



1.Road, Grass, Checkpoint, Boost, Lava et Surface:

Relation : Héritage

Explication : Road, Grass, Checkpoint, Boost et Lava sont des spécialisations de la classe abstraite Surface. Ils héritent des propriétés et des méthodes de Surface.

2.Surface et Track:

Relation : Composition

Explication : Track est composé d'objets Surface. La destruction de Track entraînera la destruction des objets Surface associés, indiquant une dépendance forte.

3.Kart et Track:

Relation : Agrégation

Explication : Track contient l'objet Kart. Le kart peut exister indépendamment de la piste.

4.Human et Kart:

Relation : Association

Explication : Le joueur émet des commandes au Kart via l'interface, et le Kart fournit un retour d'état au joueur. C'est une association bidirectionnelle où le joueur dépend du retour d'état du Kart pour prendre des décisions, et le Kart reçoit les commandes du joueur pour agir.

5.AI et Kart:

Relation : Association

Explication : L'IA contrôle les mouvements du Kart, et le Kart fournit des informations d'état à l'IA pour des conseils et des retours. Cela crée une association bidirectionnelle : l'IA a besoin de connaître l'état du Kart pour prendre des décisions, et le Kart dépend de l'IA pour recevoir des commandes.