

# Jeu d'essais

Premier cas :

run:

Entrez votre nom : Diallo

Choisissez le type d'adversaires à affronter

1 - Adversaires Déterminés (ils vous poursuivent/fuient sans réfléchir)

2 - Adversaires Velléitaires (se déplacent avec un peu de hasard)

3 - Adversaires Intelligents (analysent les alentours)

Votre choix : : 2 → il a pris les adversaires velléitaires comme choix.

Affichage initial du plateau :

```
XXXXXXXXXX  
X.AA.....X  
X..00....X  
X...J.A0X  
X...0.0.X  
X..A.A..X  
XXXXXXXXXX
```

Énergie de Diallo: 10 → l'énergie du joueur.

Collecteur : 0

Adversaires restants : 5

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : h

Énergie disponible : 10 → l'utilisateur est rentré dans une salle où se trouvait un bidon plein

Combien d'énergie voulez-vous prendre ? : 10

1 - Recharger ma propre énergie

2 - Stocker dans le collecteur

Veuillez choisir 1 ou 2 : 2 → il décide de charger son collecteur

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : h

Les lignes suivantes indiquent comment se déplacent les adversaires.

AdversaireVelleitaire : se déplace de manière aléatoire.

AdversaireVelleitaire : déplacement impossible (salle occupée ou invalide), il passe son tour.

AdversaireVelleitaire : suit comportement principal (course/fuite).

AdversaireVelleitaire : déplacement impossible (salle occupée ou invalide), il passe son tour.

AdversaireVelleitaire : suit comportement principal (course/fuite).

AdversaireVelleitaire : se déplace vers (1,1). → **celui se trouve en dessous de la ligne ou il était à droite.**

AdversaireVelleitaire : se déplace de manière aléatoire.

AdversaireVelleitaire : déplacement impossible (salle occupée ou invalide), il passe son tour.

AdversaireVelleitaire : suit comportement principal (course/fuite).

AdversaireVelleitaire : se déplace vers (0,-1). → **et celui là reste sur la même ligne et part à gauche.**

```
XXXXXXXXXX
XA.AJ...X
X..00...X
X.....OX
X...0..0AX
X..A.A..X
XXXXXXXXXX
```

Énergie de Diallo: 8 → **l'énergie du joueur se décrémente après chaque déplacement**

Collecteur : 10

Adversaires restants : 5

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : g

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : g

AdversaireVelleitaire : se déplace de manière aléatoire.

AdversaireVelleitaire : se déplace vers (0,-1).

AdversaireVelleitaire : suit comportement principal (course/fuite).

AdversaireVelleitaire : déplacement impossible (salle occupée ou invalide), il passe son tour.

AdversaireVelleitaire : se déplace de manière aléatoire.

AdversaireVelleitaire : déplacement impossible (salle occupée ou invalide), il passe son tour.

AdversaireVelleitaire : suit comportement principal (course/fuite).

AdversaireVelleitaire : se déplace vers (0,-1).

AdversaireVelleitaire : suit comportement principal (course/fuite).

AdversaireVelleitaire : déplacement impossible (salle occupée ou invalide), il passe son tour.

XXXXXXXXXX  
XAA.J...X  
X..00...X  
X.....0X  
X...0.0AX  
X..AA...X  
XXXXXXXXXX

Énergie de Diallo: 10

Collecteur : 10

Adversaires restants : 5

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : g

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : b

Énergie disponible : 10

Combien d'énergie voulez-vous prendre ? : 10

1 - Recharger ma propre énergie

2 - Stocker dans le collecteur

Veuillez choisir 1 ou 2 : 2

AdversaireVelleitaire : suit comportement principal (course/fuite).

AdversaireVelleitaire : déplacement impossible (salle occupée ou invalide), il passe son tour.

AdversaireVelleitaire : suit comportement principal (course/fuite).

AdversaireVelleitaire : déplacement impossible (salle occupée ou invalide), il passe son tour.

AdversaireVelleitaire : suit comportement principal (course/fuite).

