

SAÉ 1.02 : Comparaison d'approches algorithmiques

1 Fonctionnalités du logiciel	4
1.1 Jouer une partie prédéfinie	4
1.2 Créer une nouvelle partie	4
1.3 Afficher la liste des joueurs triée par nom	4
1.4 Afficher la liste des joueurs triée par meilleur score	4
1.5 Afficher les statistiques d'un joueur	4
1.6 Quitter	4
2 Structures de données	4
2.1 Chevalier (Joueur)	4
2.2 Monstres	5
2.3 Contextes	5
2.4 Attaques	5
2.5 Fichiers de données	6
2.5.1 Fichiers textes	6
2.5.2 Fichiers binaires	6
3 Algorithmes de tri	6
3.1 Tri rapide (tri_chevalier_rapide_nom())	6
3.1.1 Principe	6
3.1.2 Complexité	6
3.1.3 Utilisation	6
3.1.4 Avantages	6
3.1.5 Inconvénients	6
3.2 Tri fusion (tri_chevalier_fusion_score())	6
3.2.1 Principe	6
3.2.2 Complexité	6
3.2.3 Utilisation	7
3.2.4 Avantages	7
3.2.5 Inconvénients	7
4 Algorithmes de recherche	7

4.1 Recherche dichotomique (estPresent())	7
4.1.1 Principe	7
4.1.2 Complexité	7
4.1.3 Utilisation	7
4.1.4 Avantages	7
4.1.5 Inconvénient	7
4.2 Recherche linéaire (chevalier_existe()) :	7
4.2.1 Principe	7
4.2.2 Complexité	7
4.2.3 Utilisation	7
4.2.4 Avantages	7
4.2.5 Inconvénient	7
5 Jeu d'essais	8
5.1 Jouer une partie prédéfinie	8
Entrée	8
Scénario de réussite	8
Scénario d'erreur	8
5.2 Créer une nouvelle partie	8
Entrée	8
Scénario de réussite	8
Scénario d'erreur	8
5.3 Afficher la liste des joueurs triée par nom	8
Résultat attendu	8
5.4 Afficher la liste des joueurs triée par meilleur score	8
Résultat attendu	8
5.5 Afficher les statistiques d'un joueur	9
Entrée	9
Scénario de réussite	9
Scénario d'erreur	9
6 Traces d'exécution	9
6.1 jouer une partie prédéfinie	9
6.2 créer une nouvelle partie	23

6.3 afficher la liste des joueurs triée par nom	37
6.4 afficher la liste des joueurs triée par meilleur score	41
6.5 afficher les statistiques d'un joueur	45
6.6 Quitter	47

1 Fonctionnalités du logiciel

1.1 Jouer une partie prédéfinie

L'utilisateur choisit un fichier correspondant à une partie existante et joue en tant que chevalier.

1.2 Créer une nouvelle partie

Permet de générer une nouvelle partie personnalisée.

1.3 Afficher la liste des joueurs triée par nom

Trie et montre la liste des chevaliers en ordre alphabétique.

1.4 Afficher la liste des joueurs triée par meilleur score

Trie et affiche les chevaliers en fonction de leurs scores les plus élevés.

1.5 Afficher les statistiques d'un joueur

Recherche et affiche les détails d'un chevalier spécifique, tels que ses scores et performances.

1.6 Quitter

Met fin au programme.

2 Structures de données

2.1 Chevalier (Joueur)

Pour le stockage d'un chevalier, nous avons opté pour un fichier binaire. Ce format est plus compact, réduisant ainsi l'espace disque requis. De plus, il permet un accès rapide et direct à des données spécifiques grâce à l'utilisation de la fonction fseek.

Pour le fichier binaire contenant les chevaliers, nous avons choisi d'écrire en première position le nombre total de chevaliers enregistrés. Ensuite, nous sauvegardons successivement les informations de chaque chevalier.

En ce qui concerne le joueur en lui-même, il est contenu dans la structure "Chevalier" contenant ces champs :

- **nom** qui est une chaîne de caractères de 31 caractères maximum.
- **niveau** un entier représentant le niveau du chevalier.
- **xp** un entier représentant l'expérience accumulée.
- **pvp** un entier représentant les points de vie.

- **dgts_infliges** un entier représentant les dégâts totaux infligés.
- **nb_parties** un entier représentant le nombre de parties jouées.
- ***tab_scores** un tableau dynamique d'entier, nous n'avons pas fait un tableau dynamique de pointeurs sur un entier car un entier prend 4 octets de stockage, tandis qu'un pointeur peut occuper 4 ou 8 octets selon l'architecture du processeur. Cela optimise l'espace mémoire utilisé.

2.2 Monstres

Les monstres sont eux stockés dans la structure "Monstre", la structure contient ces champs :

- **nom** qui est une chaîne de caractères de 15 caractères maximum.
- **niveau** un entier représentant le niveau du monstre.
- **pv** un entier représentant les points de vie.
- **pts_dgts** un entier représentant les dégâts à infligés.
- **nb_armes** un entier représentant le nombre d'armes qu'il possède.

Les groupes de monstres sont représentés par une file chaînée, définie avec les champs suivants:

- **tete** un pointeur vers le premier monstre de la file.
- **queue** un pointeur vers le dernier monstre de la file.

Elle permet une gestion dynamique de la taille des groupes sans gaspillage de mémoire.

2.3 Contextes

Le contexte d'une partie est stocké dans une pile chaînée, avec la structure suivante :

- **contexte** une chaîne de caractères représentant le contexte actuel (par exemple, l'état du jeu).
- **grp1** un pointeur vers un groupe de monstres (file).
- **grp2** un pointeur vers un autre groupe de monstres (file).
- **suiv** un pointeur vers le contexte suivant dans la pile.

Nous avons choisi une pile chaînée, car elle permet de gérer les étapes du jeu en mode LIFO (Last In, First Out), elle adapté à la navigation entre les niveaux.

2.4 Attaques

Les attaques sont représentées par une liste chaînée, définie comme suit :

- **attaque** un caractère représentant une attaque (par exemple, P, F, C, O ou #).
- **suiv** un pointeur vers l'attaque suivante.

Ce choix est justifié par la gestion dynamique et efficace des séquences d'attaques, dont la longueur peut varier selon les situations de jeu.

Nous avons choisi de gérer les structures de cette manière pour leur efficacité en termes de mémoire et de gestion dynamique, permettant une manipulation rapide des données tout en minimisant le coût en mémoire.

2.5 Fichiers de données

2.5.1 Fichiers textes

Nous avons choisi d'utiliser des fichiers textes pour la sauvegarde et le chargement des parties car les données sont simples et structurées de manière à être lisible par l'humain. Ceci permet de pouvoir toujours vérifier que les données ne sont pas corrompues. De même pour les fichiers de données contenant les noms possibles de monstres et les contextes de batailles, la portabilité de ses données cruciales pour le déroulement d'une partie. Ce choix offre un bon équilibre entre la simplicité, lisibilité et portabilité.

2.5.2 Fichiers binaires

3 Algorithmes de tri

3.1 Tri rapide (`tri_chevalier_rapide_nom()`)

3.1.1 Principe

Utilise un pivot pour diviser le tableau en deux parties, les éléments inférieurs au pivot à gauche et les éléments supérieurs au pivot à droite.

3.1.2 Complexité

$O(n^2)$ dans le pire cas.

3.1.3 Utilisation

Tri les chevaliers selon leur nom.

3.1.4 Avantages

- Très efficace pour un grand nombre de données.
- Fonctionne sans avoir à créer d'autres tableaux.

