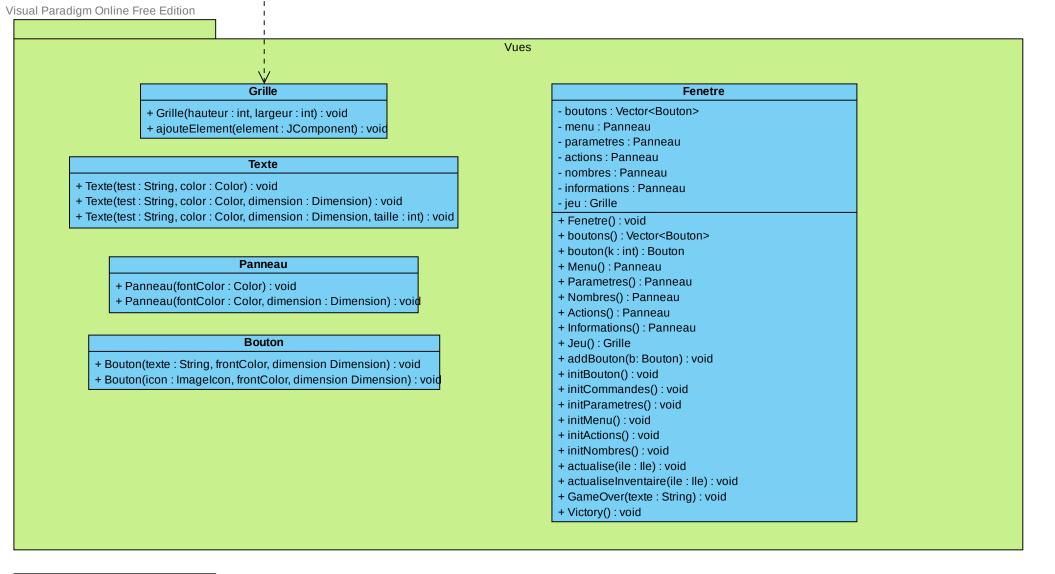
Modeles Coord lle - taille : int - x : int grille : Zone∏ - y : int - joueurs : Joueur∏ + Coord(x:int, y:int):void - nbArtefact : int + Coord(sup : int) : void - nbJoueurs: int + x() : int - artefactsAccessibles : Dictionary<Artefact, Integer> + y() : int - artefactsRecuperes : Dictionary<Artefact, Boolean> + set_x(x:int): void - param : ChangeParametre + set y(y:int):void - infoGameOver: String + equals(other : Coord) : boolean - isWin : boolean + adiacents(inf : int, sup : int) : Vector<Coord> + Ile(nbJoueurs : int, nbArtefacts : int) : void + InitJoueurs(): void Joueur + InitArtefacts(): void - id: int + getGrille() : Zone - nom : String + getTaille(): int - coord : Coord + getJoueurs() : Joueur[] - couleur : Color + zone(x:int, y:int): Zone - nbAction : int + deplace(vectDirection : Coord) : void - cles: Dictionary<Artefact, Integer> + asseche(vectDirection: Coord): void + Joueur (id: int, nom: String, coord: Coord, couleur: Color): void + chercheCle(): void + id(): int + getZonesDispos() : Vector<Zone> + nom(): String + finDeTour(): void + coord(): Coord + getNbJoueurs(): int + x(): int + getNbArtefacts(): int + y() : int+ getJoueur(k:int): Joueur + nbCles(artefact : Artefact) : int + joueurEnJeu(): Joueur + getNbActions(): int + zone(coord Coord): Zone + couleur(): Color + getArtefactsRecuperes(): Dictionary<Artefact, Boolean> + setNom(nom : String) : void + parametrage(p : ChangeParametre) : void + setId(id:int): void + GameOver(): boolean + perdCle(art : Artefact) : void + infoGameOver(): String + gagneCle(art : Artefact) : void + IsWin(): boolean + deplace(coord : Coord) : void + InitZoneIG(): void + recupereArtefact(artefact : Artefact) : void + ajouteArtefact(art : Artefact) : void + effectueAction(): void + seRattrape(j : Joueur) : void + setNbAction(i : int) : void + joueurSuivant(): void + setGameOver(texte : String) : void + checkWin(): void + artefactRecupere(): void + operateParam(n:int)

`--- Extends

Zone - coord : Coord etat : Etat - artefact : Artefact - joueurs : Vector<Joueur> + Zone(x:int, y:int, etat: Etat, atefact: Artefact): void + x() : int + y(): int + coord(): Coord + etat(): Etat + artefact(): Artefact + setArtefact(artefact : Artefact) : void + toString(): String + inonde(): void + asseche(): void + paintComponent(g : Graphics) : void + addJoueur(k:int): void + removeJoueur(k:int): void + getJoueurs(): Vector<Joueur>



Controleur - fenetre : Fenetre - ile : lle + Controleur() : void + initActionListener() : void + actionPerformed(e : ActionEvent) : void + main(args : String[]) : void