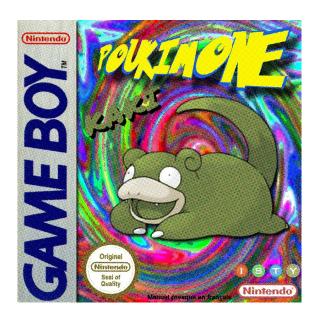
# Compte-Rendu TD-03 Java-Création d'un simulateur de pokémon



BOURDELAS Pablo, ROUIBAA Doha, et RYCKAERT Guillaume 5 juin 2016

# Question 1

Nous avons décidé de découper notre projet en les classes suivantes :

### Stats

Cette classe contient les stats du Poukimone. Chaque Poukimone est est associé a deux instances de cette classe, l'une contenant les Statistiques de base du poukimone (au niveau 1), l'autre contenant celles actuelles (calculées a partir de celles de base).

#### Poukimone

Cette classe sert a stocker les caractétistiques permanantes du Poukimone, qui ne changeront jamais au cours du temps.

Elle contient notemment:

- Le nom du Poukimone
- La courbe d'experience du Poukimone
- Le type du Poukimone
- Le nombre de points d'experience requis pour passer au niveau suivant
- Ses statistiques, stockées via la classe ci-dessus
- Ses Capacités

# Ability

Cette classe sert a gérer les capacités des Poukimones. Elle gère la puissance, la précision, le type, et le nombre de pp de la capcité.

### Bag

Cette classe gère l'inventaire du joueur. Elle gère les potions et les huiles.

# Type

Cette classe gère les types de Poukimone et des Capacités.

#### **Trainer**

Cette classe contient le nom du dresseur, son inventaire, ainsi que son équipe de poukimone.

# Fight

Cette classe sert a gérer le combat.

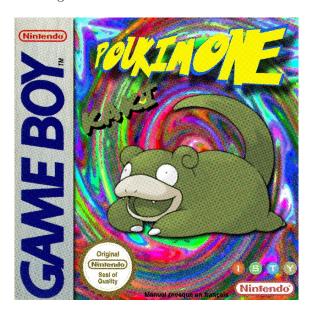


FIGURE 1 – "Schéma de classe du projet"