3.1.5 Inconvénients

- Consomme un peu plus de mémoire à cause des appels récursifs.
- Performances non régulières.

3.2 Tri fusion (`tri_chevalier_fusion_score()`)

3.2.1 Principe

Divise le tableau en deux moitiés, le tri récursivement, puis fusionne les deux moitiés triées.

3.2.2 Complexité

$O(n \log(n))$ dans tous les cas.

3.2.3 Utilisation

Tri les chevaliers selon leur score maximum.

3.2.4 Avantages

- Performances régulières.
- Adapté pour un grand nombre de données.

3.2.5 Inconvénients

- Nécessite de l'espace de stockage pour les tableaux auxiliaires.
- Plus lent que le tri rapide pour un petit nombre de données.

4 Algorithmes de recherche

4.1 Recherche dichotomique (estPresent())

4.1.1 Principe

Fonctionne sur un tableau trié. Divise l'espace de recherche par deux à chaque itération.

4.1.2 Complexité

$O(\log(n))$ dans tous les cas.

4.1.3 Utilisation

Recherche si un nom est présent dans un tableau trié de noms.

4.1.4 Avantages

- Très rapide, surtout quand il y a beaucoup de données.
- Limite l'espace mémoire occupé.

4.1.5 Inconvénient

- Nécessite que les données soient triées.

4.2 Recherche linéaire (chevalier_existe()) :

4.2.1 Principe

Parcours séquentiellement un fichier binaire pour trouver un chevalier ayant un nom spécifique.

4.2.2 Complexité

$O(n)$ dans tous les cas.

4.2.3 Utilisation

Recherche un chevalier dans un fichier binaire non trié.

4.2.4 Avantages

- Facile à implémenter.
- Fonctionne même sur les données non triées.

4.2.5 Inconvénient

Inefficace pour un grand nombre de données car on doit parcourir tous les éléments.

5 Jeu d'essais

5.1 Jouer une partie prédéfinie

Entrée

- Le numéro de la partie que le joueur souhaite lancée.
- Le pseudo du joueur.

Scénario de réussite

- Chargement de la partie choisie et lancement du combat avec le 1er groupe de monstres.
- Lorsque la partie atteint son terme, le score du joueur est ajouté à sa liste de score et son nombre de parties jouées est augmenté.

Scénario d'erreur

- Le numéro de la partie saisi par le joueur ne correspond à aucune partie, après avoir entré son pseudo, un message d'erreur sera affiché et le programme sera arrêté.

5.2 Créer une nouvelle partie

Entrée

- Sélectionner un contexte dans la liste proposée
- Si l'on sélectionne la génération automatique du groupe de monstre, il suffit d'entrer un nombre supérieur à 3 sinon par défaut 3 monstres seront créés. Si l'on souhaite, il est possible de choisir les noms et niveaux des monstres, si le niveau entré est incorrect alors il est choisi aléatoirement. Ceci vaut pour tous les groupes de monstres.

Scénario de réussite

- Une pile correspondant à la partie sauvegardée dans un fichiers texte enregistrer dans fichiers/donnees/parties.

Scénario d'erreur

- Lorsqu'un choix ne correspond pas à ce qui est attendu, il est soit redemandé jusqu'à ce qu'il soit conforme ou il est décidé aléatoirement.

5.3 Afficher la liste des joueurs triée par nom

Résultat attendu

Affichage d'une liste de joueur trié par ordre alphabétique.

5.4 Afficher la liste des joueurs triée par meilleur score

Résultat attendu

Affichage d'une liste de joueur dans un ordre décroissant en fonction du meilleur score atteint lors d'une partie.

5.5 Afficher les statistiques d'un joueur

Entrée

- Le pseudo d'un joueur.

Scénario de réussite

- Le joueur existe et ses statistiques de partie sont affichées.

Scénario d'erreur

- Le joueur n'existe pas, un message d'erreur est affiché et on retourne au menu.

6 Traces d'exécution

L'affiche n'est pas optimale sur ce support et que les couleurs implémentées dans le jeu ne sont pas montrées ici.

6.1 jouer une partie prédéfinie

Bienvenue sur le jeu !

Pour une meilleure expérience veuillez jouer en plein écran !

----- Menu -----

1. jouer une partie prédéfinie
2. créer une nouvelle partie
3. afficher la liste des joueurs triée par nom
4. afficher la liste des joueurs triée par meilleur score
5. afficher les statistiques d'un joueur
9. Quitter

choix: 1

Numéro du fichier correspondant à la partie: 1

Pseudo du joueur: Quel est votre nom de chevalier ?

Seul les 30 premiers caractères seront pris en compte !

> kuco

----- Chevalier -----

Nom : kuco

Niveau : 0

Expérience : 0

Points de vie : 20

Dégâts infligés : 0

Nombre de parties jouées : 0

Aucun score enregistré.

Bienvenue Sir kuco.

Contexte: Grotte volcanique avec rivières de lave

Le monstre Stormbringer(4pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(20pv, 1atk)

kuco (0pts) choisis ton arme parmi P, F, C: p

kuco(P) attaque Stormbringer(P)

Aucun de kuco(20pv) et Stormbringer(4pv) ne gagne l'attaque

Le monstre Stormbringer(4pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(20pv, 1atk)

kuco (0pts) choisis ton arme parmi P, F, C: P

kuco(P) attaque Stormbringer(O)

kuco(20pv) gagne l'attaque contre Stormbringer(3pv) +10pts

Vous avez gagné 5 points d'expérience !

Le monstre Stormbringer(3pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(20pv, 1atk)

kuco (10pts) choisis ton arme parmi P, F, C: c

kuco(C) attaque Stormbringer(O)

kuco(20pv) gagne l'attaque contre Stormbringer(2pv) +10pts

Vous avez gagné 5 points d'expérience !

Le monstre Stormbringer(2pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(20pv, 1atk)

kuco (20pts) choisis ton arme parmi P, F, C: C

kuco(C) attaque Stormbringer(O)

kuco(20pv) gagne l'attaque contre Stormbringer(1pv) +10pts

Vous avez gagné 5 points d'expérience !

Le monstre Stormbringer(1pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(20pv, 1atk)

kuco (30pts) choisis ton arme parmi P, F, C: f

kuco(F) attaque Stormbringer(F)

Aucun de kuco(20pv) et Stormbringer(1pv) ne gagne l'attaque

Le monstre Stormbringer(1pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(20pv, 1atk)

kuco (30pts) choisis ton arme parmi P, F, C: F

kuco(F) attaque Stormbringer(O)

kuco(20pv) gagne l'attaque contre Stormbringer(0pv) +10pts

Vous avez gagné 5 points d'expérience !

Stormbringer meurt sous le coup de l'attaque +50pts

Vous avez gagné 5 points d'expérience !

Le monstre Cyclonix(6pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(20pv, 1atk)

kuco (90pts) choisis ton arme parmi P, F, C: p

kuco(P) attaque Cyclonix(C)

kuco(20pv) gagne l'attaque contre Cyclonix(5pv) +10pts

Vous avez gagné 5 points d'expérience !

