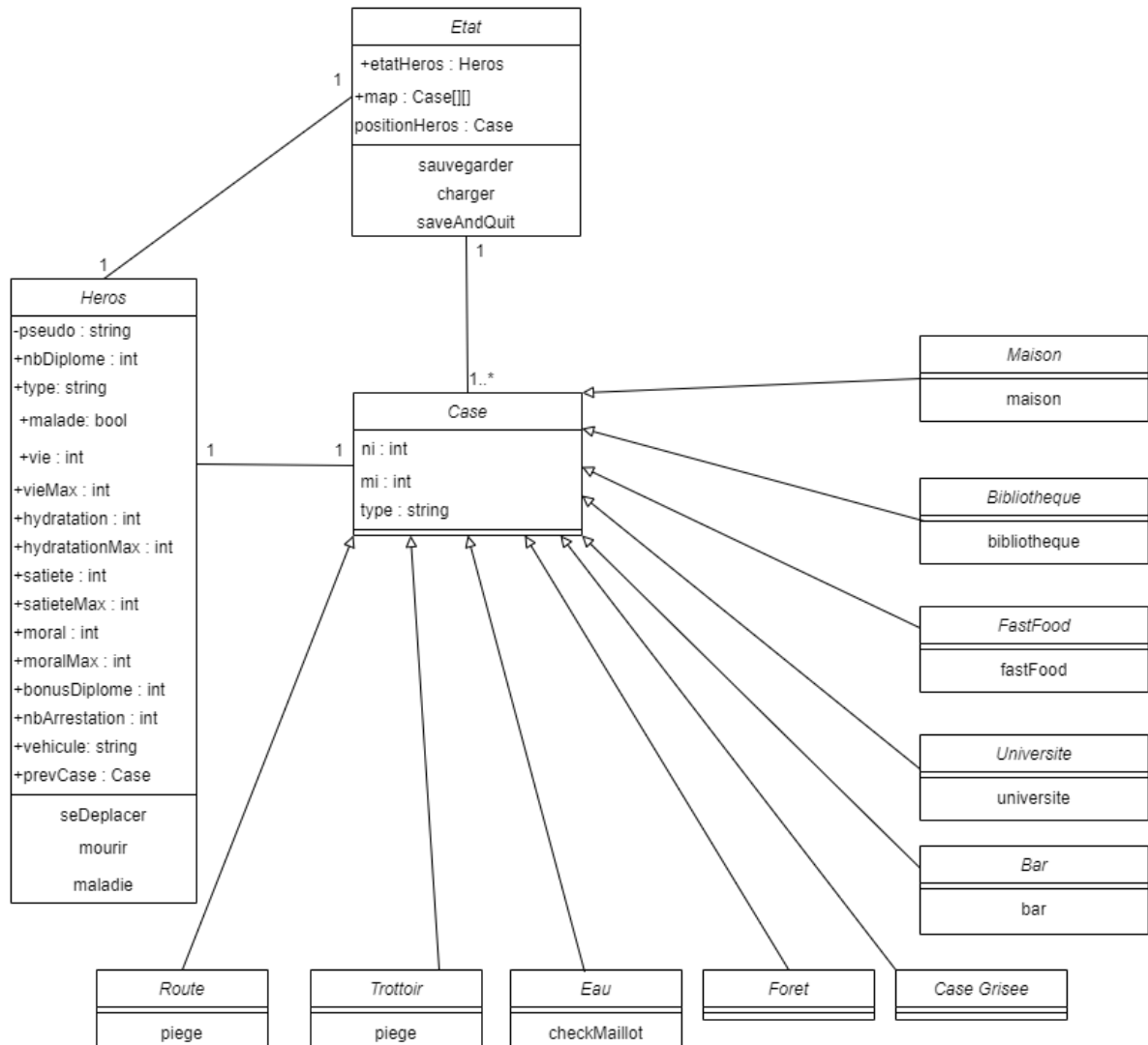


## Diagramme de classe



### Classes :

**Classe Héros :** Tout ce qui a attrait au personnage contrôlé par le joueur

**Classe Case :** la carte sera découpée en n\*m cases, et ces cases pourront être de différents types tels que forêt, eau, route, les différents bâtiments...

**Classe État :** Pour sauvegarder et charger des données et retenir l'état actuel

### Fonctions :

**seDeplacer :** détermine le mode de déplacement (vélo ou voiture) quand il atteint une case concernée (route) et déplace le joueur de case en case, vérifie la case précédente pour appliquer les malus si changement de type de case il y a (entrée dans un bâtiment, changement de terrain).

**mourir :** met fin à la partie quand une stat du joueur tombe à 0.

**maladie :** enlève des points de vie au joueur de façon continue s'il est malade.

**piege** : détermine si la case actuelle est un piège (0,05) puis détermine de quel type de piège il s'agit et enfin retire les stats correspondantes.

**CheckMaillot** : vérifie si le joueur possède un maillot de bain, si c'est le cas il peut traverser la case.

**bar** : applique les changements de stats et a une chance de donner au joueur un maillot de bain s'il n'en a pas déjà un ainsi qu'une chance d'augmenter le bonusDiplome.

**universite** : permet au joueur d'obtenir un diplôme (plus ou moins de chance en fonction de son bonusDiplome obtenu à la bibliothèque).

**fastFood** : change les stats correspondantes.

**bibliotheque** : change les stats correspondantes et a une chance de donner un bonus d'obtention de diplôme.

**maison** : change les stats correspondantes(peut soigner ?).

**sauvegarder/charger/saveAndQuit** : explicite