**ANALYSE FONCTIONNALITE HEROS + EQUIPEMENTS**

Ordre de création des classes :

**\*TypeAttribute**

Cest la classe qui va contenir les données en dur des attributs possibles du jeu.

Elle sera insérée une fois en base, et plus instanciée par la suite.

-Id : primary key

-name : string required

Données à entrer :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| id | name | *Précisions* |
| 1 | HP\_MAX | *Nombre de points de vie maximum* |
| 2 | MOVEMENT\_SPEED | *Vitesse de déplacement* |
| 3 | ATTACK\_SPEED | *Influence le délai entre chaque attaque* |
| 4 | STRENGHT | *Influence la force/les degats des attaques* |
| 5 | DODGE | *Pourcentage de chance d’esquive (ex : 2% =0.02)* |
| 6 | CRIT | *Pourcentage de chance de faire un coup critique* |
| 7 | MAGIC\_RESIST | *Resistance aux attaques magiques* |
| 8 | AMOR | *Resistance aux attaques physiques* |
| 9 | SHIELD | *Bouclier qui absorbe des degats* |
| 10 | REGEN | *Pourcentage de hpMax régénérés en 1h* |
| 11 | LIFE\_STEAL | *Pourcentage de vol de vie sur les degats infligés* |
| 12 | STUN | *Pourcentage de stun avec une attaque* |
| 13 | HEAL | *Pourcentage de chance de heal* |
| 14 | HEAL\_VALUE | *Pourcentage de hp régénérés* |
| 15 | TRUE\_DAMAGE | *% de faire des degats qui ignore l’armure/resist/shiels* |

**\*TypeRace**

Cest la classe qui va contenir les données en dur des races possibles à la création du perso

Elle sera insérée une fois en base, et plus instanciée par la suite.

Attributes est un tableau d’objets attributs qui correspondent aux attributs de cette race et qui seront instanciés juste après elle

-Id : primary key

-name : string required

-attributes: array required

Données à entrer :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| id | name | *Précisions* |
| 1 | HP\_MAX | *Nombre de points de vie maximum* |
| 2 | MOVEMENT\_SPEED | *Vitesse de déplacement* |
| 3 | ATTACK\_SPEED | *Influence le délai entre chaque attaque* |
| 4 | STRENGHT | *Influence la force/les degats des attaques* |
| 5 | DODGE | *Pourcentage de chance d’esquive (ex : 2% =0.02)* |
| 6 | CRIT | *Pourcentage de chance de faire un coup critique* |
| 7 | MAGIC\_RESIST | *Resistance aux attaques magiques* |
| 8 | AMOR | *Resistance aux attaques physiques* |
| 9 | SHIELD | *Bouclier qui absorbe des degats* |
| 10 | REGEN | *Pourcentage de hpMax régénérés en 1h* |
| 11 | LIFE\_STEAL | *Pourcentage de vol de vie sur les degats infligés* |
| 12 | STUN | *Pourcentage de stun avec une attaque* |
| 13 | HEAL | *Pourcentage de chance de heal* |
| 14 | HEAL\_VALUE | *Pourcentage de hp régénérés* |
| 15 | TRUE\_DAMAGE | *% de faire des degats qui ignore l’armure/resist/shiels* |
| 16 | RANGE | *Distance a laquelle on peut attaquer* |