AdversaireVelleitaire : déplacement impossible (salle occupée ou invalide), il passe son tour.

AdversaireVelleitaire : suit comportement principal (course/fuite).

AdversaireVelleitaire : déplacement impossible (salle occupée ou invalide), il passe son tour.

XXXXXXXXXX  
XA.....X  
X..J0...X  
X.....0X  
X...0.0AX  
X..AA...X  
XXXXXXXXXX

Énergie de Diallo: 8 → on voit bien que l'énergie du joueur décrémente à chaque déplacement.

Collecteur : 20

Adversaires restants : 4

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : b

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : b

AdversaireVelleitaire : suit comportement principal (course/fuite).

AdversaireVelleitaire : déplacement impossible (salle occupée ou invalide), il passe son tour.

AdversaireVelleitaire : suit comportement principal (course/fuite).

AdversaireVelleitaire : déplacement impossible (salle occupée ou invalide), il passe son tour.

AdversaireVelleitaire : se déplace de manière aléatoire.

AdversaireVelleitaire : se déplace vers (1,0).

AdversaireVelleitaire : suit comportement principal (course/fuite).

AdversaireVelleitaire : déplacement impossible (salle occupée ou invalide), il passe son tour.

XXXXXXXXXX

X~~A~~.....X

X...00....X

X.....0X

X...J0..0.X

X...AA..AX

XXXXXXXXXX

Énergie de Diallo: 6

Collecteur : 20

Adversaires restants : 4

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : b

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : d

AdversaireVelleitaire : suit comportement principal (course/fuite).

AdversaireVelleitaire : déplacement impossible (salle occupée ou invalide), il passe son tour.

AdversaireVelleitaire : suit comportement principal (course/fuite).

AdversaireVelleitaire : déplacement impossible (salle occupée ou invalide), il passe son tour.

XXXXXXXXXX  
XA.....X  
X..00...X  
X.....0X  
X...0.0.X  
X....J...AX  
XXXXXXXXXX

Énergie de Diallo: 9

Collecteur : 20

Adversaires restants : 2

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : d

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : d

AdversaireVelleitaire : suit comportement principal (course/fuite).

AdversaireVelleitaire : déplacement impossible (salle occupée ou invalide), il passe son tour.

AdversaireVelleitaire : suit comportement principal (course/fuite).

AdversaireVelleitaire : déplacement impossible (salle occupée ou invalide), il passe son tour.

XXXXXXXXXX  
XA.....X  
X..00...X  
X.....0X  
X...0.0.X  
X....JAX  
XXXXXXXXXX

Énergie de Diallo: 7

Collecteur : 20

Adversaires restants : 2

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : d

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : d

Déplacement impossible.

AdversaireVelleitaire : suit comportement principal (course/fuite).

AdversaireVelleitaire : déplacement impossible (salle occupée ou invalide), il passe son tour.

XXXXXXXXXX  
XA.....X  
X..00...X  
X.....0X  
X...0.0.X  
X.....JX  
XXXXXXXXXX

Énergie de Diallo: 7

Collecteur : 20

Adversaires restants : 1

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : h

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : h

Énergie disponible : 10

Combien d'énergie voulez-vous prendre ? : 10

1 - Recharger ma propre énergie

2 - Stocker dans le collecteur

Veuillez choisir 1 ou 2 : 2

AdversaireVelleitaire : suit comportement principal (course/fuite).

AdversaireVelleitaire : déplacement impossible (salle occupée ou invalide), il passe son tour.

XXXXXXXXXX  
XA.....X  
X..00...X  
X.....JX  
X...0.0.X  
X.....X  
XXXXXXXXXX

Énergie de Diallo: 5

Collecteur : 30

Adversaires restants : 1

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : G

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : G

AdversaireVelleitaire : se déplace de manière aléatoire.

