To do détaillé pour la tache combat :

* Quand un tour fini on met le perso actif en fin de liste
* On tombe a le prochain perso actif
* On rotate comme ca tout le temps
* Permettre d’attaquer (Joueur)
  + Demander de choisir une cible si c’est un aventurier (cible pas mort)
  + Faire les calculs d’attaques comme demandé dans le TP
    - Calculer les pourcentages de réussite de l’attaque
    - Calculer les dégats
  + Passer au prochain tour après une attaque
  + Mettre à jours les points de vie et les affiché
  + Si cible morte changé son état
  + Si cible morte on la retire de la liste d’initiative
  + Écrire l’action dans l’historique des actions
  + Utilisé les valeurs des armes plus les valeurs actuel des personnage
* Faire les tours des monstres
  + Définir la cible
  + Définir les chances de toucher
  + Enlever les dégats
  + Si aventurier mort on le retire de linitiative
  + Si groupe mort game over
    - Reseter les stats des monstres après un chargement de partie
    - Vider le groupe après un game over
  + Écrire l’action dans l’historique des actions
  + Timer message monstre
* Permette l’utilisation de compétences des personnages (commencé)
  + Competence 1 Voleur
  + Competence 1 Mage
  + Competence 1 Guerrier
  + Competence 1 Prête
  + Competence 2 Voleur
  + Competence 2 Mage
  + Competence 2 Guerrier
  + Competence 2 Prête
  + Competence 3 Voleur
  + Competence 3 Mage
  + Competence 3 Guerrier
  + Competence 3 Prête
* Permettre l’utilisation des compétences des ennemis
  + Autres monstres avec compétence ? (faudrait qu’un monstre étourdisse les héros)
  + Shaman Fait
* Gérer l’état étourdi
* Quand enemie tous mort passé autre combat
  + Loader nouveau combat
  + Donner items s’il y a lieu
  + Donner piece d’ors
  + Donner Xp
    - Gerer si monté de level
* Gérer l’utilisation des consomables -> Pouliot
* Fix du bug a pouliot pour la boutique