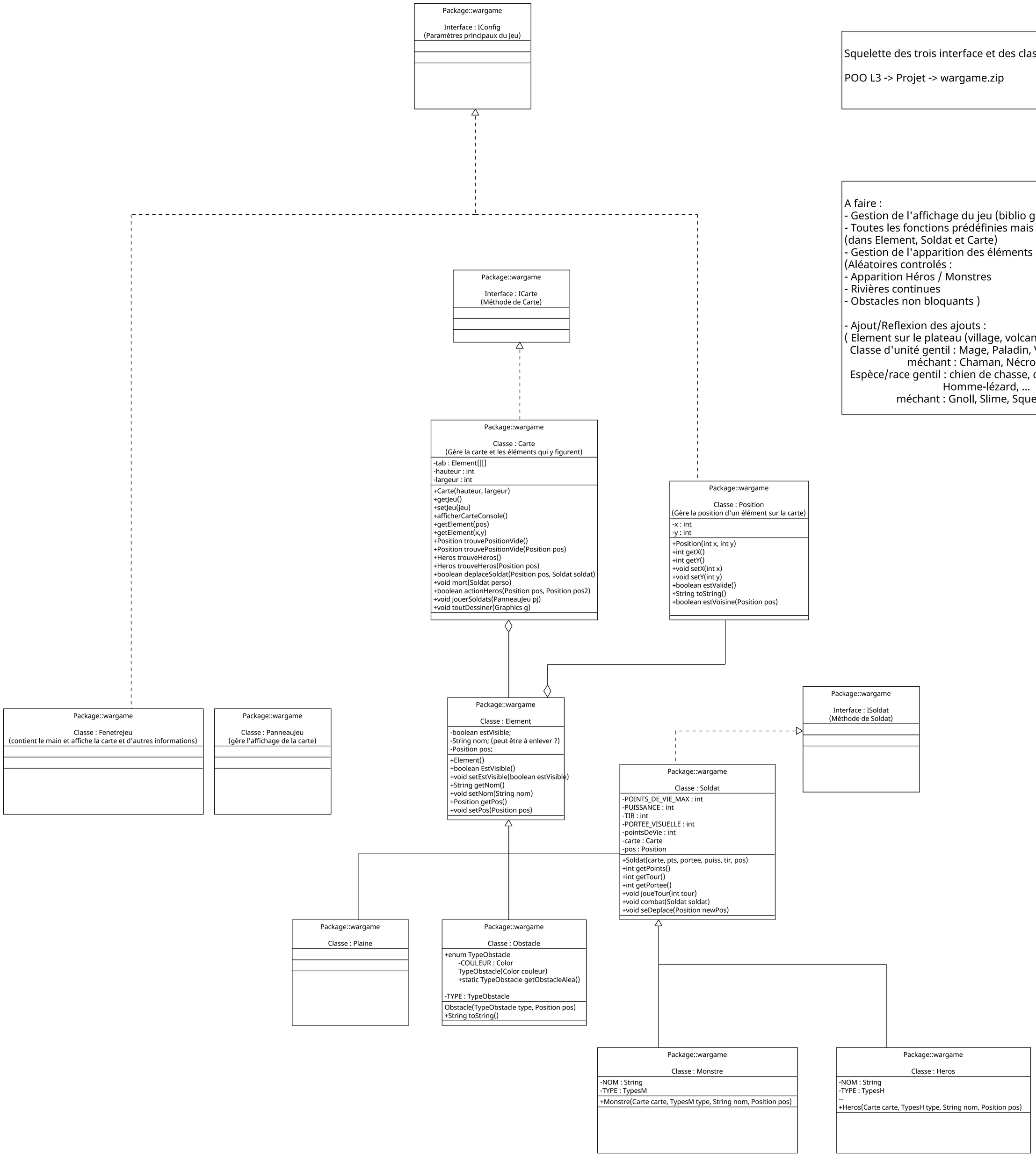

Squelette des trois interface et des classes Position et Obstacle dans :

POO L3 -> Projet -> wargame.zip

A faire :
- Gestion de l'affichage du jeu (biblio graphique | classe PanneauJeu)
- Toutes les fonctions prédéfinies mais non remplies
(dans Element, Soldat et Carte)
- Gestion de l'apparition des éléments au début du jeu
(Aléatoires controlés :
- Apparition Héros / Monstres
- Rivières continues
- Obstacles non bloquants)

- Ajout/Reflexion des ajouts :
(Element sur le plateau (village, volcan, chateau, ...)
Classe d'unité gentil : Mage, Paladin, Voleur, ...
méchant : Chaman, Nécromancien, Traitres, ...
Espèce/race gentil : chien de chasse, draconien, Homme-Poisson, Homme-lézard, ...
méchant : Gnoll, Slime, Squelette (archer/épéiste), Boss)