

## Système de combat

On souhaite coder un système de combat en langage C. Il sera possible de choisir à chaque tour de jeu d'effectuer une action, dans la finalité de vaincre un monstre.

### Consignes

Chaque exercice correspond à une version du projet ; pour entamer le développement de chacune de ces fonctionnalités nouvelles, il faudra donc tirer une nouvelle branche avec git ; la fusion (*merge*) sera réalisée à la fin de chaque exercice, produisant un *master* à jour.

Avant de commencer, il convient :

- de supprimer le contenu du répertoire C:\Users\game\Documents\GitHub, et de déconnecter l'utilisateur précédent sur GitHub Desktop si nécessaire ;
- de créer un dépôt **public** et d'en envoyer l'URL à : selene.t.etpa@gmail.com

### Exercices

1. Coder un programme affichant un nombre de points de vie à l'écran, puis une phrase décrivant une attaque et une perte de points de vie, et enfin le nombre de points de vie actualisé après la blessure.
2. Améliorer le programme, en faisant en sorte que la procédure décrite à l'exercice 1 puisse se dérouler autant de fois que nécessaire pour achever le monstre ( $PV \leq 0$ ).
3. Permettre à l'ennemi de contre-attaquer après l'attaque, en suivant une procédure similaire. Le combat doit aussi s'arrêter si les PV du personnage deviennent  $\leq 0$ .
4. Proposer au joueur de choisir, à chaque tour, entre attaquer (1) et se défendre (2). Cette dernière option divise par quatre les dégâts encaissés lors de ce tour.
5. Tirer aléatoirement le comportement du monstre (attaque / défense).
6. Ajouter un stock de points de magie (PM), ainsi que la possibilité de lancer un sort de Poison coûtant plusieurs PM. Il inflige au monstre des dégâts à chaque tour, qui ne tiennent pas compte d'une éventuelle défense. Les PM se régénèrent, 1 par tour.
7. Permettre au monstre de lancer aussi le sort de Poison. S'il n'a plus de PM, il ne peut pas lancer le sort, et doit attaquer ou se défendre à la place.
8. Ajouter un sort d'Antidote, qui permet de guérir d'un empoisonnement.