Le monstre Cyclonix(5pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(20pv, 1atk)

kuco (100pts) choisis ton arme parmi P, F, C: c

kuco(C) attaque Cyclonix(C)

Aucun de kuco(20pv) et Cyclonix(5pv) ne gagne l'attaque

Le monstre Cyclonix(5pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(20pv, 1atk)

kuco (100pts) choisis ton arme parmi P, F, C: f

kuco(F) attaque Cyclonix(C)

kuco(19pv) perd l'attaque contre Cyclonix(5pv)

Le monstre Cyclonix(5pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(19pv, 1atk)

kuco (100pts) choisis ton arme parmi P, F, C: p

kuco(P) attaque Cyclonix(F)

kuco(18pv) perd l'attaque contre Cyclonix(5pv)

Le monstre Cyclonix(5pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(18pv, 1atk)

kuco (100pts) choisis ton arme parmi P, F, C: c

kuco(C) attaque Cyclonix(P)

kuco(17pv) perd l'attaque contre Cyclonix(5pv)

Le monstre Cyclonix(5pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(17pv, 1atk)

kuco (100pts) choisis ton arme parmi P, F, C: f

kuco(F) attaque Cyclonix(C)

kuco(16pv) perd l'attaque contre Cyclonix(5pv)

Le monstre Cyclonix(5pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(16pv, 1atk)
kuco (100pts) choisis ton arme parmi P, F, C: p
kuco(P) attaque Cyclonix(F)
kuco(15pv) perd l'attaque contre Cyclonix(5pv)

Le monstre Cyclonix(5pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(15pv, 1atk)
kuco (100pts) choisis ton arme parmi P, F, C: c
kuco(C) attaque Cyclonix(C)
Aucun de kuco(15pv) et Cyclonix(5pv) ne gagne l'attaque

Le monstre Cyclonix(5pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(15pv, 1atk)
kuco (100pts) choisis ton arme parmi P, F, C: f
kuco(F) attaque Cyclonix(P)
kuco(15pv) gagne l'attaque contre Cyclonix(4pv) +10pts
Vous avez gagné 5 points d'expérience !

Le monstre Cyclonix(4pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(15pv, 1atk)
kuco (110pts) choisis ton arme parmi P, F, C: p
kuco(P) attaque Cyclonix(C)
kuco(15pv) gagne l'attaque contre Cyclonix(3pv) +10pts
Vous avez gagné 5 points d'expérience !

Le monstre Cyclonix(3pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(15pv, 1atk)
kuco (120pts) choisis ton arme parmi P, F, C: c
kuco(C) attaque Cyclonix(C)
Aucun de kuco(15pv) et Cyclonix(3pv) ne gagne l'attaque

Le monstre Cyclonix(3pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(15pv, 1atk)

kuco (120pts) choisis ton arme parmi P, F, C: f

kuco(F) attaque Cyclonix(F)

Aucun de kuco(15pv) et Cyclonix(3pv) ne gagne l'attaque

Le monstre Cyclonix(3pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(15pv, 1atk)

kuco (120pts) choisis ton arme parmi P, F, C: p

kuco(P) attaque Cyclonix(P)

Aucun de kuco(15pv) et Cyclonix(3pv) ne gagne l'attaque

Le monstre Cyclonix(3pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(15pv, 1atk)

kuco (120pts) choisis ton arme parmi P, F, C: c

kuco(C) attaque Cyclonix(C)

Aucun de kuco(15pv) et Cyclonix(3pv) ne gagne l'attaque

Le monstre Cyclonix(3pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(15pv, 1atk)

kuco (120pts) choisis ton arme parmi P, F, C: f

kuco(F) attaque Cyclonix(C)

kuco(14pv) perd l'attaque contre Cyclonix(3pv)

Le monstre Cyclonix(3pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(14pv, 1atk)

kuco (120pts) choisis ton arme parmi P, F, C: p

kuco(P) attaque Cyclonix(P)

Aucun de kuco(14pv) et Cyclonix(3pv) ne gagne l'attaque

Le monstre Cyclonix(3pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(14pv, 1atk)

kuco (120pts) choisis ton arme parmi P, F, C: c

kuco(C) attaque Cyclonix(P)

kuco(13pv) perd l'attaque contre Cyclonix(3pv)

Le monstre Cyclonix(3pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(13pv, 1atk)
kuco (120pts) choisis ton arme parmi P, F, C: f
kuco(F) attaque Cyclonix(F)
Aucun de kuco(13pv) et Cyclonix(3pv) ne gagne l'attaque

Le monstre Cyclonix(3pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(13pv, 1atk)
kuco (120pts) choisis ton arme parmi P, F, C: p
kuco(P) attaque Cyclonix(C)
kuco(13pv) gagne l'attaque contre Cyclonix(2pv) +10pts
Vous avez gagné 5 points d'expérience !

Le monstre Cyclonix(2pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(13pv, 1atk)
kuco (130pts) choisis ton arme parmi P, F, C: c
kuco(C) attaque Cyclonix(P)
kuco(12pv) perd l'attaque contre Cyclonix(2pv)

Le monstre Cyclonix(2pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(12pv, 1atk)
kuco (130pts) choisis ton arme parmi P, F, C: f
kuco(F) attaque Cyclonix(F)
Aucun de kuco(12pv) et Cyclonix(2pv) ne gagne l'attaque

Le monstre Cyclonix(2pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(12pv, 1atk)
kuco (130pts) choisis ton arme parmi P, F, C: p
kuco(P) attaque Cyclonix(C)
kuco(12pv) gagne l'attaque contre Cyclonix(1pv) +10pts
Vous avez gagné 5 points d'expérience !

Le monstre Cyclonix(1pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(12pv, 1atk)
kuco (140pts) choisis ton arme parmi P, F, C: c

kuco(C) attaque Cyclonix(C)

Aucun de kuco(12pv) et Cyclonix(1pv) ne gagne l'attaque

Le monstre Cyclonix(1pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(12pv, 1atk)

kuco (140pts) choisis ton arme parmi P, F, C: f

kuco(F) attaque Cyclonix(P)

kuco(12pv) gagne l'attaque contre Cyclonix(0pv) +10pts

Vous avez gagné 5 points d'expérience !

Cyclonix meurt sous le coup de l'attaque +100pts

Vous avez gagné 5 points d'expérience !

Le monstre Voidshaper(4pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(12pv, 1atk)

kuco (250pts) choisis ton arme parmi P, F, C: p

kuco(P) attaque Voidshaper(P)

Aucun de kuco(12pv) et Voidshaper(4pv) ne gagne l'attaque

Le monstre Voidshaper(4pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(12pv, 1atk)

kuco (250pts) choisis ton arme parmi P, F, C: c

kuco(C) attaque Voidshaper(P)

kuco(11pv) perd l'attaque contre Voidshaper(4pv)

Le monstre Voidshaper(4pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(11pv, 1atk)

kuco (250pts) choisis ton arme parmi P, F, C: f

kuco(F) attaque Voidshaper(O)

kuco(11pv) gagne l'attaque contre Voidshaper(3pv) +10pts

Vous avez gagné 5 points d'expérience !

Le monstre Voidshaper(3pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(11pv, 1atk)

kuco (260pts) choisis ton arme parmi P, F, C: p

kuco(P) attaque Voidshaper(P)

Aucun de kuco(11pv) et Voidshaper(3pv) ne gagne l'attaque

Le monstre Voidshaper(3pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(11pv, 1atk)

kuco (260pts) choisis ton arme parmi P, F, C: c

kuco(C) attaque Voidshaper(O)

kuco(11pv) gagne l'attaque contre Voidshaper(2pv) +10pts

Vous avez gagné 5 points d'expérience !

