

Soit la classe suivante :

Attaquant
-vie : int -nom : string
+attaque(a : Attaquant) : void +attaqueSpeciale(a : Attaquant) : void +afficherVie() : void

- Quand on appelle la méthode attaque(Attaquant) ; l'attaquant en entré c.-à-d. (la victime) sa vie se décrémente de 1.
- Quand on appelle la méthode attaqueSpecial(Attaquant) ; l'attaquant en entré c.-à-d. (la victime) sa vie se décrémente de 5.
- Si on atteint la vie 0 on annonce la mort de la victime.

1) Dans votre programme C#:

- a.** Créer la classe Attaquant
- b.** Créer les getters et les setters des attributs « vie » et « nom » (ou utiliser juste les auto-propriétés)
- c.** Créer deux constructeurs, un par défaut et un acceptant deux paramètres : la vie et le nom.
- d.** Implémenter la méthode attaque(Attaquant a)
- e.** Implémenter la méthode attaqueSpeciale(Attaquant a)
- f.** Implémenter la méthode afficherVie()
- g.** Créer une autre classe AttaquantTest qui teste le scénario suivant :
 - i.** Un attaquant de nom Hercule qui a une vie de 10
 - ii.** Un autre attaquant Fabios qui a une vie de 10
 - iii.** Faire jouer les deux héros de telle façon à avoir Hercule vaincre Fabios, et que la vie d'Hercule soit égale à 3