Brainstorming des trucs à coder

|  |  |
| --- | --- |
| Mob | 4 attaques à caractéristiques différentes |
| Perso | 4 Types à caractéristiques différentes |
| IA Combat | Essai aléatoire des attaques sur les persos  Enregistrement des fails/réussites  Choix de la meilleure option possible par perso |

|  |  |
| --- | --- |
| Objet Perso |  |
| Nom | String |
| HP | Int |
| Résistance | % |
| Armure | Int |
| Coup critique | % |
| Blocage | % |
| Attaques | Int |
| Précision | % |
| Initiative | Int |
| Provocation | % |
| Cible | Int |

|  |  |
| --- | --- |
| Objet compétence |  |
| Nom | String |
| Dégâts | Int |
| Zone | Bool |
| Cooldown | Int |
| Type | Int |
| Stun | Bool |
| Buff Armure | Bool |
| Buff Cooldown | Bool |
| Provocation | Bool |
|  |  |
|  |  |
|  |  |