Le monstre Voidshaper(2pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(11pv, 1atk)

kuco (270pts) choisis ton arme parmi P, F, C: f

kuco(F) attaque Voidshaper(F)

Aucun de kuco(11pv) et Voidshaper(2pv) ne gagne l'attaque

Le monstre Voidshaper(2pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(11pv, 1atk)

kuco (270pts) choisis ton arme parmi P, F, C: p

kuco(P) attaque Voidshaper(O)

kuco(11pv) gagne l'attaque contre Voidshaper(1pv) +10pts

Vous avez gagné 5 points d'expérience !

Le monstre Voidshaper(1pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(11pv, 1atk)

kuco (280pts) choisis ton arme parmi P, F, C: c

kuco(C) attaque Voidshaper(F)

kuco(11pv) gagne l'attaque contre Voidshaper(0pv) +10pts

Vous avez gagné 5 points d'expérience !

Voidshaper meurt sous le coup de l'attaque +50pts

Vous avez gagné 5 points d'expérience !

Le monstre Arcanix(6pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(11pv, 1atk)

kuco (340pts) choisis ton arme parmi P, F, C: f

kuco(F) attaque Arcanix(F)

Aucun de kuco(11pv) et Arcanix(6pv) ne gagne l'attaque

Le monstre Arcanix(6pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(11pv, 1atk)

kuco (340pts) choisis ton arme parmi P, F, C: p

kuco(P) attaque Arcanix(C)

kuco(11pv) gagne l'attaque contre Arcanix(5pv) +10pts

Vous avez gagné 5 points d'expérience !

Le monstre Arcanix(5pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(11pv, 1atk)

kuco (350pts) choisis ton arme parmi P, F, C: c

kuco(C) attaque Arcanix(P)

kuco(10pv) perd l'attaque contre Arcanix(5pv)

Le monstre Arcanix(5pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(10pv, 1atk)

kuco (350pts) choisis ton arme parmi P, F, C: f

kuco(F) attaque Arcanix(F)

Aucun de kuco(10pv) et Arcanix(5pv) ne gagne l'attaque

Le monstre Arcanix(5pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(10pv, 1atk)
kuco (350pts) choisis ton arme parmi P, F, C: p
kuco(P) attaque Arcanix(F)
kuco(9pv) perd l'attaque contre Arcanix(5pv)

Le monstre Arcanix(5pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(9pv, 1atk)
kuco (350pts) choisis ton arme parmi P, F, C: c
kuco(C) attaque Arcanix(F)
kuco(9pv) gagne l'attaque contre Arcanix(4pv) +10pts
Vous avez gagné 5 points d'expérience !

Le monstre Arcanix(4pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(9pv, 1atk)
kuco (360pts) choisis ton arme parmi P, F, C: f
kuco(F) attaque Arcanix(F)
Aucun de kuco(9pv) et Arcanix(4pv) ne gagne l'attaque

Le monstre Arcanix(4pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(9pv, 1atk)
kuco (360pts) choisis ton arme parmi P, F, C: p
kuco(P) attaque Arcanix(P)
Aucun de kuco(9pv) et Arcanix(4pv) ne gagne l'attaque

Le monstre Arcanix(4pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(9pv, 1atk)
kuco (360pts) choisis ton arme parmi P, F, C: c
kuco(C) attaque Arcanix(C)
Aucun de kuco(9pv) et Arcanix(4pv) ne gagne l'attaque

Le monstre Arcanix(4pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(9pv, 1atk)
kuco (360pts) choisis ton arme parmi P, F, C: f
kuco(F) attaque Arcanix(P)

kuco(9pv) gagne l'attaque contre Arcanix(3pv) +10pts

Vous avez gagné 5 points d'expérience !

Vous êtes passé au niveau 1

Le monstre Arcanix(3pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(9pv, 1atk)

kuco (370pts) choisis ton arme parmi P, F, C: p

kuco(P) attaque Arcanix(F)

kuco(8pv) perd l'attaque contre Arcanix(3pv)

Le monstre Arcanix(3pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(8pv, 1atk)

kuco (370pts) choisis ton arme parmi P, F, C: c

kuco(C) attaque Arcanix(P)

kuco(7pv) perd l'attaque contre Arcanix(3pv)

Le monstre Arcanix(3pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(7pv, 1atk)

kuco (370pts) choisis ton arme parmi P, F, C: f

kuco(F) attaque Arcanix(F)

Aucun de kuco(7pv) et Arcanix(3pv) ne gagne l'attaque

Le monstre Arcanix(3pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(7pv, 1atk)

kuco (370pts) choisis ton arme parmi P, F, C: p

kuco(P) attaque Arcanix(F)

kuco(6pv) perd l'attaque contre Arcanix(3pv)

Le monstre Arcanix(3pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(6pv, 1atk)

kuco (370pts) choisis ton arme parmi P, F, C: c

kuco(C) attaque Arcanix(P)

kuco(5pv) perd l'attaque contre Arcanix(3pv)

Le monstre Arcanix(3pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(5pv, 1atk)
kuco (370pts) choisis ton arme parmi P, F, C: f
kuco(F) attaque Arcanix(F)
Aucun de kuco(5pv) et Arcanix(3pv) ne gagne l'attaque

Le monstre Arcanix(3pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(5pv, 1atk)
kuco (370pts) choisis ton arme parmi P, F, C: p
kuco(P) attaque Arcanix(F)
kuco(4pv) perd l'attaque contre Arcanix(3pv)

Le monstre Arcanix(3pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(4pv, 1atk)
kuco (370pts) choisis ton arme parmi P, F, C: c
kuco(C) attaque Arcanix(P)
kuco(3pv) perd l'attaque contre Arcanix(3pv)

Le monstre Arcanix(3pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(3pv, 1atk)
kuco (370pts) choisis ton arme parmi P, F, C: f
kuco(F) attaque Arcanix(C)
kuco(2pv) perd l'attaque contre Arcanix(3pv)

Le monstre Arcanix(3pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(2pv, 1atk)
kuco (370pts) choisis ton arme parmi P, F, C: p
kuco(P) attaque Arcanix(C)
kuco(2pv) gagne l'attaque contre Arcanix(2pv) +10pts
Vous avez gagné 5 points d'expérience !

Le monstre Arcanix(2pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(2pv, 1atk)
kuco (380pts) choisis ton arme parmi P, F, C: c

kuco(C) attaque Arcanix(P)

kuco(1pv) perd l'attaque contre Arcanix(2pv)

Le monstre Arcanix(2pv, 1atk) accoure et se prépare à t'attaquer kuco(1pv, 1atk)

kuco (380pts) choisis ton arme parmi P, F, C: f

kuco(F) attaque Arcanix(C)

kuco(0pv) perd l'attaque contre Arcanix(2pv)

kuco est mort. Les monstres ont gagné.

----- Chevalier -----

Nom : kuco

Niveau : 1

Expérience : 5

Points de vie : 20

Dégâts infligés : 18

Nombre de parties jouées : 1

Scores : 380

Meilleur score : 380

Pire score : 380

Score moyen : 380.00

----- Menu -----

1. jouer une partie prédéfinie
2. créer une nouvelle partie
3. afficher la liste des joueurs triée par nom
4. afficher la liste des joueurs triée par meilleur score
5. afficher les statistiques d'un joueur
9. Quitter

choix: 9

Au revoir et à bientôt !

6.2 créer une nouvelle partie

Bienvenue sur le jeu !

Pour une meilleure expérience veuillez jouer en plein écran !

