

Battle P3

Objectif du jeu :

C'est un jeu de combat qui se joue à deux.

Chaque joueur choisi une équipe de trois combattants chacun équipé avec une arme.

Chaque joueur va s'affronter au tour par tour en choisissant un de ses combattants.

Chaque combattant est équipé d'une arme définie en début de partie.

Dès que les 3 combattants d'une équipe sont mort le joueur a perdu.

Le style du jeu est du type Cartoon, à la manière de AngryBird.

Les personnages sont des animaux volontairement réaliste et enfantin ainsi que les armes.

Jouabilité :

C'est un jeu dans lequel on peut voir par exemple un petit oiseau équipé d'une aiguille mettre une raclée à un éléphant équipé d'une massue.

Sur le principe, un éléphant équipé d'une massue est très lent mais très puissant.

A chaque attaque réussie il fait perdre 9 points de vie à son adversaire, c'est à dire qu'il le tue instantanément.

C'est totalement inutile d'ailleurs face à un oiseau qui ne dispose que de 1 seul point de vie.

Donc le choix des personnages est décisif avant et pendant le combat.

Instinctivement un novice aura tendance à choisir des personnages puissants équipés d'armes puissantes, ce qui n'est pas forcément une bonne idée.

L'éléphant à 1 chance sur 10 de toucher l'oiseau.

L'oiseau à 9 chance sur 10 de toucher l'éléphant, mais ne lui enlèvera que un seul point de vie.

Difficile de dire qui va gagner.

Si l'écart se creuse entre les deux équipes, l'équipe la plus faibles peut recevoir un bonus aléatoire. (Voir la classe BONUS)

Il est possible de recommencer une partie avec les mêmes personnages autant de fois q'on le souhaite. Les bonus seront alors remis à zéro.

Les scores de chaque équipe sont mémorisés jusqu'à la constitution de nouvelles équipes.

Les classes du jeu :

GAME :

Les différentes phases du jeu sont gérées ici au travers d'un menu qui est actif tout au long de la partie.

Cette classe dispose de deux tableaux contenant chacun l'ensemble des CHARACTERS et des WEAPONS.

Chaque CHARACTER ou WEAPON ne peut être utilisé qu'une seule fois dans la constitution des équipes.

TEAM :

Deux équipes appelées « TeamA » et « TeamB » vont s'affronter au tour par tour.

Chacune de ces équipes est constituée par 3 personnages dénommés FIGHTER.

CHARACTER :

Chaque CHARACTER dispose de ses caractéristiques propres et uniques avec :

Une niveau de vie qui peut-être de 1 à 9.

Une rapidité d'attaque qui peut-être de 1 à 9.

Une force d'attaque qui peut-être de 1 à 9.

WEAPON :

Chaque FIGHTER sera équipé d'une arme dénommée WEAPON.

Chaque WEAPON dispose de ses propres caractéristiques :

Une vitesse d'attaque qui peut-être de 1 à 9.

Une force d'attaque qui peut-être de 1 à 9.

FIGHTER :

Le FIGHTER a des caractéristiques propre qui hérite de la classe CHARACTER.

Un FIGHTER est un CHARACTER équipé d'un WEAPON.

Les caractéristiques d'un FIGHTER sont :

Niveau de vie = niveau de vie du CHARACTER

Rapidité = (rapidité du CHARACTER + rapidité du WEAPON) /2

Force = (force du CHARACTER + force du WEAPON) /2

BONUS :

Au cours de la partie, si l'écart du score se creuse un bonus peut venir renforcer le plus faible en augmentant l'une des caractéristiques d'un personnage (point de vie, force ou rapidité)

Plus l'écart est grand, plus l'équipe a de chance de recevoir un bonus.

Ce bonus apparait dans le tableau des équipes.

Chaque personnage peut cumuler autant de bonus qu'on lui offre.

L'affectation du type et de la valeur du bonus est aléatoire.

Quelle que soit la valeur du bonus, le cumul avec les valeurs du FIGHTER ne peut dépasser 9.

DISPLAY :

Pour décharger la classe GAME, j'ai déplacé les méthodes d'affichages « Print » dans cette classe.