Game

+run(maps : vector<Map*>)

Porte

-x1 : Int
-x2 : Int
-y1 : Int
-y2 : Int

+getX1() : Int
+getX2() : Int
+getY1() : Int
+getY2() : Int
+setX1(p1 : Int) : void
+setX2(p2 : Int) : void
+setY1(y1 : Int) : void
+setY2(y2 : Int) : void
+afficher_coordonnees() : void

Combat

-perso1 : Maitre
-perso2 : Ennemi
-map : Map

+commencer(window ...

Impliqué dans

2..*

2

Possède

1

Map

-ennemis : vector<Ennemi>
-sprite : sf::Sprite
-sprite_combat : sf::Sprite
-texture : sf::Texture
-texture_combat : sf::Textu...
-buffer_main : sf::SoundBu...
-buffer_combat : sf::Sound...
-porte_nord : Porte
-porte_sud : Porte
-map_nord : Map*
-map_sud : Map*

+setEnnemis(v_ennemis : ...
+getEnnemis() : vector<En...

se déplace dans   0..*

1

1

Contient

0..*

Personnage

-hp : Int
-atk : Int
-nom : String
-baseAtk : Int
-baseHp : Int
-x : size_t
-y : size_t
-sprite : sf::Sprite
-texture : sf::Texture
-chemin_texture : string

+attaquer(cible : Ennemi&) : virtu...
+attaquer(cible : Allie&) : virtual v...
+subir(degats : Int) : void
+setNom(nom : String) : void

possède   1

1

Equipement

-max_objets : Int
-arme : Arme
-armure : Armure
-mystique : Mystique

+getArme() : Objet&
+getArmure() : Objet&
+getMystique() : Objet&
+setArme(arme : Arme&) : v...
+setArmure(armure : Armur...
+setMystique(mystique : My...

est composé de   0..*

1

Objet

-hp : Int
-atk : Int
-def : Int
-nom : String
-estEquipe : bool
-sprite_objet : sf::Sprite
-texture_objet : sf::Texture
-chemin_texture : String

+setNom(name : String) : void
+setHp(vie : Int) : void

0..*

Obstacle

-x : Int
-y : Int
-longueur : Int
-largeur : Int

+detecter_collision(pers...
+getX() : Int
+getY() : Int
+getLongueur() : Int
+getLargeur()
+setObstacle(x_coor : In...
+setX(x_coor : Int) : void

Allie

-lifebar : sf::RectangleShape&

+attaquer(cible : Ennemi&) : void

Ennemi

-lifebar_perso : sf::RectangleShape&
-lifebar_background : sf::RectangleShap...
-loot_allie : bool
-prisonnier : Allie

+attaquer(cible : Allie&) : void
+setPrisonnier(allie : Allie&) : void
+getPrisonnier() : Allie&
+getloot_allie() : bool
+getAttribute()
+setAttribute(attribute) : void
+getLifeBar() : sf::RectangleShape&

Maitre

-lifebar : sf::RectangleShape&

+addAllie(allie : Allie&) : void

1

Possède

1

Arme

Armure

Mystique

Contient

0..1

Inventaire

-max_objets : size_t
-objets : vector<Objets>

+getNbObjets() : Int
+ajouterObjet(objet : Objet) : void
+retirerObjet(index : size_t) : void
+affecterObjet(arme : Arme&, personnage : Pe...
+affecterObjet(armure : Armure&, personnage :...
+affecterObjet(mystique : Mystique&, personna...
+desaffecterObjet(arme : Arme&, personnage :...
+desaffecterObjet(armure : Armure&, personna...
+desaffecterObjet(mystique : Mystique&, perso...