----- Menu -----

1. jouer une partie prédéfinie
2. créer une nouvelle partie
3. afficher la liste des joueurs triée par nom
4. afficher la liste des joueurs triée par meilleur score
5. afficher les statistiques d'un joueur
6. Quitter

choix: 2

| Bienvenue dans l'interface de création d'une partie | | | Quelques rappels importants: |
| - Un niveau correspond à 1 contexte (lieu de combat) et 2 groupes de monstres. | | -
Une partie n'a pas de limite fixe de niveaux. | | - Un groupe de monstres contient au
minimum 3 monstres. | | - Il est possible de créer soit même les monstres, il faudra
choisir un nom de la liste proposée et un niveau (de 1 à 3). | | - Il est aussi possible de
générer des monstres aléatoirement (plus rapide pour créer une partie). | | - Selon
l'ordre dont vous voulez que les monstres apparaissent il faut ou non inverser la pile (I).

|

|

A. Ajouter un niveau

P. Afficher la partie

I. Inversion de la pile

Q. Quitter

Votre choix: a

Veillez choisir un contexte parmi la liste suivante:

1. Corridor entre deux falaises abruptes
2. Plateau rocheux entouré de précipices
3. Cavernes étroites avec des stalactites menaçantes
4. Sommet venteux d'une montagne enneigée
5. Sentier sinueux bordé de roches instables
6. Grotte volcanique avec rivières de lave
7. Canyon désertique avec des arches naturelles
8. Vallée cachée envahie par des lianes et des rochers moussus
9. Ancienne carrière abandonnée avec des structures éboulées
10. Cimetière de rochers géants au pied d'une montagne
11. Rivage d'une plage au clair de lune
12. Île submergée par des marées montantes
13. Fonds marins luminescents avec des coraux géants
14. Cascades entourées de bassins et de brumes épaisses
15. Marais brumeux infesté de racines tordues
16. Ponton flottant sur un lac en pleine tempête
17. Ancienne cité engloutie aux piliers brisés
18. Estuaire où l'eau douce rencontre l'océan houleux
19. Rivière gelée craquant sous les pas
20. Récif corallien hérissé de pics sous-marins
21. Clairière illuminée par une lumière surnaturelle
22. Sentier dans une forêt dense aux arbres millénaires
23. Jungle tropicale étouffante bordée de lianes
24. Marécage obscur avec des lanternes fantomatiques
25. Forêt enneigée envahie de loups géants
26. Bosquet maudit entouré de champignons luminescents
27. Racines d'un arbre colossal formant des tunnels
28. Ruines d'un temple envahi par la végétation
29. Sommet d'un séquoia géant au-dessus des nuages
30. Champ de fleurs étranges certaines toxiques
31. Tempête de sable masquant un ancien colisée enterré
32. Dunes mouvantes illuminées par une lune pourpre
33. Oasis cachée entourée de falaises
34. Canyon asséché parsemé de squelettes
35. Terres craquelées avec des geysers de vapeur

36. Ancienne mine abandonnée dans un désert de sel
37. Plateau rocheux marqué de gravures anciennes
38. Temple de sable en ruine sous un soleil écrasant
39. Vallée sèche encerclée par des piliers naturels
40. Fosse titanesque vestige d'un ancien combat
41. Ruines d'une cité médiévale encerclée de murailles
42. Gratte-ciels effondrés envahis par la végétation
43. Gare abandonnée dans une ville fantôme
44. Cathédrale en ruine avec des vitraux brisés
45. Marché désert avec des échoppes renversées
46. Tunnel de métro rempli de carcasses de trains
47. Quartier industriel envahi par des toxines
48. Pont suspendu partiellement effondré
49. Place centrale d'une ville abandonnée encerclée de statues
50. Toits d'une ville en ruines avec une vue plongeante
51. Dimensions fracturées où les lois de la gravité sont brisées
52. Plateau suspendu au-dessus d'un vide étoilé
53. Labyrinthe fait de miroirs brisés
54. Ancien champ de bataille hanté par des âmes perdues
55. Ruines flottantes entrelacées de portails magiques
56. Forêt cristalline avec des arbres faits de gemmes
57. Temple sous-terrain irradiant une lumière dorée
58. Île volante encerclée de nuages orageux
59. Bibliothèque sans fin aux escaliers mouvants
60. Clairière enchantée où le temps semble figé
61. Hangar abandonné rempli de robots désactivés
62. Ville néon cyberpunk surplombée de drones
63. Base militaire en ruine avec des tourelles actives
64. Laboratoire rempli de cuves de monstres en suspension
65. Cimetière de vaisseaux spatiaux sous un ciel noir
66. Centrale énergétique aux étincelles et explosions fréquentes
67. Arène flottante entourée de champs d'énergie
68. Station orbitale avec des fenêtres brisées sur l'espace
69. Usine de production massive avec des tapis roulants géants
70. Ascenseur interdimensionnel en chute libre
71. Intérieur d'un monstre colossal entre chair et os
72. Monde inversé où tout flotte à l'envers

N° du contexte: 51 Contexte 51 sélectionné: Dimensions fracturées où les lois de la gravité sont brisées

Création du 1er groupe de monstre du niveau Souhaitez-vous générer les monstres automatiquement (1) ou manuellement (0) ? 1 Nombre de monstres (>3) : 5

Création du 2e groupe de monstre du niveau Souhaitez-vous générer les monstres automatiquement (1) ou manuellement (0) ? 0 Veuillez choisir un nom de monstre parmi la liste suivante: 1 . Astaroth 2 . Zephyrion 3 . Morgrul

4 . Nixtris 5 . Phantasmagor 6 . Xylophrax

7 . Zalthor 8 . Draconis 9 . Elyndor

10. Igniferous 11. Vespertilian 12. Nycthora

13. Venompaw 14. Glimmergeist 15. Quasaroth

16. Aetherion 17. Cimmerian 18. Umbracrawl

19. Nyxalis 20. Quillspire 21. Ombrecor

22. Vortexal 23. Serpenthral 24. Zephyrix

25. Nocturnis 26. Frostfang 27. Shadowlurk

28. Obsidianix 29. Typhoonix 30. Luminesca

31. Phobosurge 32. Celestrix 33. Arcanix

34. Eclipsion 35. Gravitor 36. Sylphira

37. Nebulonix 38. Azurion 39. Baneclaw

40. Eldritchorn 41. Infernion 42. Chronoglyph

43. Zephyryst 44. Umbravox 45. Stormbringer

46. Astralis 47. Wyrmsshadow 48. Ebonwrath

49. Glacius 50. Illusorium 51. Venommyst

52. Etherealisk 53. Lunarisque 54. Pyrocblast

55. Thundervolt 56. Gloomspire 57. Valeforix

58. Solarian 59. Phantasmaw 60. Nocturnix

61. Abyssalisk 62. Pyronyx 63. Sylvanian

64. Geiststorm 65. Valorthorn 66. Frostflame
 67. Tenebrion 68. Voidshaper 69. Cynosurge
 70. Aquilonix 71. Nebulith 72. Luminara
 73. Nethermaw 74. Cyclonix 75. Dracolithe
 76. Duskwraith 77. Blazefrost 78. Voltarisque
 79. Cryptshade 80. Seraphyx 81. Thundrakon
 82. Frostbite 83. Vipernox 84. Nightshade
 85. Astralisk 86. Emberix 87. Frostquill
 88. Spectravox 89. Quasarix 90. Venomblade
 91. Lunarisque 92. Infernalis 93. Zephyreon
 94. Shadowraith 95. Draconyx 96. Valefire
 97. Astralisk 98. Eclipsar 99. Nocturnix
 100. Verdantix

