

Pour cette itération j'ai réalisé les tâches suivantes:

- La création de la classe BattleMode qui permet de faire s'affronter le joueur est un ennemi. Les deux entités possèdent des points de vie et peuvent lancer des compétences qui infligent des dégâts. La première entité à n'avoir plus de point de vie perd le combat
- La réalisation de la classe BattlePanel qui permet non seulement de rendre le BattleMode visuel mais en plus permet d'offrir une interface graphique à l'utilisateur pour qu'il puisse gérer son combat. J'ai pour cela utilisé la classe JPanel entre autre.