Code couleur :

Jaune : je ne sais si ça va être mis en place car ça demande un peu plus d’effort et de temps or il y a beaucoup de projet.

Vert : c’est indispensable et sera mis en place.

C’est un jeu où on sera un personnage joueur et on combattra des personnages non joueurs (PNJ). C’est un jeu « de gladiateur » où on affrontera un par un, un PNJ. Si on n’a plus de PV le jeu est finis. Si on gagne un combat, on gagne des pièces d’or (po), qu’on peut dépenser pour avoir une autre arme.

On a une class Personnage. Qui sera la class mère de la class joueur et des différents PNJ.

Les paramètre de la classe Personnage sont :

* Point de vie (si ça tombe à zéro fin du jeu)
* Energie (on doit choisir entre différentes attaque)
* Arme (on applique le **design pattern Stratégie** en mettant en place une armurerie)
* Armure (pareil que là-haut et ça fais un peu plus de travail)
* Pièce d’or (avec ces pièces on pourra changer d’arme et appliquer le design pattern Stratégie)

Le combat entre le joueur et PNJ va amener une modification des PV, On pourra utiliser **le design** **Pattern Observer** ici, pour notifier et actualiser les PV des personnages.