# TP : Jeu de rôles - S1

## Enoncé :

Vous êtes en charge de développer le nouveau Jeu de rôle successeur de World Of Warcraft.

Dans ce Jeu, 2 équipes vont s’affronter.

Ces équipes seront composées de personnages.

Chaque personnage pourra posséder une arme et une seule.

Les personnages seront de 2 types et comprendront les particularités suivantes

|  |  |
| --- | --- |
| **Un héros** | **Un monstre** |
| Points de vie (ex: 30) | Point de vie (ex: 25) |
| Un nom (ex: Arthur) | Un nom (ex: Grum) |
| Une arme | Une arme |
| Attaquer un adversaire | Attaquer un adversaire |
| Recevoir des dégâts | Recevoir des dégâts |

Pour le moment, il n'existe que deux types d’arme : l’épée et le gourdin :

|  |  |
| --- | --- |
| **Epée** | **Gourdin** |
| Nom de l'arme (ex: Excalibur) | Nom de l'arme (ex: L'abattoir) |
| Points de dégâts par attaque | Points de dégâts par attaque |
| Une longueur en cm | Une longueur en cm |
| Un poids en gr | Un poids en gr |

## Déroulement du jeu, première partie :

Dans un premier temps :

* les deux équipes sont fabriquées dans une méthode principale (un main).
* On fera une équipe de héros et une équipe de monstres.
* Les deux équipes ont une taille de un (donc un héros contre un monstre)
* Il faut fournir à chaque personnage une arme

A chaque démarrage de tour de jeu :

* Vous devez choisir aléatoirement qui va attaquer le premier.
* Une attaque par tour et par personnage (tant qu'il a des PVs).
* Quand un personnage est attaqué, si il est toujours en vie, il a la possibilité de contre attaquer.
* Une foi le combat terminé, si l'un des personnages a un nombre de PV inférieur ou égal à zéro il rejoint le cimetière (ne fait plus partie de l'équipe).

L’équipe qui perd est la première qui n’a plus de personnage.