



DÉFI RAPIDE !

Objectif : Tu as déjà vu comment créer des classes Guerrier et Magicien qui héritent de la classe Personnage. Maintenant, imagine que tu veux ajouter un nouveau type de personnage à ton jeu : le Rôdeur. Les rôdeurs sont connus pour leur agilité et leur capacité à tirer à l'arc. Ils ont donc, en plus des attributs de Personnage, un attribut agilité.

Ta Mission : Crée une classe Rôdeur (Prowler) qui hérite de Personnage (Character) et ajoute-lui un attribut agilité (agility). Ensuite, crée une méthode tirerArc() (archery) qui affiche un message spécifique au rôdeur. N'oublie pas d'appeler le constructeur de la classe parente pour initialiser pointsDeVie (health) et force (power) !

Ce défi te permet de pratiquer l'héritage en POO et de voir comment il peut être utilisé pour ajouter de la diversité et de la richesse à la conception de tes personnages de jeu.

Pour ajouter une nouvelle classe Rôdeur (Prowler) avec l'attribut agilité (agility) et une méthode tirerArc (archery), suis ces étapes :

EXEMPLE DE CODE VALIDE POUR LE DÉFI

```
class Prowler extends Character {  
    constructor(health, power, agility) {  
        super(health, power); // Appel du constructeur de la classe parente  
        this.agility = agility;  
    }  
    archery() {  
        console.log("Tire une flèche avec agilité !");  
    }  
}  
  
// Création d'une instance de Prowler pour tester  
let prowler = new Prowler(100, 50, 75);  
prowler.attack(); // Appel de la méthode héritée de Character  
prowler.archery(); // Appel de la méthode spécifique à Prowler
```

EXPLICATION DU CODE

Constructeur : Utilise **super(health, power)** pour appeler le constructeur de la classe parente (**Character**) et initialiser les attributs **health** et **power**.

Attribut agility : Ajoute un nouvel attribut **agility**.

Méthode archery : Ajoute une nouvelle méthode **archery** qui affiche un message spécifique au Rôdeur.

SCÉNARIOS DE TEST

Initialisation : Le Rôdeur est correctement initialisé avec des valeurs pour **health**, **power** et **agility**.

Héritage : Le Rôdeur peut utiliser la méthode **attack** héritée de la classe **Character**.

Méthode spécifique : La méthode **archery** affiche le message attendu.

Ce défi te permet de pratiquer l'héritage en programmation orientée objet et de voir comment il peut être utilisé pour ajouter de la diversité et de la richesse à la conception de tes personnages de jeu.