AdversaireVelleitaire : déplacement impossible (salle occupée ou invalide), il passe son tour.

```
XXXXXXXXXX
XA.....X
X..00...X
X....J..0X
X...0..0.X
X.....X
XXXXXXXXXX
```

Énergie de Diallo: 3

Collecteur : 30

Adversaires restants : 1

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : G

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : H

Énergie disponible : 0

AdversaireVelleitaire : suit comportement principal (course/fuite).

AdversaireVelleitaire : se déplace vers (1,1).

```
XXXXXXXXXX
X.....X
X.A0J...X
X.....0X
X...0..0.X
X.....X
XXXXXXXXXX
```

Énergie de Diallo: 1

Collecteur : 30

Adversaires restants : 1

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : G

Énergie disponible : 0

AdversaireVelleitaire : suit comportement principal (course/fuite).

AdversaireVelleitaire : déplacement impossible (salle occupée ou invalide), il passe son tour.

Diallo a été neutralisé. GAME OVER. → **du coup le joueur perd la partie il a utilisé toute son energie.**

Deuxième cas :

run:

Entrez votre nom : Diallo

Choisissez le type d'adversaires à affronter

1 - Adversaires Déterminés (ils vous poursuivent/fuient sans réfléchir)

2 - Adversaires Velléitaires (se déplacent avec un peu de hasard)

3 - Adversaires Intelligents (analysent les alentours)

Votre choix : : 1

Affichage initial du plateau :

```
XXXXXXXXXX
X.A0..A.X
X.A.J.0.X
X0.....X
X...0...AX
X.....A.X
XXXXXXXXXX
```

Énergie de Diallo: 10

Collecteur : 0

Adversaires restants : 5

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : h

Énergie disponible : 10

Combien d'énergie voulez-vous prendre ? : 10

1 - Recharger ma propre énergie

2 - Stocker dans le collecteur

Veuillez choisir 1 ou 2 : 9 → *L'utilisateur a entré un mauvais numéro donc on lui redemande*

1 - Recharger ma propre énergie

2 - Stocker dans le collecteur

Veuillez choisir 1 ou 2 : 2

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : g

Énergie Avant combat — J : 9 / A : 3

Combat entre J (45) et A (12) → force des personnages(le joueur est plus fort que l'adversaire)

Énergie après combat — J : 10 / A : 2 → il manquait 1 énergie au joueur donc il a pu récupérer que ça de l'adversaire.

Les lignes en dessous indiquent où et comment se déplace les adversaires

AdversaireDéterminé : fuit le joueur.

AdversaireDéterminé : déplacement impossible (salle occupée ou invalide), il passe son tour.

AdversaireDéterminé : fuit le joueur.

AdversaireDéterminé : déplacement impossible (salle occupée ou invalide), il passe son tour.

AdversaireDéterminé : fuit le joueur.

AdversaireDéterminé : se déplace vers (0,-1). → lui il reste sur la même ligne, mais il part à gauche

AdversaireDéterminé : fuit le joueur.

AdversaireDéterminé : déplacement impossible (salle occupée ou invalide), il passe son tour.

AdversaireDéterminé : fuit le joueur.

AdversaireDéterminé : déplacement impossible (salle occupée ou invalide), il passe son tour.

XXXXXXXXXX  
X.A0..A.X  
X.A.J.0.X  
X0.....X  
X...0...AX  
X.....A.X  
XXXXXXXXXX

Énergie de Diallo: 10

Collecteur : 10

Adversaires restants : 5

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : b

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : b

Énergie disponible : 10

Combien d'énergie voulez-vous prendre ? : 10

1 - Recharger ma propre énergie

2 - Stocker dans le collecteur

Veuillez choisir 1 ou 2 : 2 → on remplit le collecteur

AdversaireDéterminé : fuit le joueur.

AdversaireDéterminé : déplacement impossible (salle occupée ou invalide), il passe son tour.

AdversaireDéterminé : fuit le joueur.

AdversaireDéterminé : déplacement impossible (salle occupée ou invalide), il passe son tour.

AdversaireDéterminé : fuit le joueur.

AdversaireDéterminé : se déplace vers (-1,-1).

AdversaireDéterminé : fuit le joueur.

