## Objet

+l: int +h: int

+pos: TuplePos
+pos\_gh: TuplePos
+pos\_db: TuplePos
+pos\_dh: TuplePos

+t: Terrain +i: int

+name: string
#vie: int

+move(x:int): void

+modifierVie(v:int): void

+mourrir(): void
#calc\_rect(): void

## **Personnage**

#m: Mouvement
#s: Strategie

+armeActuelle: Arme
#armePrincipale: Arme
#armeSecondaire: Arme
+vecteurRegard: TuplePos

#changerArme (): void

+echangerArme(a:Arme): void
#attaquerDistance(): void

## IA

+reviseStrategie(): void
#changerArme(): void
#echangerArme(): void
#checkStrategie(): void
#ajusteVisee(o:Objet): void