



DÉFI RAPIDE !

Peux-tu créer un objet pour un monstre avec un nom, des points de vie, et une liste de butins qu'il laisse tomber quand il est vaincu ? Utilise ce que tu as appris sur les strings, numbers, booleans, arrays, et objects.

Voici comment tu pourrais créer un objet pour un monstre en utilisant les concepts de strings, numbers, booleans, arrays, et objects en JavaScript.

EXEMPLE DE CODE VALIDE POUR LE DÉFI

```
// Création de l'objet monstre
const monstre = {
  nom: "Gobelin",
  pointsDeVie: 30,
  butins: ["Or", "Épée rouillée", "Potion de soin"],
  estVaincu: function() { // Petit bonus que l'on apprendra à faire dans la suite du livre
    return this.pointsDeVie <= 0;
  }
};

// Affichage des propriétés du monstre
console.log('Nom du monstre : ${monstre.nom}');
console.log('Points de vie : ${monstre.pointsDeVie}');
console.log('Butins laissés : ${monstre.butins.join(",")}');
console.log('Est vaincu ? ${monstre.estVaincu()}'');
```

EXPLICATION DU CODE

nom : Un string représentant le nom du monstre.

pointsDeVie : Un number représentant les points de vie du monstre.

butins : Un array contenant les strings représentant les objets que le monstre laisse tomber quand il est vaincu.

estVaincu : Une fonction (méthode) qui retourne un boolean indiquant si le monstre est vaincu (points de vie ≤ 0).