**GUIDE D’UTILISATION**

**Jeu par tour ?**

Au lancement du jeu le héro se créée (le héros de base avec des stats de base).

Le jeu commence et on tombe sur 3 possibilités

1. on tombe sur un druide : une petite potion de vie un moyenne une grande

ou de mana

ou une de chance

qu’il pourra acheter avec des ressources (os, ail)

items on ne peut pas les garder sur soit

1. tomber sur le marchand : vend des armes (dague : 5or, épée : 10or) il faut vérifier que le sac du héros ne peut contenir que 3 armes sinon afficher un choix de quelle arme on remplace. Les armes on de la durabilité. A chaque attaque elle perd de sa durabilité (ex : avec l’épée si on attaque 3 fois elle va se casser) (la dague coutera moins cher fera moins de dégât mais durera plus longtemps)
2. tomber sur un monstre : ils ont leur attaque et leurs compétences. Quand tu tues les monstre tu recupere des pieces d’or et quelque items. Tu aspires leur ame -> améliore ses caracteriqitque (ex : +1 en vie (vie maximum mais il ne soigne pas) et +1 en force) si ca échoue le monstre est désintégré. Soit prendre ses ressources (os ou ail)
3. quete : aller chercher un trésor en haut d’une montagne. Soit le héros accepte soit il refuse. Si il refuse ca passe à létape suivante. Si il accepte, la chance va déterminer si il reussi sans se prendre de dégâts ou en se prenant des degats. Soit tu as bcp de chance et tu gagnes le trésor soit tu reussi à motié et tu en sors avec des blessures. Trésor = piece d’or ou/et ressources

on doit faire un tableau de ce que chaque animal donne

Rajoute au attribut du héros chance : est ce que j’arrive a absorber son arme ou non

elle dit aussi si tu rates ou si tu réussi tes attaques

point de mana : utiliser des sors (jauge de magie)

Le héros décide d’attaquer un monstre (touche ou rate).

Un monstre choisit au hasard décide d’attaquer le héros ou nom (touche ou rate).

Lorsqu’un monstre attaque le héros peut décider d’attaquer( ???) a son tour ou bien se protéger pour recevoir moins de dégâts.

Lorsque le mosntre meurt, le héros peut récupérer se monstre pour l’avoir dans son inventaire (pour qu’il combatte avec lui) ou bien récupérer ce qu’il laisse derriere lui (sous, arme, équipement)

Si le héros meurt alors la partie se termine et affiche le nombre total de monstres tués. Et affiche le choi de continuer ou de quitter la partie.

**Fonction du héros**

* Attaquer un monstre
* Se protéger
* Recevoir dégats
* Capturer monstre
* Récupérer item animaux
* S’équiper d’un objet trouvé (par terre ou sur un monstre)
* Afficher ses stats

Attaquer

Séquiper

Recevoir dégat

Recupererr item

Afficher ses stats

Capturer/obserber ?

**Fonctions des monstres**

* Attaquer héro
* Recevoir dégats
* Afficher ses stats

**Interface graphique (commande)**

* Monstre vous attaque que voulez vous faire : vous protéger, attaquer ?
* Attaquer quel monstre : monstre1, mosntre2, monstre 3
* Monstre est mort : capturer ou récupérer ses items ?
* Equipements trouvé : s’équiper ou ne pas s’équiper ?

**Futur de l’application (Fonction à développer)**

* Gérer l’argent pour pouvoir s’acheter des objets (arme, armure) pour améliorer son personnage
* Lorsqu’on capturer un monstre les ennemies doivent d’abord attaquer ce monstre avant de pouvoir toucher le héros.

<http://www.heroic-fantasy.fr/jeu-de-role#chapitre1>

<http://www.fsz.bme.hu/~bkiss/InfoII/TP_Java_2.html?fbclid=IwAR2kV1hJvfkgMP-ZN1ebTsXtgVBisoZ2rqGZ5xOoPT2GBq_dKV8SAZ1-HzQ>