

Tp : Pokemon tournament

Pour réaliser le tournoi de pokemon j'ai créé une classe Pokemon, qui comprends les caractéristiques d'un pokémon(nom, Points de vie(PP), Points de pouvoir(PV)).

Dans la classe Pokemon, j'ai mis ces attributs en protected de façon à pouvoir les utiliser dans les classes enfants.

Il y a de plus les attributs cri, cri de victoire (criV), cri de défaite (criD). Les cris de victoire et de défaite sont communs à tous les pokémons. Cependant les cris « naturels » diffèrent selon les deux pokemons.

j'ai rajouté une méthode Desc() dans la classe pokémon pour présenter les différents pokémons.

J'ai créé deux autres classes Racaille et Ratata, qui héritent des attributs de la classe pokémon

Dans Pokémon j'ai créé une méthode « attaque('un autre pokemon') » qui est commune à tous les pokemons et gère les dégâts que les pokemons s'infligent pendant les combats.

Le déroulement des combats est géré par la méthode tournoi qui récupère deux groupes de pokémons et les fait se battre tour à tour.

Il y a une autre méthode qui instancie les différents pokémons (start_tournoi) et les met dans deux tableaux(groupes).

Le code pourrait être amélioré en rajoutant de l'interactivité avec les scanners dans les méthodes tournoi et start_tournoi, on pourrait aussi améliorer la différenciation des pokémons, ce n'est qu'à la fin que j'ai remarqué qu'il était un peu difficile de savoir quel pokémon attaque, Car j'avais fait le choix de nommer les pokémons en fonction de leur type, il faudrait rajouter la possibilité de rajouter les surnoms dans les différentes classes héritières(rajouter une variable de type String et garder le paramètre monPoke de la classe Pokemon parent).

On pourrait par exemple proposer à l'utilisateur de répartir les pokémons, d'en ajouter, et de choisir les attaques.