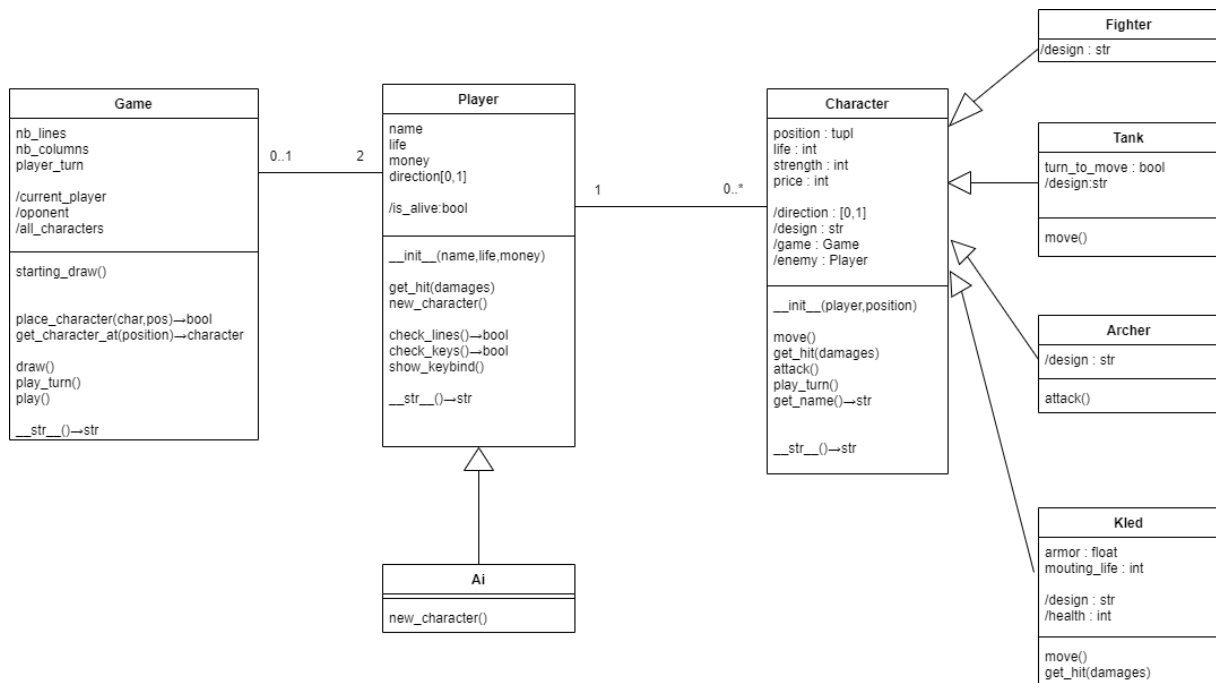


Projet de programmation : réalisation d'un jeu en console

I) Diagramme UML :



II) Liste des améliorations :

Intégration de deux personnages supplémentaires :

- L'archer, qui coute 2 pièces, est capable d'attaquer toute la ligne sur laquelle il se trouve mais est extrêmement faible (1 point de vie).
- Le cavalier blindé Kled, coûtant également deux pièces, est un personnage qui possède de l'armure réduisant les dégâts et qui chevauche une monture capable d'absorber une partie des dégâts. Tant qu'il est sur sa monture, il se déplace plus rapidement (deux move() par tour), il retrouve des déplacements normaux après la mort de sa monture.

Ajout d'une IA, qui est une classe héritée de joueur, dont la méthode new_character() est modifiée pour ajouter aléatoirement des personnages sur le plateau.

Vérifications de toutes les entrées utilisateurs :

- Affichage des entrées utilisateur, pour chaque mauvaise entrée, l'action est redemandée à l'utilisateur jusqu'à ce qu'une entrée correcte soit donnée.

Ajout d'un tirage via la méthode `starting_draw()`, afin que le joueur commençant la partie ne soit pas toujours celui de gauche, c'est utile pour définir celui qui commence en cas d'affrontement entre deux joueurs humains.