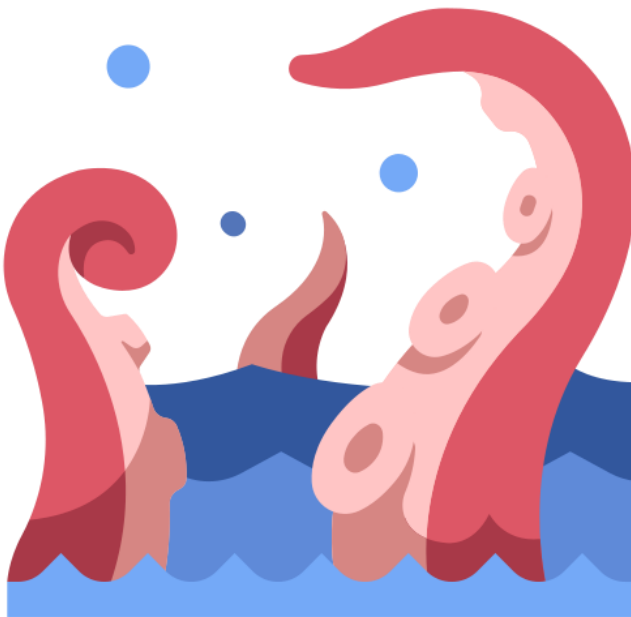


TP 22/30 – Exo C++ n°2 – Combattre le Kraken !

Contexte.

Vous êtes un guerrier de l'an de grâce 65. Votre quête sera aujourd'hui de vous équiper pour aller combattre le **kraken légendaire** du lac ilvec. Bonne chance !



Niveau 1.

- Afficher « Bienvenue à toi jeune combattant ! »
- Demander au joueur d'entrer son **pseudonyme**
- Afficher « Très bien **PseudoDuJoueur** ! à l'attaque ! »
- Créer une variable **vieJoueur** contenant la valeur **100**
- Créer une variable **attaqueJoueur** contenant la valeur **10**
- Créer une variable **vieKraken** contenant la valeur **400**
- Afficher la **vieKraken** après 5 attaques du joueur

Niveau 2.

- Créer une variable **attaqueKraken** contenant la valeur **10**
- Tant que la **Kraken** est vivant, lancer un dé :
 - Si le résultat est **impair**, le joueur **réussit** son attaque
 - Si le résultat est **pair**, le joueur **echoue** son attaque
 - Si le résultat est **6**, le kraken attaque le joueur

Niveau 3.

- Afficher « Hey camarade ! Quel arme souhaite-tu pour combattre l'ennemi ? »
- Créer une classe **Arme** comportant les caractéristiques nom, attaque, durabilités.
- **Créer** 3 armes à partir de cette classe
 - **Arc** ajoutant 15 points d'attaques supplémentaires
 - **Lame Tranchante** ajoutant 30 points d'attaques supplémentaires
 - **Massue** ajoutant 23 points d'attaques supplémentaires
- **Proposer** au joueur de choisir une arme au lancement du programme
- **Apporter** les modifications nécessaires pour prendre en compte ce supplement d'attaque.
- **Afficher** « L'ennemi a été vaincu !! » si le **kraken** perd le combat
- **Afficher** « Les ténèbres l'emportent... Vous êtes mort ! » dans le cas contraire

Correction TP 10/04/20 à 14H00 en live