

Cartes	Cristal (Cartes)	Creature (Cartes)	Blast (Cartes)
Nom: string Coût : int Description: string Sort:boolean	Super(nom,cout,description) Valeur:int	Super(nom,cout,description) Attaque: int PDV: int	Super(nom,cout,description) Dgt: int
GetNom(): string GetCout(): string GetDescription(): string GetSort(): void	fonction(): void	GetPDV(): int  SetPDV(value): void fonction(): void	GetDgt(): void  Fonction()

Mage
Player: int nom: string PDV: int mana: int MaxMana: int main: main [] défausse : defausse [] zoneDeJeu: zone []
GetNom(): string GetPDV(): int GetMana(): int  SetPDV(value): void SetMana(value): void AfficheMain(): void TirerCarte(): void UseCarte(main): void DetruireCarte(zone): void jouerZone(zone): void

Charles BLain