AdversaireDéterminé : déplacement impossible (salle occupée ou invalide), il passe son tour.

AdversaireDéterminé : fuit le joueur.

AdversaireDéterminé : déplacement impossible (salle occupée ou invalide), il passe son tour.

XXXXXXXXXX  
XAA0..A.X  
X...0.0.X  
X0.....X  
X...J..AX  
X....A.X  
XXXXXXXXXX

Énergie de Diallo: 8

Collecteur : 20

Adversaires restants : 5

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : B

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : d

AdversaireDéterminé : fuit le joueur.

AdversaireDéterminé : déplacement impossible (salle occupée ou invalide), il passe son tour.

AdversaireDéterminé : fuit le joueur.

AdversaireDéterminé : déplacement impossible (salle occupée ou invalide), il passe son tour.

AdversaireDéterminé : fuit le joueur.

AdversaireDéterminé : déplacement impossible (salle occupée ou invalide), il passe son tour.

AdversaireDéterminé : fuit le joueur.

AdversaireDéterminé : se déplace vers (0,1).

XXXXXXXXXX  
X.A0..A.X  
X...0.0.X  
X0.....X  
X...0..AX  
X....J.AX  
XXXXXXXXXX

Énergie de Diallo: 6

Collecteur : 20

Adversaires restants : 4

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : d

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : d

Énergie Avant combat — J : 5 / A : 2

Combat entre J (25) et A (8)

Énergie après combat — J : 7 / A : 0 → **après le combat le joueur a pris tout l'énergie de son adversaire**

AdversaireDéterminé : fuit le joueur.

AdversaireDéterminé : déplacement impossible (salle occupée ou invalide), il passe son tour.

AdversaireDéterminé : fuit le joueur.

AdversaireDéterminé : déplacement impossible (salle occupée ou invalide), il passe son tour.

AdversaireDéterminé : fuit le joueur.

AdversaireDéterminé : se déplace vers (-1,0).

XXXXXXXXXX  
X.A0..A.X  
X...0.0.X  
X0.....AX  
X...0...X  
X.....JX  
XXXXXXXXXX

Énergie de Diallo: 6

Collecteur : 20

Adversaires restants : 3

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : h

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : h

Énergie Avant combat — J : 5 / A : 2

Combat entre J (25) et A (8)

Énergie après combat — J : 7 / A : 0

AdversaireDéterminé : fuit le joueur.

AdversaireDéterminé : déplacement impossible (salle occupée ou invalide), il passe son tour.

AdversaireDéterminé : fuit le joueur.

AdversaireDéterminé : déplacement impossible (salle occupée ou invalide), il passe son tour.

```
XXXXXXXXXX  
X.A0...A.X  
X...0.0.X  
X0.....JX  
X...0...X  
X.....X  
XXXXXXXXXX
```

Énergie de Diallo: 6

Collecteur : 20

Adversaires restants : 2

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : h

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : g

Énergie disponible : 10

Combien d'énergie voulez-vous prendre ? : 4

1 - Recharger ma propre énergie

2 - Stocker dans le collecteur

Veuillez choisir 1 ou 2 : 1

AdversaireDéterminé : fuit le joueur.

AdversaireDéterminé : déplacement impossible (salle occupée ou invalide), il passe son tour.

AdversaireDéterminé : fuit le joueur.

AdversaireDéterminé : déplacement impossible (salle occupée ou invalide), il passe son tour.

XXXXXXXXXX  
X.A0..A.X  
X...0.J.X  
X0.....X  
X...0...X  
X.....X  
XXXXXXXXXX

Énergie de Diallo: 8

Collecteur : 20

Adversaires restants : 2

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : H

Énergie Avant combat — J : 8 / A : 3

Combat entre J (40) et A (12)

Énergie après combat — J : 10 / A : 1

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : G

AdversaireDéterminé : fuit le joueur.

AdversaireDéterminé : déplacement impossible (salle occupée ou invalide), il passe son tour.

AdversaireDéterminé : fuit le joueur.

