

Projet de Programmation Magerat Hugo

Amélioration

Personnage goblins -> lors de sa disparition il rapporte 1\$

Personnage archer -> attaque sur 2 colonnes

Personnage healer -> ne fait aucun dégât mais apporte 0.5 de vie tous les deux tours au joueur

Chaque personnage n'attaque qu'une seule fois la base de l'ennemi afin que la partie soit plus pimentée

Mise en place d'un menu

Mise en place d'un système de classement dans un fichier json

Mise en place d'un système de point avec différent niveau de vie (- on a de vie + on a de points)

UML