N° du monstre: 62 Sélectionnez un niveau (1-3) : 1 Quitter le groupe ? (1 = Oui, 0 = Non) :
 0 Veuillez choisir un nom de monstre parmi la liste suivante: 1 . Astaroth 2 . Zephyrion 3
 . Morgrul

4 . Nixtris 5 . Phantasmagor 6 . Xylophrax
 7 . Zalthor 8 . Draconis 9 . Elyndor
 10. Igniferous 11. Vespertilian 12. Nycthora
 13. Venompaw 14. Glimmergeist 15. Quasaroth
 16. Aetherion 17. Cimmerian 18. Umbracrawl
 19. Nyxalis 20. Quillspire 21. Ombrecor
 22. Vortexal 23. Serpenthral 24. Zephyrix
 25. Nocturnis 26. Frostfang 27. Shadowlurk
 28. Obsidianix 29. Typhoonix 30. Luminesca

31. Phobosurge 32. Celestrix 33. Arcanix
34. Eclipsion 35. Gravitor 36. Sylphira
37. Nebulonix 38. Azurion 39. Baneclaw
40. Eldritchorn 41. Infernion 42. Chronoglyph
43. Zephyryst 44. Umbravox 45. Stormbringer
46. Astralis 47. Wyrmsshadow 48. Ebonwrath
49. Glacius 50. Illusorium 51. Venommyst
52. Etherealisk 53. Lunarisque 54. Pyroclast
55. Thundervolt 56. Gloomspire 57. Valeforix
58. Solarian 59. Phantasmaw 60. Nocturnix
61. Abyssalisk 62. Pyronyx 63. Sylvarian
64. Geiststorm 65. Valorthorn 66. Frostflame
67. Tenebrion 68. Voidshaper 69. Cynosurge
70. Aquilonix 71. Nebulith 72. Luminara
73. Nethermaw 74. Cyclonix 75. Dracolithe
76. Duskwraith 77. Blaze frost 78. Voltarisque
79. Cryptshade 80. Seraphyx 81. Thundrakon
82. Frostbite 83. Vipernox 84. Nightshade
85. Astralisk 86. Emberix 87. Frostquill
88. Spectravox 89. Quasarix 90. Venomblade
91. Lunarisque 92. Infernalis 93. Zephyreon
94. Shadowraith 95. Draconyx 96. Valefire
97. Astralisk 98. Eclipsar 99. Nocturnix
100. Verdantix

N° du monstre: 25 Sélectionnez un niveau (1-3) : 2 Quitter le groupe ? (1 = Oui, 0 = Non) :
0 Veuillez choisir un nom de monstre parmi la liste suivante: 1 . Astaroth 2 . Zephyrion 3
. Morgrul

4 . Nixtris 5 . Phantasmagor 6 . Xylophrax

7 . Zalthor 8 . Draconis 9 . Elyndor

10. Igniferous 11. Vespertilian 12. Nycthora

13. Venompaw 14. Glimmergeist 15. Quasaroth

16. Aetherion 17. Cimmerian 18. Umbracław

19. Nyxalis 20. Quillspire 21. Ombrecor

22. Vortexal 23. Serpenthral 24. Zephyrix

25. Nocturnis 26. Frostfang 27. Shadowlurk

28. Obsidianix 29. Typhoonix 30. Luminesca

31. Phobosurge 32. Celestrix 33. Arcanix

34. Eclipsion 35. Gravitor 36. Sylphira

37. Nebulonix 38. Azurion 39. Baneclaw

40. Eldritchorn 41. Infernion 42. Chronoglyph

43. Zephyryst 44. Umbravox 45. Stormbringer

46. Astralis 47. Wyrmsshadow 48. Ebonwrath

49. Glacius 50. Illusorium 51. Venommyst

52. Etherealisk 53. Lunarisque 54. Pyrocblast

55. Thundervolt 56. Gloomspire 57. Valeforix

58. Solarian 59. Phantasmaw 60. Nocturnix

61. Abyssalisk 62. Pyronyx 63. Sylvanian

64. Geiststorm 65. Valorthorn 66. Frostflame

67. Tenebrion 68. Voidshaper 69. Cynosurge

70. Aquilonix 71. Nebulith 72. Luminara
 73. Nethermaw 74. Cyclonix 75. Dracolithé
 76. Duskwraith 77. Blazefrost 78. Voltarisque
 79. Cryptshade 80. Seraphyx 81. Thundrakon
 82. Frostbite 83. Vipernox 84. Nightshade
 85. Astralisk 86. Emberix 87. Frostquill
 88. Spectravox 89. Quasarix 90. Venomblade
 91. Lunarisque 92. Infernalis 93. Zephyreon
 94. Shadowraith 95. Draconyx 96. Valefire
 97. Astralisk 98. Eclipsar 99. Nocturnix
 100. Verdantix

N° du monstre: 34 Sélectionnez un niveau (1-3) : 2 Quitter le groupe ? (1 = Oui, 0 = Non) :

1

A. Ajouter un niveau

P. Afficher la partie

I. Inversion de la pile

Q. Quitter

Votre choix: a

Veuillez choisir un contexte parmi la liste suivante:

1. Corridor entre deux falaises abruptes
2. Plateau rocheux entouré de précipices
3. Cavernes étroites avec des stalactites menaçantes
4. Sommet venteux d'une montagne enneigée
5. Sentier sinueux bordé de roches instables
6. Grotte volcanique avec rivières de lave
7. Canyon désertique avec des arches naturelles
8. Vallée cachée envahie par des lianes et des rochers moussus
9. Ancienne carrière abandonnée avec des structures éboulées
10. Cimetière de rochers géants au pied d'une montagne

11. Rivage d'une plage au clair de lune
12. Île submergée par des marées montantes
13. Fonds marins luminescents avec des coraux géants
14. Cascades entourées de bassins et de brumes épaisses
15. Marais brumeux infesté de racines tordues
16. Ponton flottant sur un lac en pleine tempête
17. Ancienne cité engloutie aux piliers brisés
18. Estuaire où l'eau douce rencontre l'océan houleux
19. Rivière gelée craquant sous les pas
20. Récif corallien hérissé de pics sous-marins
21. Clairière illuminée par une lumière surnaturelle
22. Sentier dans une forêt dense aux arbres millénaires
23. Jungle tropicale étouffante bordée de lianes
24. Marécage obscur avec des lanternes fantomatiques
25. Forêt enneigée envahie de loups géants
26. Bosquet maudit entouré de champignons luminescents
27. Racines d'un arbre colossal formant des tunnels
28. Ruines d'un temple envahi par la végétation
29. Sommet d'un séquoia géant au-dessus des nuages
30. Champ de fleurs étranges certaines toxiques
31. Tempête de sable masquant un ancien colisée enterré
32. Dunes mouvantes illuminées par une lune pourpre
33. Oasis cachée entourée de falaises
34. Canyon asséché parsemé de squelettes
35. Terres craquelées avec des geysers de vapeur
36. Ancienne mine abandonnée dans un désert de sel
37. Plateau rocheux marqué de gravures anciennes
38. Temple de sable en ruine sous un soleil écrasant
39. Vallée sèche encerclée par des piliers naturels
40. Fosse titanique vestige d'un ancien combat
41. Ruines d'une cité médiévale encerclée de murailles
42. Gratte-ciels effondrés envahis par la végétation
43. Gare abandonnée dans une ville fantôme
44. Cathédrale en ruine avec des vitraux brisés
45. Marché désert avec des échoppes renversées
46. Tunnel de métro rempli de carcasses de trains
47. Quartier industriel envahi par des toxines
48. Pont suspendu partiellement effondré
49. Place centrale d'une ville abandonnée encerclée de statues
50. Toits d'une ville en ruines avec une vue plongeante
51. Dimensions fracturées où les lois de la gravité sont brisées

