

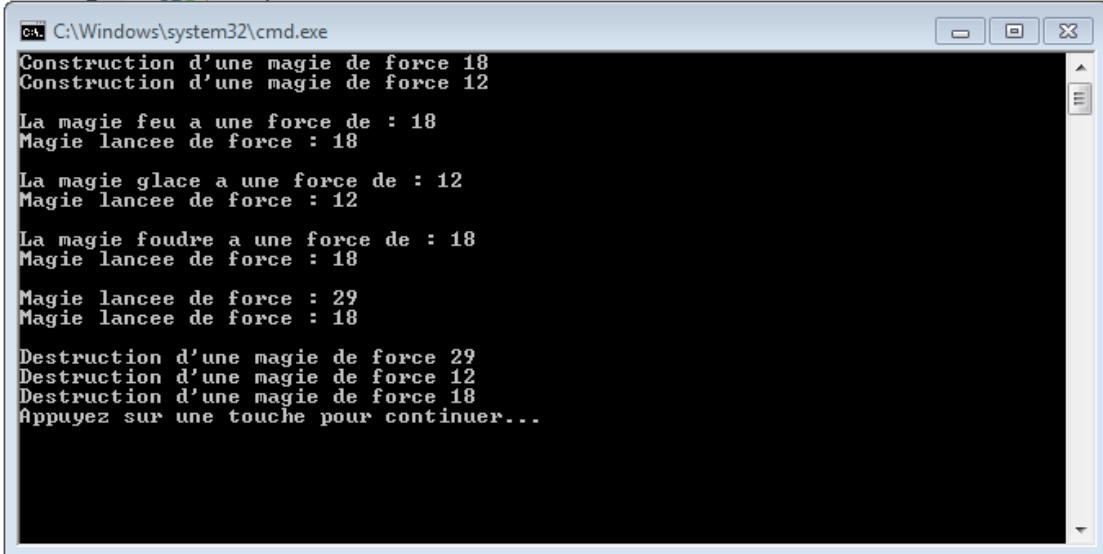
Allocation dynamique

- Magie

Écrivez l'équivalent de ce programme en utilisant que des pointeurs pour les objets de type Magie (c.-à-d. pas d'allocation statique ni de référence). Vous devez éviter toute fuite de mémoire et l'affichage doit être identique. Vous n'avez pas à modifier la classe Magie.

Le fichier à travailler se trouve dans le répertoire exercice.

Voici l'affichage voulu :



```
C:\Windows\system32\cmd.exe
Construction d'une magie de force 18
Construction d'une magie de force 12

La magie feu a une force de : 18
Magie lancee de force : 18

La magie glace a une force de : 12
Magie lancee de force : 12

La magie foudre a une force de : 18
Magie lancee de force : 18

Magie lancee de force : 29
Magie lancee de force : 18

Destruction d'une magie de force 29
Destruction d'une magie de force 12
Destruction d'une magie de force 18
Appuyez sur une touche pour continuer...
```