AdversaireDéterminé : déplacement impossible (salle occupée ou invalide), il passe son tour.

XXXXXXXXXX  
X.A0..A.X  
X...0J0.X  
X0.....X  
X...0...X  
X.....X  
XXXXXXXXXX

Énergie de Diallo: 9

Collecteur : 20

Adversaires restants : 2

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : G

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : h

AdversaireDéterminé : fuit le joueur.

AdversaireDéterminé : se déplace vers (0,1).

AdversaireDéterminé : fuit le joueur.

AdversaireDéterminé : se déplace vers (0,-1).

```
XXXXXXXXXX|  
XA.J...AX  
X...0.0.X  
X0.....X  
X...0...X  
X.....X  
XXXXXXXXXX
```

Énergie de Diallo: 7

Collecteur : 20

Adversaires restants : 2

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : g

Énergie disponible : 10

Combien d'énergie voulez-vous prendre ? : 5 → ici l'utilisateur a pris 5 mais il ne peut en stocker que ce qui lui manque.

1 - Recharger ma propre énergie

2 - Stocker dans le collecteur

Veuillez choisir 1 ou 2 : 1

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : G

AdversaireDéterminé : fuit le joueur.

AdversaireDéterminé : déplacement impossible (salle occupée ou invalide), il passe son tour.

```
XXXXXXXXXX  
XAJ0....X  
X...0.0.X  
X0.....X  
X...0...X  
X.....X  
XXXXXXXXXX
```

Énergie de Diallo: 9

Collecteur : 20

Adversaires restants : 1

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : G

Énergie Avant combat — J : 9 / A : 2

Combat entre J (45) et A (8)

Énergie après combat — J : 10 / A : 1

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : d

Énergie disponible : 5

Combien d'énergie voulez-vous prendre ? : d

La valeur saisie n'est pas un entier ; Recommencez ! → **L'utilisateur n'a pas entré la bonne valeur, d'où le message.**

Combien d'énergie voulez-vous prendre ? : 0

1 - Recharger ma propre énergie

2 - Stocker dans le collecteur

Veuillez choisir 1 ou 2 : 1

AdversaireDéterminé : fuit le joueur.

AdversaireDéterminé : déplacement impossible (salle occupée ou invalide), il passe son tour.

XXXXXXXXXX  
XA.J....X  
X...0.0.X  
X0.....X  
X...0....X  
X.....X  
XXXXXXXXXX

Énergie de Diallo: 9

Collecteur : 20

Adversaires restants : 1

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : D

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : D

AdversaireDéterminé : fuit le joueur.

AdversaireDéterminé : déplacement impossible (salle occupée ou invalide), il passe son tour.

XXXXXXXXXX  
XA.0.J..X  
X...0.0.X  
X0.....X  
X...0...X  
X.....X  
XXXXXXXXXX

Énergie de Diallo: 7

Collecteur : 20

Adversaires restants : 1

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : D

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : G

AdversaireDéterminé : fuit le joueur.

AdversaireDéterminé : déplacement impossible (salle occupée ou invalide), il passe son tour.

XXXXXXXXXX  
XA.0.J..X  
X...0.0.X  
X0.....X  
X...0...X  
X.....X  
XXXXXXXXXX

Énergie de Diallo: 5

Collecteur : 20

Adversaires restants : 1

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : G

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : G

Énergie disponible : 5

Combien d'énergie voulez-vous prendre ? : 0 → **il ne prend rien donc on ne remplit rien**

1 - Recharger ma propre énergie

2 - Stocker dans le collecteur

Veuillez choisir 1 ou 2 : 1

AdversaireDéterminé : fuit le joueur.

AdversaireDéterminé : déplacement impossible (salle occupée ou invalide), il passe son tour.

```
XXXXXXXXXX  
XA.J....X  
X...0.0.X  
X0.....X  
X...0....X  
X.....X  
XXXXXXXXXX
```

Énergie de Diallo: 3

Collecteur : 20

Adversaires restants : 1

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : G

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : G

Énergie Avant combat — J : 2 / A : 1

Combat entre J (10) et A (4)

Énergie après combat — J : 3 / A : 0

Tous les adversaires sont neutralisés !

