class Characters Characters Tasks <<Interface>> **MCharacter** Task task **ICharacter** +name: String +name : String +getViewModel() +firstName : String +priority: int +getClassName(): String +isHandled(): boolean +getResponsible(): Dwarf responsible Nous avons généralisé à Dwarf Needs ce niveau car nous +working : boolean +sleep : int pensons introduire peut +beer: int être plus tard d'autres +beAssignedATask(task : Task) : boolean needs +sleepNeed : int personnages que les +stopTask(): boolean dwarf +beerNeed: int nains, comme des elfes +hasBeenAssignedATask(): boolean et des gobelins par +isWaitingForATask(): boolean +isSatisfied(): boolean exemple. +interact(object : GameObject) +isSleepy(): boolean +do(action : GameAction) +isThirsty(): boolean Miner Crafter Barman