52. Plateau suspendu au-dessus d'un vide étoilé
53. Labyrinthe fait de miroirs brisés
54. Ancien champ de bataille hanté par des âmes perdues
55. Ruines flottantes entrelacées de portails magiques
56. Forêt cristalline avec des arbres faits de gemmes
57. Temple sous-terrain irradiant une lumière dorée
58. Île volante encerclée de nuages orageux
59. Bibliothèque sans fin aux escaliers mouvants
60. Clairière enchantée où le temps semble figé
61. Hangar abandonné rempli de robots désactivés
62. Ville néon cyberpunk surplombée de drones
63. Base militaire en ruine avec des tourelles actives
64. Laboratoire rempli de cuves de monstres en suspension
65. Cimetière de vaisseaux spatiaux sous un ciel noir
66. Centrale énergétique aux étincelles et explosions fréquentes
67. Arène flottante entourée de champs d'énergie
68. Station orbitale avec des fenêtres brisées sur l'espace
69. Usine de production massive avec des tapis roulants géants
70. Ascenseur interdimensionnel en chute libre
71. Intérieur d'un monstre colossal entre chair et os
72. Monde inversé où tout flotte à l'envers

N° du contexte: 64 Contexte 64 sélectionné: Laboratoire rempli de cuves de monstres en suspension

Création du 1er groupe de monstre du niveau Souhaitez-vous générer les monstres automatiquement (1) ou manuellement (0) ? 1 Nombre de monstres (>3) : 4

Création du 2e groupe de monstre du niveau Souhaitez-vous générer les monstres automatiquement (1) ou manuellement (0) ? 1 Nombre de monstres (>3) : 5

A. Ajouter un niveau

P. Afficher la partie

I. Inversion de la pile

Q. Quitter

Votre choix: p Contenu de la pile :

- Contexte : Laboratoire rempli de cuves de monstres en suspension File de Monstres : Monstre n°1 : Nom: Illusorium Niveau: 1 Points de vie: 4 Points de dégats: 1 Liste des armes: 4

Monstre n°2 : Nom: Vespertilian Niveau: 2 Points de vie: 6 Points de dégats: 1 Liste des armes: 3

Monstre n°3 : Nom: Lunarisque Niveau: 3 Points de vie: 4 Points de dégats: 2 Liste des armes: 5

Monstre n°4 : Nom: Draconis Niveau: 1 Points de vie: 4 Points de dégats: 1 Liste des armes: 4

File de Monstres : Monstre n°1 : Nom: Cyclonix Niveau: 1 Points de vie: 4 Points de dégats: 1 Liste des armes: 4

Monstre n°2 : Nom: Pyroclast Niveau: 3 Points de vie: 4 Points de dégats: 2 Liste des armes: 5

Monstre n°3 : Nom: Blazefrost Niveau: 1 Points de vie: 4 Points de dégats: 1 Liste des armes: 4

Monstre n°4 : Nom: Eclipsar Niveau: 1 Points de vie: 4 Points de dégats: 1 Liste des armes: 4

Monstre n°5 : Nom: Obsidianix Niveau: 2 Points de vie: 6 Points de dégats: 1 Liste des armes: 3

- Contexte : Dimensions fracturées où les lois de la gravité sont brisées File de Monstres : Monstre n°1 : Nom: Zephyryst Niveau: 2 Points de vie: 6 Points de dégats: 1 Liste des armes: 3

Monstre n°2 : Nom: Eldritchorn Niveau: 3 Points de vie: 4 Points de dégats: 2 Liste des armes: 5

Monstre n°3 : Nom: Quasarix Niveau: 1 Points de vie: 4 Points de dégats: 1 Liste des armes: 4

Monstre n°4 : Nom: Vipernox Niveau: 3 Points de vie: 4 Points de dégats: 2 Liste des armes: 5

Monstre n°5 : Nom: Morgrul Niveau: 3 Points de vie: 4 Points de dégats: 2 Liste des armes: 5

File de Monstres : Monstre n°1 : Nom: Pyronyx Niveau: 1 Points de vie: 4 Points de dégats: 1 Liste des armes: 4

Monstre n°2 : Nom: Nocturnis Niveau: 2 Points de vie: 6 Points de dégats: 1 Liste des armes: 3

Monstre n°3 : Nom: Eclipsion Niveau: 2 Points de vie: 6 Points de dégats: 1 Liste des armes: 3

A. Ajouter un niveau
P. Afficher la partie
I. Inversion de la pile
Q. Quitter

Votre choix: i

A. Ajouter un niveau
P. Afficher la partie
I. Inversion de la pile

Q. Quitter

Votre choix: p Contenu de la pile :

- Contexte : Dimensions fracturées où les lois de la gravité sont brisées File de Monstres : Monstre n°1 : Nom: Zephyryst Niveau: 2 Points de vie: 6 Points de dégats: 1 Liste des armes: 3

Monstre n°2 : Nom: Eldritchorn Niveau: 3 Points de vie: 4 Points de dégats: 2 Liste des armes: 5

Monstre n°3 : Nom: Quasarix Niveau: 1 Points de vie: 4 Points de dégats: 1 Liste des armes: 4

Monstre n°4 : Nom: Vipernox Niveau: 3 Points de vie: 4 Points de dégats: 2 Liste des armes: 5

Monstre n°5 : Nom: Morgrul Niveau: 3 Points de vie: 4 Points de dégats: 2 Liste des armes: 5

File de Monstres : Monstre n°1 : Nom: Pyronyx Niveau: 1 Points de vie: 4 Points de dégats: 1 Liste des armes: 4

Monstre n°2 : Nom: Nocturnis Niveau: 2 Points de vie: 6 Points de dégats: 1 Liste des armes: 3

Monstre n°3 : Nom: Eclipsion Niveau: 2 Points de vie: 6 Points de dégats: 1 Liste des armes: 3

- Contexte : Laboratoire rempli de cuves de monstres en suspension
File de Monstres : Monstre n°1 : Nom: Illusorium Niveau: 1 Points de vie: 4 Points de dégats: 1 Liste des armes: 4

Monstre n°2 : Nom: Vespertilian Niveau: 2 Points de vie: 6 Points de dégats: 1 Liste des armes: 3

Monstre n°3 : Nom: Lunarisque Niveau: 3 Points de vie: 4 Points de dégats: 2 Liste des armes: 5

Monstre n°4 : Nom: Draconis Niveau: 1 Points de vie: 4 Points de dégats: 1 Liste des armes: 4

File de Monstres : Monstre n°1 : Nom: Cyclonix Niveau: 1 Points de vie: 4 Points de dégats: 1 Liste des armes: 4

Monstre n°2 : Nom: Pyroclast Niveau: 3 Points de vie: 4 Points de dégats: 2 Liste des armes: 5

Monstre n°3 : Nom: Blazefrost Niveau: 1 Points de vie: 4 Points de dégats: 1 Liste des armes: 4

Monstre n°4 : Nom: Eclipsar Niveau: 1 Points de vie: 4 Points de dégats: 1 Liste des armes: 4

Monstre n°5 : Nom: Obsidianix Niveau: 2 Points de vie: 6 Points de dégats: 1 Liste des armes: 3

- A. Ajouter un niveau
- P. Afficher la partie
- I. Inversion de la pile
- Q. Quitter

Votre choix: q Sélectionner un N° de partie (si vous entrez un N° existant, cela écrasera la partie existante): 4 Nom de fichier généré : fichiers/parties/partie4.txt Fin de la création de partie. Sauvegarde... Sauvegarde effectuée. ----- Menu -----

1. jouer une partie prédéfinie
2. créer une nouvelle partie
3. afficher la liste des joueurs triée par nom
4. afficher la liste des joueurs triée par meilleur score
5. afficher les statistiques d'un joueur
6. Quitter

choix: 9 Au revoir et à bientôt !

