

November 14, 2014

Document 1 :
Langage avancé de
programmation

Mme Vroman &
Mme Van Den Schrieck

Contents

| | | |
|----------|----------------------------|----------|
| 1 | Introduction | 3 |
| 2 | kikoo | 4 |
| 3 | Différentes classes | 4 |
| 3.1 | Guerrier | 4 |
| 3.2 | Mage | 4 |

1 Introduction

2 kikoo

3 Différentes classes

Il existe deux classes dans notre programme : le Guerrier et le Mage.
Ces deux classes ont un attribut principal, et un attribut secondaire.
Le niveau maximum du jeu est 20.

3.1 Guerrier

La force est la caractéristique principale du guerrier, celle ci augmente de 1 chaque level !
L'endurance augmente aussi chaque level de 1
Endurance initial à 1, *10 pour obtenir ses pv, force à 1 !
Pour ce qui est de l'intelligence, elle est aussi élevée que celle de martin...
Je lui ai appliqué des valeurs (dans un tableau) en fonction du niveau du personnage : {0,0,0,0,1,1,1,1,2,2}

3.2 Mage

endurance initial à 1, *7 pour obtenir ses pv, force à 0, intelligence à 1 !