projet\_java\_KwamehDHEGBO

└── src

├── entites

│ ├── Arme.java

│ ├── Armure.java

│ ├── Amazone.java

│ ├── Barbare.java

│ ├── Combattant.java

│ ├── Dragon.java

│ ├── Gobelin.java

│ ├── Mage.java

│ ├── Magicien.java

│ ├──Main.java

│ ├── Monstre.java

│ ├── Paladin.java

│ ├── Personnage.java

│ ├── Pretre.java

│ ├──TypeElementaire.java

│ ├── Vampire.java

Entités

Personnage

• Nom (minimum 4 lettres)

• Prénom (maximum 13 lettres)

• Points de vie (0 à 100)

• Points de magie (0 à 50)

• Attaque

• Défense

• Arme

• Armure

• un Personnage peut narguer un Monstre

◦ affiche juste un message pour se moquer du Monstre

• un Personnage peut fuir un combat (il n’y a pas de honte à ça !)

◦ il a 2 chances sur 5 de pouvoir fuir le combat

Combattant

• à la création, les points de magie d’un Combattant doivent être compris entre 0 et 25

(minimum 0 et maximum 25)

Barbare

• est un Combattant

• à la création, l’attaque d’un Barbare doit être compris entre 10 et 15 (minimum 10 et

maximum 15)

• à la création, la défense d’un Barbare doit être compris entre 5 et 10 (minimum 5 et

maximum 10)

Paladin

• est un Combattant

• a le pouvoir de se soigner

◦ il restaure complètement ses points de vie

◦ le sort de soin lui coûte 5 points de magie

• à la création, l’attaque d’un Paladin doit être compris entre 5 et 10 (minimum 5 et maximum

10)

• à la création, la défense d’un Paladin doit être compris entre 10 et 15 (minimum 10 et

maximum 15)

Amazone

• est un Combattant

• à la création, l’attaque d’une Amazone doit être compris entre 7 et 12 (minimum 7 et

maximum 12)

• à la création, la défense d’un Amazone doit être compris entre 7 et 12 (minimum 7 et

maximum 12)

Magicien

• est un Personnage

• à la création, les points de vie d’un Magicien doivent être compris entre 1 et 70 (minimum 1

et maximum 70)

• peut jeter un sort qui enlève 7 points de magie et qui :

◦ triple les dégâts infligés au Monstre si l’arme a un type élémentaire dominant sur le type

élémentaire du monstre (voir les règles de dominance des éléments dans la section

IMPORTANT du TypeElementaire)

◦ double les dégâts infligés au Monstre sinon

Pretre

• est un Magicien

• a le pouvoir de se soigner

◦ il restaure complètement ses points de vie

◦ le sort de soin lui coûte 5 points de magie

Mage

• est un Magicien

Monstre

• Nom

• Prénom

• Points de vie (0 à 100)

• Attaque

• Défense

• Type élémentaire

• Capacité spéciale

Gobelin

• est un Monstre

• à la création, les points de vie d’un Gobelin doivent être compris entre 1 et 50 (minimum 1 et

maximum 50)

• à la création, l’attaque d’un Gobelin doit être compris entre 3 et 10 (minimum 3 et maximum

10)

• sa capacité spéciale, nommée "Empaler" qui ajoute 10 de dégâts à son attaque principale

Vampire

• est un Monstre

• à la création, les points de vie d’un Vampire doivent être compris entre 30 et 70 (minimum 30

et maximum 70)

• à la création, l’attaque d’un Vampire doit être compris entre 10 et 20 (minimum 10 et

maximum 20)

• sa capacité spéciale, nommée "Absorption" lui permet de se soigner de 33% par rapport aux

dégâts infligés aux héros en arrondissant au nombre supérieur (ex: si le Vampire active sa

capacité spéciale et fait un dégât de 20, alors il se régénère de 7 points de vie)

Dragon

• est un Monstre

• à la création, les points de vie d’un Dragon doivent être compris entre 70 et 100 (minimum 70

et maximum 100)

• à la création, l’attaque d’un Dragon doit être compris entre 20 et 40 (minimum 20 et

maximum 40)

• sa capacité spéciale, nommée "Souffle", fait descendre les points de vie du héros jusqu’à 1

Arme

• Nom

• Degats

• Type élémentaire

Armure

• Nom

• Protection

• Type élémentaire

IMPORTANT

la société Ibisoft vous laisse une chance de montrer votre créativité en

appliquant obligatoirement une règle sur les armes et/ou les armures. Un

exemple pourrait être ajouter un taux de coup critique sur l’Arme ou alors

un indice d’usage/réparabilité au niveau de l’Armure. Mais bien

évidemment, vous pouvez choisir votre propre règle.

TypeElementaire

• FEU

• BOIS

• EAU

• METAL

• TERRE

IMPORTANT

l’interaction entre les 5 éléments est la suivante :

• le BOIS paralyse la TERRE

• le FEU fait fondre le METAL

• la TERRE emprisonne l’EAU

• le METAL coupe le BOIS

• l’EAU eteint le FEU