**DOCUMENTATION**

* Explication des choix

J’ai choisi 3 classes pour réaliser le projet : Pokémon qui est la classe mère et les types de Pokémon Eau et Feu qui héritent des propriétés de la classe mère ; Tournoi qui est la classe dans laquelle les différentes opérations seront effectuées comme la méthode d’ajout ou de suppression des Pokémons, la méthode de combat entre les Pokémons du tournoi.

Je n’ai pas utilisé de design pattern parce que je n’en voyais pas la nécessité compte tenu du projet

* Reste à faire:

Améliorer le projet avec les syntaxes et optimiser le code

* Point de blocage :

Ne développant pas avec le langage Java, j’ai eu de mal à traduire ce que je voudrais ; je comprends le principe mais j’ai un peu de mal dans la traduction en JAVA, exemple au niveau de la méthode de combat, le principe est de faire combattre les Pokémons de façon aléatoire après avoir obtenu la liste des Pokémons du tournoi, lors d’un combat entre deux Pokémons choisis donc aléatoirement, je compare le niveau de vie et celui qui a le niveau de vie supérieur remporte le combat et le perdant est supprimé. J’ai bien essayé tout de même de traduire le principe.

* Point d’amélioration :

Je comprends de mieux en mieux le langage