Voulez-vous terminer la partie ? (1=oui, 0=non) : 1 → **le joueur décide de terminer le jeu**

Jeu terminé : Score final (énergie dans collecteur) = 20

Dernier cas :

run:

Entrez votre nom : DIALLO

Choisissez le type d'adversaires à affronter

1 - Adversaires Déterminés (ils vous poursuivent/fuient sans réfléchir)

2 - Adversaires Velléitaires (se déplacent avec un peu de hasard)

3 - Adversaires Intelligents (analysent les alentours)

Votre choix : : 3

Affichage initial du plateau :

```
XXXXXXXXXX  
X0...A...X  
X.....X  
X.A.J..0X  
X....A..X  
X0.0.0AAX  
XXXXXXXXXX
```

Énergie de DIALLO: 10

Collecteur : 0

Adversaires restants : 5

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : d

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : d

L'adversaire intelligent fuit le joueur.

AI avance vers : gauche

L'adversaire intelligent fuit le joueur.

AI avance vers : bas gauche

L'adversaire intelligent fuit le joueur.

AI avance vers : gauche

L'adversaire intelligent fuit le joueur.

AI avance vers : haut

L'adversaire intelligent fuit le joueur.

AI avance vers : haut

XXXXXXXXXX  
X0.A....X  
X.....X  
XA....J0X  
X.....AAX  
X0.0A0..X  
XXXXXXXXXX

Énergie de DIALLO: 8

Collecteur : 0

Adversaires restants : 5

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : d

Énergie disponible : 10

Combien d'énergie voulez-vous prendre ? : 10

1 - Recharger ma propre énergie

2 - Stocker dans le collecteur

Veuillez choisir 1 ou 2 : 2

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : H

L'adversaire intelligent fuit le joueur.

AI avance vers : gauche

L'adversaire intelligent fuit le joueur.

AI avance vers : gauche

L'adversaire intelligent fuit le joueur.

AI avance vers : bas

L'adversaire intelligent fuit le joueur.

AI avance vers : bas

L'adversaire intelligent fuit le joueur.

AI avance vers : bas gauche

XXXXXXXXXX  
X0A.....X  
X.....JX  
X.....0X  
XA.....X  
X0.A.A.AX  
XXXXXXXXXX

Énergie de DIALLO: 6

Collecteur : 10

Adversaires restants : 5

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : G

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : G

L'adversaire intelligent fuit le joueur.

AI avance vers : gauche

L'adversaire intelligent poursuit le joueur.

AI avance vers : haut droite

L'adversaire intelligent fuit le joueur.

AI avance vers : bas

L'adversaire intelligent fuit le joueur.

AI avance vers : haut

L'adversaire intelligent poursuit le joueur.

AI avance vers : haut

XXXXXXXXXX  
XA.....X  
X....J..X  
X.....0X  
X...AA..AX  
XA.0.0..X  
XXXXXXXXXX

Énergie de DIALLO: 4

Collecteur : 10

Adversaires restants : 5

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : G

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : G

L'adversaire intelligent poursuit le joueur.

AI avance vers : bas droite

L'adversaire intelligent poursuit le joueur.

AI avance vers : haut gauche

L'adversaire intelligent poursuit le joueur.

AI avance vers : haut droite

L'adversaire intelligent poursuit le joueur.

AI avance vers : haut gauche

XXXXXXXXXX

X0.....X

X.AJ....X

X..AA..0X

X.A.....X

X0.0.0..X

XXXXXXXXXX

Énergie de DIALLO: 2

Collecteur : 10

Adversaires restants : 4

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : G

Énergie Avant combat — J : 2 / A : 9

Combat entre J (10) et A (36)

Énergie après combat — J : 1 / A : 10

Entrez une direction en combinant 'h','b','g','d' ou 'haut','bas','gauche','droite' : B

Le joueur a été neutralisé. Fin du jeu !