UML class

Hjjk Hhjj | January 25, 2022

Vaisseau

- m_nbr_equipage : int
- m_integrite_vaisseau : int
- m humeur : int
- m_nourriture : int
- + GetIntegrite(): int
- + GetNbr(): int
- + GetNourriture(): int
- + GetHumeur(): int
- + SetNbr(int): void
- + SetInte(int): void
- + SetHumeur(int): void
- + SetNourriture(int): void
- + operator+(Vaisseau*, vector<int>): void

Personnage # m nom : string # m sante : int # m faim : int + GetNom(): string + GetSante():int + GetFaim():int + SetNom(int): void + SetSante(int): void + SetFaim(int): void + operator+(Personnage*, vector<int>): void Classe # m_classe: string # m bonus: int + GetClasse(): string + GetBonus(): int + SetBonus(int): void Type - m type: string - m bonus pourcentage: int + GetType(): string

+ GetBonusPoucentage(): int

Choix

- m libelle : string
- m pourcentage: float
- m impact reussite : vector<int>
- m_impact_echec : vector<int>
- m_libelle_reussite : string
- m_libelle_echec : string
- + GetLibelle(): string
- + GetLibelleReussite(): string
- + GetLibelleEchec(): string
- + GetPourcent(): float
- + GetImpactReussite(): vector<int>
- + GetImpactEchec(): vector<int>
- + ToSTR(): void

Fenetre - window: sf::RenderWindow

Musique

- myMusic: sf::Music

+playMusic(): void

+DoLoop(): void

Evenement

- + m_intro: string
- + m_choix: vector<Choix>
- + GetIntro(): string
- + GetChoix(): vector<Choix>
- + GetLibelleEchec(): string
- + appliquer_evenement(Vaisseau*, Personnage*, Evenement): void
- + effectuer_consequence(Vaisseau*, Personnage*, vector<int>): void
- + ToSTR(): void