



1. main : permet d'instancier la classe gameManager ;
2. GameManager : gère les différentes phases du programme : combat, arme aléatoire, désignation du gagnant, switch entre un programme aux données statiques ou dynamiques ;
3. Team : gère la création des équipes, le nom des héros et la suppression d'un héros du programme ;
4. Character : définit les propriétés d'un héros, contient la fonction attaque et gère la liste et l'apparition de l'arme aléatoire ;