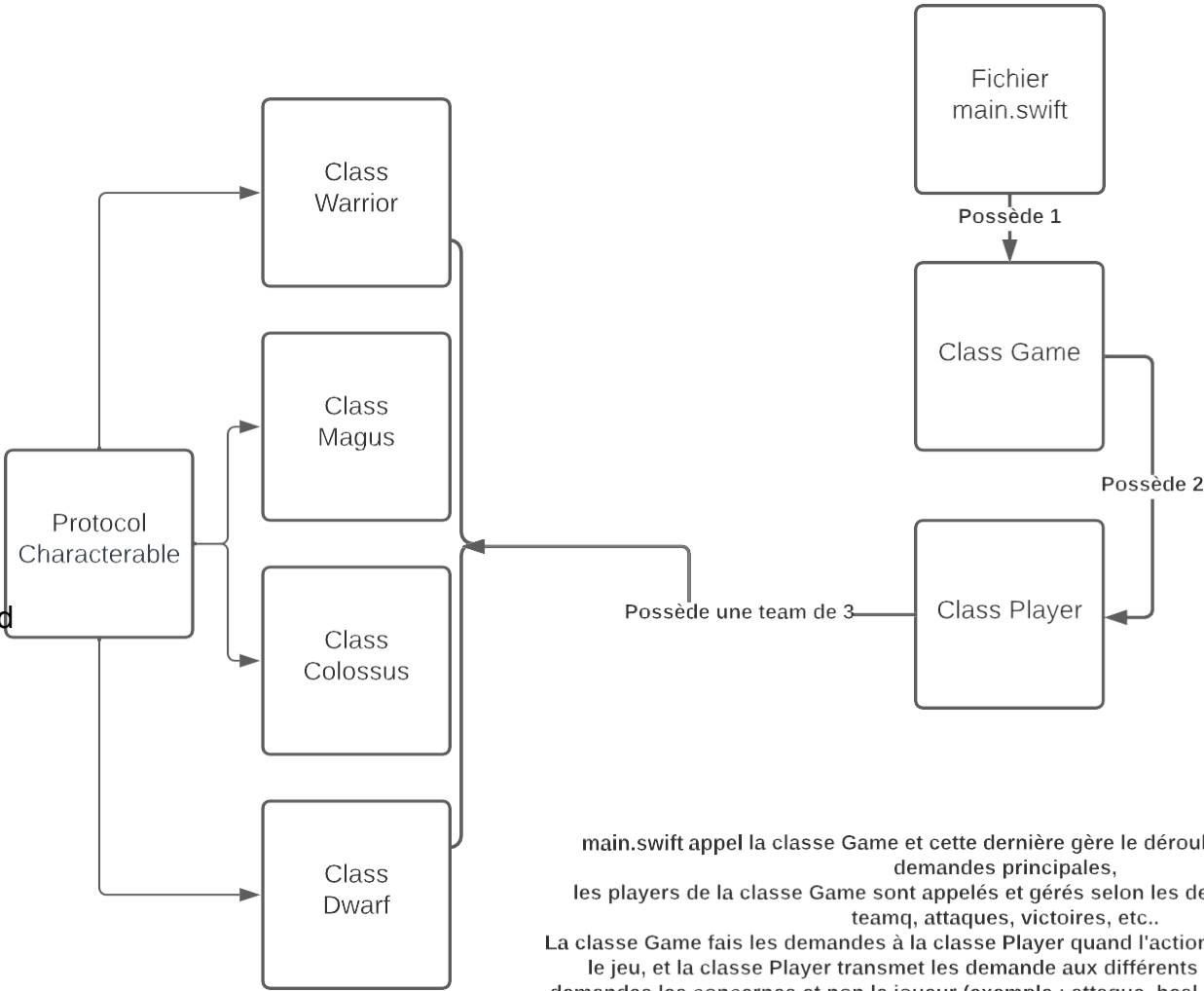


Protocole finalement
changé en classe pour
éviter les répétition de
code pour les méthodes
getDamaged et getHealed



main.swift appel la classe Game et cette dernière gère le déroulement du jeu selon les demandes principales, les players de la classe Game sont appelés et gérés selon les demandes de main, choix teamq, attaques, victoires, etc.. La classe Game fais les demandes à la classe Player quand l'action concerne le player et non le jeu, et la classe Player transmet les demande aux différents caractères quand les demandes les concernes et non le joueur (exemple : attaque, heal, vérification caractère en vie, etc..)

L'enum gère le type, sont affichage plus parlant à l'utilisateur et aussi le fait de pouvoir soigner ou non, ca nous évite de faire la vérification a chaque foi, le type porte l'information directement

