





**SPECIAL**

TIRER À L'ARC SUR UN MORSTRE

**1. Amer son arc d'une flèche**

**2. Viser le monstre**

**3. Tirer sur une flèche et blesser l'ennemi**

MAGNET 2-DUALS - TRANSLES











# SPÉCIFICATION

## TIRER À L'ARC SUR UN MONSTRE

1. Amer son arc d'une flèche
2. Viser le monstre
3. Tirer sur une flèche et blesser l'ennemi



# EXCEPTIONS

RAISE / THROW ARE UGLY GOTOS

```
class Weapon {
  Weapon(){
    throw new Exception("NoMoreArrow");
  }
}
class Target {
  Target(){
    throw new Exception("TooMuchFog");
  }
}
class Impacted{}

public class Main {
  Weapon armYouBow = new Weapon();
  Target targetMonster = new Target();
  Impacted hitMonster(Weapon w, Target t) {
    return new Impacted();
  }
}
```

```
type weapon
type target
type impacted = | Impacted

let arm_your_bow : weapon = raise (Failure "NoMoreArrow")
let targeted_monster : target = raise (Failure "TooMuchFog")
let hit_monster : weapon -> target -> impacted =
  fun w t -> Impacted
```