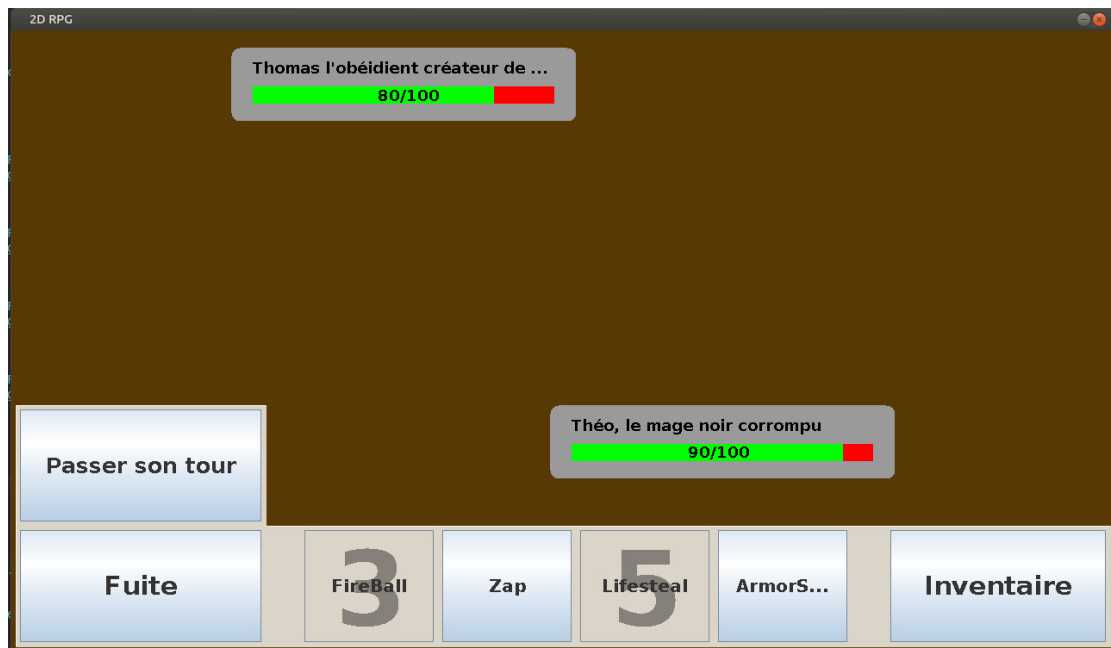


Ce qui à été fait:

- Pour cette itération, j'ai presque intégralement modifié la classe compétence pour qu'elle puisse prendre en compte un paramètre "temps de rechargement". Ce paramètre empêche d'utiliser une compétence pendant un certain nombre de tours après l'avoir lancé. J'ai également modifié et amélioré les classe BattlePanel et BattleMode pour qu'ils soient d'une part plus efficaces, d'autre part améliorer l'aspect visuel des combats.



- Je me suis également penché sur la création d'une classe "Buff". Très similaire à la classe "Compétence", elle permet d'appliquer un effet sur un joueur qui dure pendant plusieurs tours.
- Enfin, pour permettre une première implémentation fonctionnelle du mode de combat, j'ai codé la classe abstraite "EnemyAI". Les classes héritant de cette dernière vont choisir la compétence à lancer sur l'adversaire (ici le joueur). "EnemyAI" est une classe abstraite pour permettre une plus grande liberté dans les tactiques des ennemis.

Ce qu'il reste à faire:

- Amélioration graphique de l'interface de combat (ajout d'un arrière-plan et des personnes combattants)
- Création de multiples classes héritant de "EnemyAI" pour une variation de l'expérience de jeu et de la difficulté
- implémentation en jeu des "Buff"