6.3 afficher la liste des joueurs triée par nom

Bienvenue sur le jeu !

Pour une meilleure expérience veuillez jouer en plein écran !

----- Menu -----

1. jouer une partie prédéfinie
2. créer une nouvelle partie
3. afficher la liste des joueurs triée par nom
4. afficher la liste des joueurs triée par meilleur score
5. afficher les statistiques d'un joueur
9. Quitter

choix: 3

Affichage de la liste des joueurs triée par nom

----- Chevalier -----

Nom : 1ervraijoueur

Niveau : 3

Expérience : 40

Points de vie : 20

Dégâts infligés : 57

Nombre de parties jouées : 5

Scores : 720 0 0 0 850

Meilleur score : 850

Pire score : 0

Score moyen : 314.00

----- Chevalier -----

Nom : a

Niveau : 22

Expérience : 85

Points de vie : 24

Dégâts infligés : 383

Nombre de parties jouées : 22

Scores : 100 500 634 360 390 360 0 530 530 830 500 870 830 840 520 860 870 840
0 530 470 900

Meilleur score : 900

Pire score : 0

Score moyen : 557.45

----- Chevalier -----

Nom : b

Niveau : 0

Expérience : 0

Points de vie : 20

Dégâts infligés : 0

Nombre de parties jouées : 3

Scores : 300 1000 510

Meilleur score : 1000

Pire score : 300

Score moyen : 603.33

----- Chevalier -----

Nom : c

Niveau : 0

Expérience : 0

Points de vie : 20

Dégâts infligés : 0

Nombre de parties jouées : 2

Scores : 200 700

Meilleur score : 700

Pire score : 200

Score moyen : 450.00

----- Chevalier -----

Nom : d

Niveau : 0

Expérience : 0
Points de vie : 20
Dégâts infligés : 0
Nombre de parties jouées : 1
Scores : 860
Meilleur score : 860
Pire score : 860
Score moyen : 860.00

----- Chevalier -----

Nom : je test
Niveau : 2
Expérience : 90
Points de vie : 20
Dégâts infligés : 48
Nombre de parties jouées : 2
Scores : 830 500
Meilleur score : 830
Pire score : 500
Score moyen : 665.00

----- Chevalier -----

Nom : kuco
Niveau : 1
Expérience : 5
Points de vie : 20
Dégâts infligés : 18

Nombre de parties jouées : 1

Scores : 380

Meilleur score : 380

Pire score : 380

Score moyen : 380.00

----- Menu -----

1. jouer une partie prédéfinie
2. créer une nouvelle partie
3. afficher la liste des joueurs triée par nom
4. afficher la liste des joueurs triée par meilleur score
5. afficher les statistiques d'un joueur
9. Quitter

choix: 9

Au revoir et à bientôt !

6.4 afficher la liste des joueurs triée par meilleur score

Bienvenue sur le jeu !

Pour une meilleure expérience veuillez jouer en plein écran !

----- Menu -----

1. jouer une partie prédéfinie
2. créer une nouvelle partie
3. afficher la liste des joueurs triée par nom
4. afficher la liste des joueurs triée par meilleur score
5. afficher les statistiques d'un joueur

9. Quitter

choix: 4

Affichage de la liste des joueurs triée par meilleur score

----- Chevalier -----

Nom : b

Niveau : 0

Expérience : 0

Points de vie : 20

Dégâts infligés : 0

Nombre de parties jouées : 3

Scores : 300 1000 510

Meilleur score : 1000

Pire score : 300

Score moyen : 603.33

----- Chevalier -----

Nom : a

Niveau : 22

Expérience : 85

Points de vie : 24

Dégâts infligés : 383

Nombre de parties jouées : 22

Scores : 100 500 634 360 390 360 0 530 530 830 500 870 830 840 520 860 870 840
0 530 470 900

Meilleur score : 900

Pire score : 0

Score moyen : 557.45

----- Chevalier -----

Nom : d

Niveau : 0

Expérience : 0

Points de vie : 20

Dégâts infligés : 0

Nombre de parties jouées : 1

Scores : 860

Meilleur score : 860

Pire score : 860

Score moyen : 860.00

----- Chevalier -----

Nom : 1ervraijoueur

Niveau : 3

Expérience : 40

Points de vie : 20

Dégâts infligés : 57

Nombre de parties jouées : 5

Scores : 720 0 0 0 850

Meilleur score : 850

Pire score : 0

Score moyen : 314.00

----- Chevalier -----

Nom : je test

Niveau : 2

Expérience : 90

Points de vie : 20

Dégâts infligés : 48

Nombre de parties jouées : 2

Scores : 830 500

Meilleur score : 830

Pire score : 500

Score moyen : 665.00

----- Chevalier -----

Nom : c

Niveau : 0

Expérience : 0

Points de vie : 20

Dégâts infligés : 0

Nombre de parties jouées : 2

Scores : 200 700

Meilleur score : 700

Pire score : 200

Score moyen : 450.00

----- Chevalier -----

Nom : kuco

Niveau : 1

Expérience : 5

Points de vie : 20

Dégâts infligés : 18

Nombre de parties jouées : 1

Scores : 380

Meilleur score : 380

Pire score : 380

Score moyen : 380.00

----- Menu -----

1. jouer une partie prédéfinie
2. créer une nouvelle partie
3. afficher la liste des joueurs triée par nom
4. afficher la liste des joueurs triée par meilleur score
5. afficher les statistiques d'un joueur
9. Quitter

choix: 9

Au revoir et à bientôt !

6.5 afficher les statistiques d'un joueur

Bienvenue sur le jeu !

Pour une meilleure expérience veuillez jouer en plein écran !

----- Menu -----

1. jouer une partie prédéfinie
2. créer une nouvelle partie
3. afficher la liste des joueurs triée par nom

4. afficher la liste des joueurs triée par meilleur score

5. afficher les statistiques d'un joueur

9. Quitter

choix: 5

Entrez le nom du chevalier que vous recherchez !

>je test

----- Chevalier -----

Nom : je test

Niveau : 2

Expérience : 90

Points de vie : 20

Dégâts infligés : 48

Nombre de parties jouées : 2

Scores : 830 500

Meilleur score : 830

Pire score : 500

Score moyen : 665.00

----- Menu -----

1. jouer une partie prédéfinie

2. créer une nouvelle partie

3. afficher la liste des joueurs triée par nom

4. afficher la liste des joueurs triée par meilleur score

5. afficher les statistiques d'un joueur

9. Quitter

choix: 9

Au revoir et à bientôt !

6.6 Quitter

Bienvenue sur le jeu !

Pour une meilleure expérience veuillez jouer en plein écran !

----- Menu -----

1. jouer une partie prédéfinie
2. créer une nouvelle partie
3. afficher la liste des joueurs triée par nom
4. afficher la liste des joueurs triée par meilleur score
5. afficher les statistiques d'un joueur
9. Quitter

choix: 9

Au revoir et à bientôt !