

Combat de créature

Créer un programme qui permet de simuler un affrontement entre 2 dresseurs.
Chaque dresseur peut avoir dans son équipe jusqu'à 3 créatures.

Une créature possède plusieurs statistiques

- Force :
 - Permet de définir la puissance des coups.
 - Entre 1 - 10
- Armure :
 - Réduit le dégât.
 - Entre 0 - 10
- Vitesse :
 - Prit en compte pour l'esquive de la créature (max : 20%)
 - Entre 1 - 10
- Point de vie :
 - Entre 15 – 30

⚠ Une créature valide a maximum un total de 42 points de statistiques

Le dresseur peut commander la créature :

- Attaque :
 - Infliger des dégâts
 - Il y a 5% de chance d'infliger un coup critique (2x dégâts)
- Se protéger :
 - Permet de restaurer son armure.
 - Réduit les dégâts de moitié durant le tour
- Esquiver :
 - Donne 50% de bonus pour esquiver l'attaque durant le tour
- Changer de créature (BONUS)
 - Permet au dresseur de changer de créature durant le combat

Les combats se déroulent en tour par tour, les actions sont résolues dans l'ordre suivant

- 1) Changer de créature
- 2) Préparer une esquive
- 3) Se protéger
- 4) Effectuer l'attaque
 - En cas d'attaque des 2 créatures, la vitesse permet de définir l'initiative.