

# Bonus du projet 3- Création d'un jeu-vidéo avec OC-

Mise en place pour tous les personnages d'une variable supplémentaires qui s'appelle `resistance`.

Si lors du combat la valeur des personnages est inférieure à 30, alors la résistance sera automatiquement utilisée pour redonner de la vie au personnage. Donc la valeur résistance sera transférée en totalité à la vie du personnage.

Cela a été mise en place par la fonction `recovery` dans la classe `Character` qui est la classe mère de tous les personnages.

Quote

```
func recovery()
{
    if life < 30
    {
        self.life += self.resistance
        print("La vie de votre personnage était inférieure à 30,
nous venons lui donner plus de vie")
    }
}
unquote
```