

1 Classe Belligérant

Un belligérant capable de combattre à mains nues (et en pagne).

— Propriétés :

1. nom : Le nom du belligérant.
 - Type : str
 - Accès : lecture seule
2. pts_vies : Le nombre de points de vie du belligérant.
 - Type : int
 - Accès : accès complet
3. défense : Le facteur de défense du belligérant. Plus ce facteur est élevé, plus le belligérant pourra résister aux attaques.
 - Type : int
 - Accès : lecture seule
4. force : Le facteur de force du belligérant. Plus ce facteur est élevé, plus les attaques du belligérant seront efficaces.
 - Type : int
 - Accès : lecture seule

— Constructeur :

1. __init__ : Instancie un belligérant. Outre le nom, fournit en paramètre, les valeurs de force, défense et de points de vie sont calculés de la façon suivante :
 - force : 1 dé12
 - défense : 1 dé12
 - pts_vie : 2 dé12 + 20
 - Paramètres :
 - (i) param : description
 - Type : type
 - Assertions :
 - (i) Condition : condition de l'assertion
 - (ii) Message : message de l'assertion

— Méthodes :

1. nom : __str__ : Fournit une chaîne de caractère représentant le belligérant.

- Retour : Une chaîne représentant le belligérant de la forme
«nom (F :*force* D :*défense* V :*pts_vie*)
- Type de retour : str
- 2. attaquer : Calcule le coefficient d'attaque d'un assaut.
 - Retour : Le coefficient d'attaque d'un assaut calculé par la formule : $force + 1 \text{ dé}12$
 - Type de retour : int
- 3. parer : Calcule le coefficient de parade lors d'un assaut.
 - Retour : Le coefficient de parade lors d'un assaut calculé par la formule : $défense + 2 \text{ dé}6$
 - Type de retour : int
- 4. subir_dégâts : Après avoir reçu une attaque, cette méthode calcule les dégâts subis par le belligérant et les déduit de ses points de vie.
 - Paramètres :
 - (i) impact : La force d'impact de l'attaque reçue.
 - Type : int
- 5. est_mort : détermine si un belligérant est mort.
 - Retour : Vrai si et seulement si pts_vie est 0 ou moins.
 - Type de retour : bool