

# Programmation orienté objet - POO (synthèse):

```
0 class Magicien:
1     def __init__(self, life, magic):
2         self.vie = life
3         self.magie = magic
4     def potion_de_vie(self):
5         self.vie = self.vie + 3
6     def potion_de_magie(self):
7         self.magie = self.magie + 5
8     def __str__(self):
9         return "Magicien avec {} points de vie et {} points de magie".format(self.vie, self.magie)
10
11 Gandalf = Magicien(10,50)
12 print(Gandalf)
13
14 Gandalf.potion_de_vie()
15 Gandalf.potion_de_magie()
16
17 print(Gandalf)
```

prgm.py

## 1. Attributs:

## 2. Méthodes:

3. Constructeur (méthode spéciale):

4. Représentation (méthode spéciale):

