## **DESCRIPTION DE LA FONCTION RPG BONUS**

La fonction bonus pour pimenter le jeu est une méthode de la classe Game basée sur un Random appelée randomDragon().

Elle intervient dans le déroulé du combat avant que le joueur choisisse le personnage avec lequel il veut jouer, et peut complètement renverser la partie!

Un chiffre est choisi aléatoirement entre 1 et 10 :

- si il est égal à 2 : le Dragon ALDUIN apparait (1 chance sur 10)
- si il est égal à 6 : le Dragon PAARTHURNAX apparait (1 chance sur 10)
- sinon: un dragon survole le champs de bataille et disparait (8 chances sur 10)

Si le Dragon ALDUIN apparait, il a la possibilité de détruire toute l'équipe adverse!

Le joueur doit appuyer sur « entrée » pour voir la suite (un repeat while tant que le joueur tape autre chose qu'un espace blanc).

Deuxième random, un chiffre est choisi entre 1 et 5 :

- si il est égal à 3 : toutes l'équipe adverse est détruite (1 chance sur 5) : on utilise une boucle for pour lire le tableau contenant les personnages de l'équipe adverse, chaque tour de boucle correspond à un index du tableau et on affecte à chaque personnage des points de vie à 0. Ils sont tous morts. La partie est fini et le joueur actif a gagné ! On propose un Play Again
  - sinon: ALDUIN s'en va (4 chances sur 5)

<u>Si le Dragon PAARTHURNAX apparait</u>, il redonne 50 points de vie aux personnages du joueur, y compris les personnages morts!

Une boucle for lit le tableau contenant les personnages du joueur actuel, chaque tour de boucle correspond à un index du tableau et on ajoute +50 aux points de vie de chaque personnage.

```
// Function randomDragon() : BONUS to make it more fun
// The function has 2 parameters : team = the playing team, and vsOpposingTeam = the opposing team
private func randomDragon(team: Team, vsOpposingTeam: Team) {
                                                                   // Random apparition of 2 types of Dragons
    let randomNumber = Int.random(in: 1...10)
    var playerChoice: String
    if randomNumber == 2 {
                                                                  // 1 chance out of 10 : the dragon ALDUIN appears
       print("A shadow surrounds you, the wind blows harder. You turn around and here is the Legendary Dragon ALDUIN!"
           + "\n Alduin is the Devourer Of The World, he can destroy your opponent's team, making you the winner of this game, or he can fly
               away"
           + "\n \(team.nameTag) Press ENTER to see what happens")
       repeat { playerChoice = readLine()!
       } while playerChoice != ""
       let secondRandomNumber = Int.random(in: 1...5)
                                                                  // if Alduin appeared : 1 chance out of 5 = he destroys the opposing team !
       if secondRandomNumber == 3 {
           print("Alduin takes a deep breath ... and SPITS FIRE ON TEAM \(vsOpposingTeam.teamName)! They are all dead, Alduin sent them to
               the Other World.")
            print("")
            for i in 0..<vsOpposingTeam.teamFighters.count {</pre>
               vsOpposingTeam.teamFighters[i].characterLife = 0
                                                                  // life points of characters in the opposing team are = 0
           playAgain()
                                                                   // game is over, play again ?
                                                                   // if Alduin appears : 4 chances out of 5 = he goes away
           print("Alduin takes a deep breath ... and FLY AWAY")
           print("")
   } else if randomNumber == 6 {
                                                                   // 1 chance out of 10 : the dragon Paarthunax appears
       print("Light suddenly surrounds you, the sun shines through the clouds. You turn around and here is the Legendary Dragon PAARTHURNAX"
           + "\n Paarthurnax is a kind dragon. He will help you. \((team.nameTag), all the members of your team receive 50 life points,
                including your dead characters")
       print("")
        for i in 0..<team.teamFighters.count
       team.teamFighters[i].characterLife += 50
                                                                   // Adds 50 life points to every members of the team
   } else {
                                                                   // 8 chances out of 10 : no dragons
       print("You see the shadow of a dragon flying above the battlefield but it disappears")
       print("")
} // end of function randomDragons()
```