



# **BATMAN vs. SUPERMAN**

# Création de la classe PHP

## Créer une classe

Créer une classe "Personnage"

## Définir les constantes d'expérience

- La constante Novice vaut 1
- La constante Medium vaut 2
- La constante Expert vaut 3

## Ajouter des propriétés

- nom
- point de vie
- expérience

## Ajouter des méthodes

- Saluer
- Attaquer
- Super Attaque
- Attaque secrète
- Soigner

Un soin apporte 10 point de vie.

Un attaque fait perdre les point de vie de l'adversaire selon l'expérience de l'attaquant.

- Expérience 1 = 10 points de vie
- Expérience 2 = 20 points de vie
- Expérience 3 = 30 points de vie

Une super attaque double les dégâts d'une attaque.

Une attaque secrète retire tout les points de vie de l'adversaire et ne peut être utiliser que si l'adversaire possède moins de 50 points de vie.

# Naissance des héros

A partir de la classe "Personnage", créer deux objets

## Batman (lego)

- Nom : Batman
- Point de vie : 100
- Expérience : 2

## Superman (lego)

- Nom : Superman
- Point de vie : 100
- Expérience : 1





## Le scénario

### Afficher l'état des combattants

A l'aide d'une méthode, qui sera reprise à chaque action, afficher l'état de chaque combattant (Nom, P.V.)

### Démarrer le combat

1. Batman salue Superman (B100 - S100)
2. Superman salue Batman (B100 - S100)
3. Batman attaque Superman (B100 - S80)
4. Superman riposte d'une attaque suivi d'une super attaque (B70 - S80)
5. Batman – Furax – fait une super attaque (B70 - S40)
6. Superman se soigne (il pleure) (B70 - S50)
7. Batman tente une attaque secrète (B70 - S50) (échec)
8. Superman encore affaibli lance une double attaque (B50 - S50)
9. Batman répond d'une attaque simple suivi d'une attaque secrète (et paf un coup de kryptonite) (B50 - S30 / S0)
10. Superman est au tapie et Batman gagne un point d'expérience.

Pas de commentaire... le scénario, c'est le scénario...

Superman est une brêle...

il est K.O.... c'est comme ça et puis c'est tout !)

### Afficher l'état des combattants

Afficher de nouveau l'état des combattants..