Main main( args : String[] ) - Controleur(modele : Regle, vue : AffichageConsole ) - Controleur(modele : Regle, vue : ATTICNAGELONSOIE )
- LancerJeu()
- creerEattjoueurDTO(Pirate joueur) : String[]
- creerCartesPopulariteDTO(Pirate joueur) : String[]]
- creerMainDTO(Pirate joueur) : String[]]
- creerCarteDTO(Carte carte) : String[]
- creerZonePopulariteDTO(Pirate joueur) : String[]]
- creerZoneAttaqueDTO() : String[] 0,1 - AffichageConsole AffichageConsole - Scanner : scanner 0,1 - modele + afficherAccueil()
+ afficherDebutJeu( nomJoueur1 : String, nomJoueur2 : String )
+ afficherEtatJeu( joueur1 : String[], joueur2 : String[], zonePopularite1 :
String[]] , zonePopularite2 : String[]], zoneAttaque : String[] )
+ afficherCartes(cartes : String[]])
+ afficherCarteul( nomJoueur : String)
+ afficherCarteViochec( carte : String[] )
+ obtenirChoixCarte() : integer
+ afficherFireurChoix()
+ afficherVainqueur( nom : String[] ) Regle - <u>RANDOM : Random</u> - <u>COPIES PAR CARTE : integer = 4</u> <<interface>> IAffichage - initialiserPaquet()
- melangerPaquet()
- distribuerCartesInitiales()
+ piocher(): Carte
+ getPirate1 : Pirate
+ getPlrate2(): Pirate
+ getParte(): Pirate
+ getAdversaire(): Pirate
+ getZoneAttaque(): Carte
+ initialiserJoueurs()
- jouerCarte( actif: Pirate , adversaire : Pirate, index : integer)
+ changerDejoueur()
+ estTerminee(): Boolean
+ Pirate getGagnant(): Pirate + afficherAccueil()
+ afficherDebutJeu( nomJoueur1 : String, nomJoueur2 : String)
+ afficherEtatJeu( joueur1 : String[], joueur2 : String[], zonePopularite1 :
String[I], zonePopularite2 : String[I], zoneAttaque : String[])
+ afficherCartes(cartes : String[]])
+ afficherCourActue(! nomJoueur : String)
+ afficherCartePiochee( carte : String[])
+ afficherCarteMain(carte : String[], index : integer)
+ obtenirChoixCarte() : integer
+ afficherPainqueur( nom : String[]) 0.1 Actuel 0.1 tothersaire 0.1 - phate 2 Pirate - nom:String
- pointVie:integer = 5
- popularite:integer
- compteur:integer = 0
- compteurPopularite:integer = 0 + Pirate( nom : String) : Pirate
+ ajouterCartePopularite( carte : Carte)
+ getNom() : String
+ getZonePopularite() : Carte[]
+ getVie() : integer
+ getPopularite() : integer :
+ getPopularite() : integer :
+ getCarte( index : integer ) : Carte
+ getMain() : Carte[]
+ getNombreCartes() : integer
+ aGagne() : boolean
+ ajouterCarte( carte Carte)
+ trouverCarte(index : integer) : Carte
+ effetAttaque( cout : integer)
+ effetPopularite() : CartePopularite[]
+ retirerCarte( carte : Carte) <<abstract>> # nom : String
- description : String
- type : Cardtype
- cout : integer CarteAttaque + Carte( nom : String , description : String, type Cardtype)
+ String getNom() : integer
+ getCout() : String
+ String getDescription() : String
+ Cardtype getType()
+ <<abstract>>jouerCarte( actif : Pirate, cible : Pirate) + CarteAttaque( nom : String , description : String , degat : int, cout : int) + getDegat() : integer + jouerCarte( actif : Pirate, cible : Pirate) Cartetype ATTACK CartePopularite POPULARITE valeur\_popularite : integer + CartePopularite( nom : String , description : String , valeur\_popularite : int, cout : int)