

### Création du bonus statistiques :

- Ce bonus permet à la fin de la partie d'afficher certaines statistiques du jeu :
  - Le temps de jeu depuis le premier combat jusqu'à la victoire et la fin du jeu.
  - Le nombre de fois où un personnage a été joué pour attaquer ou guérir un autre personnage.

#### Implémentation :

- Création de la class **Statistics** avec :
  - Une property **playerNumbersOfMoves** qui est un array qui stock pour chaque personnage le nombre de fois où il a été choisi pour attaquer ou guérir un autre personnage.
  - Une method **countMoves(teamNumber: Int, member: Int)** pour incrémenter **playerNumbersOfMoves**.
  - Une method **displayInfoAttackOrHeal(teamNumber: Int, member: Int)** pour afficher si le personnage a attaqué ou soigné un autre personnage.
  - Une method **displayWinner()** pour affecter l'équipe gagnante.
  - Une method **displayResults(teamNumber: Int)** pour afficher les statistiques récoltées.
- Utilisation de **let startTimer = DispatchTime.now()** et **let endTimer = DispatchTime.now()** pour calculer le temps de jeu et le stocker dans une variable **gameTime** au niveau du main.swift comme ci-dessous :

```
gameTime = Int(round((Double(endTimer.uptimeNanoseconds - startTimer.uptimeNanoseconds) * 0.000000001 / 60)))
```

### Création du bonus traduction :

- Ce bonus permet de jouer dans une version française ou anglaise. Le choix se fait dans le menu de départ du jeu.

#### Implémentation :

- Création de la class **TextAndTranslation** avec :
  - Une property **translation** qui est un dictionnaire du langage sélectionné pour le jeu.
  - Une property **language** qui est un String pour sélectionner le langage fr ou en.
  - Une property **textFr** qui est le dictionnaire français.
  - Une property **textEn** qui est le dictionnaire anglais.
  - Une method **enable(language: String)** pour changer la property language et donc passer du français à l'anglais ou inversement.
  - Une method **languageChoice()** qui est le menu proposé pour que l'utilisateur fasse le choix du langage.
  - Et une initialisation par default en français.