

# Diagramme de classes et description

## I. Description des classes :

- **Classe Menu :**

Le menu est la première interface de notre jeu. Il contient trois boutons : choisir le niveau du jeu, saisir le nom du joueur, commencer le jeu ainsi que paramétrer le jeu AYANMAN.

- **Classe Game :**

La classe Game est chargé par le déplacement des fantômes et d'AYANMAN et le contrôle de l'état du jeu telle que la mise à jour, la pause et l'arrêt du jeu.

- **Classe Monstre :**

La classe monstre comme son nom l'indique représente l'adversaire du AYANMAN. Il doit être capable de se déplacer aléatoirement sans avoir dépasser le cadre du labyrinthe. Il est défini par les attributs Xm et Ym, ce sont les dimensions qui lui permettent de se déplacer. Son rôle principal est d'empêcher AYANMAN d'arriver jusqu'au bout.

- **Classe AYANMAN :**

AYANMAN est l'acteur principale du jeu : Il doit être capable de se déplacer dans le labyrinthe sous le contrôle de l'utilisateur à travers le clavier.

- **Classe Labyrinthe :**

La classe labyrinthe représente le cadre global où se déroule le jeu. C'est une entité qui varie en fonction des niveaux atteints par AYANMAN. C'est la classe qui permet de limiter les déplacements des acteurs du jeu.

## II. Diagramme de classes de sprint 2 :

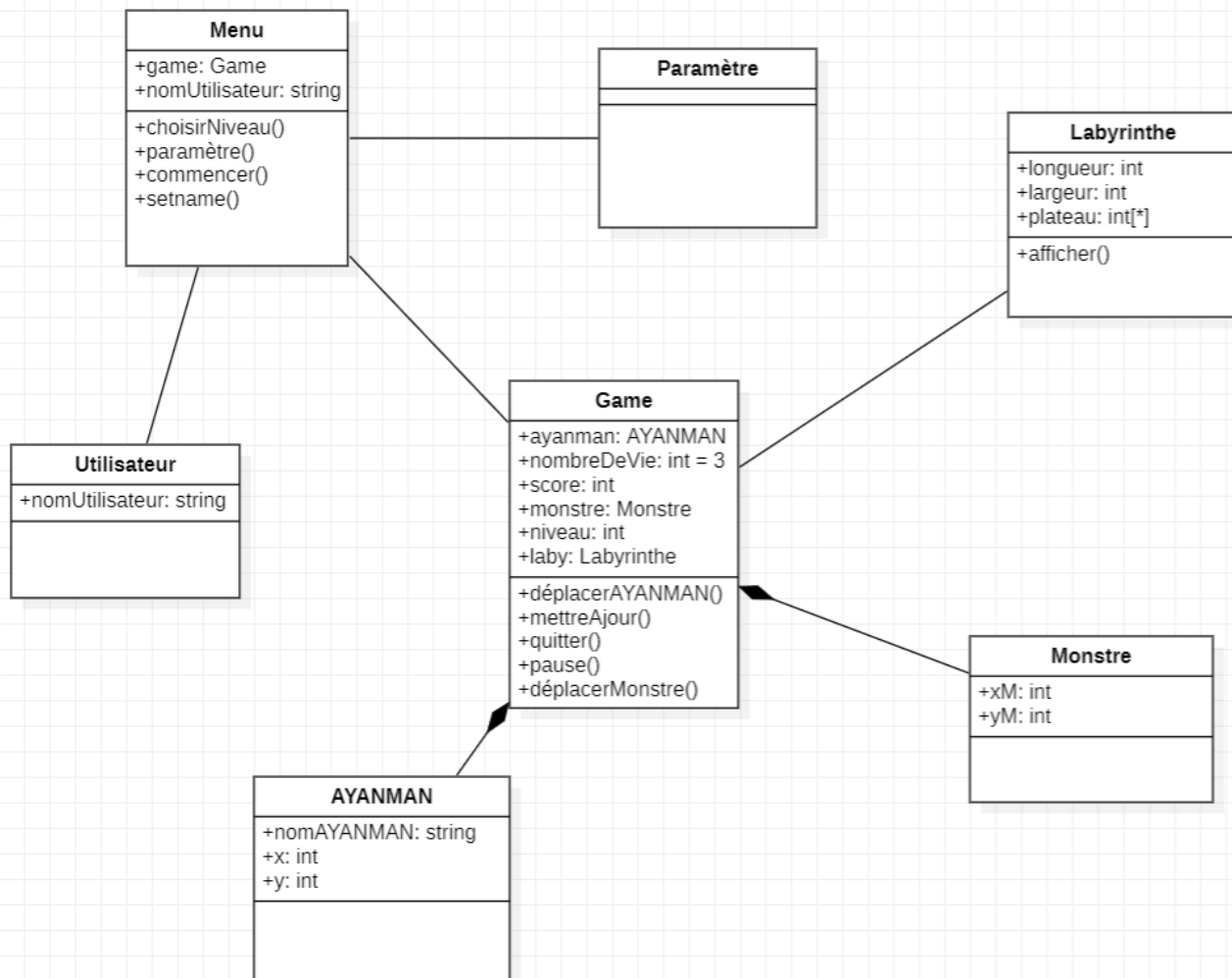


Figure 1:diagramme de classes