

2

1

1

1

1..*

1

1..*

1..*

1

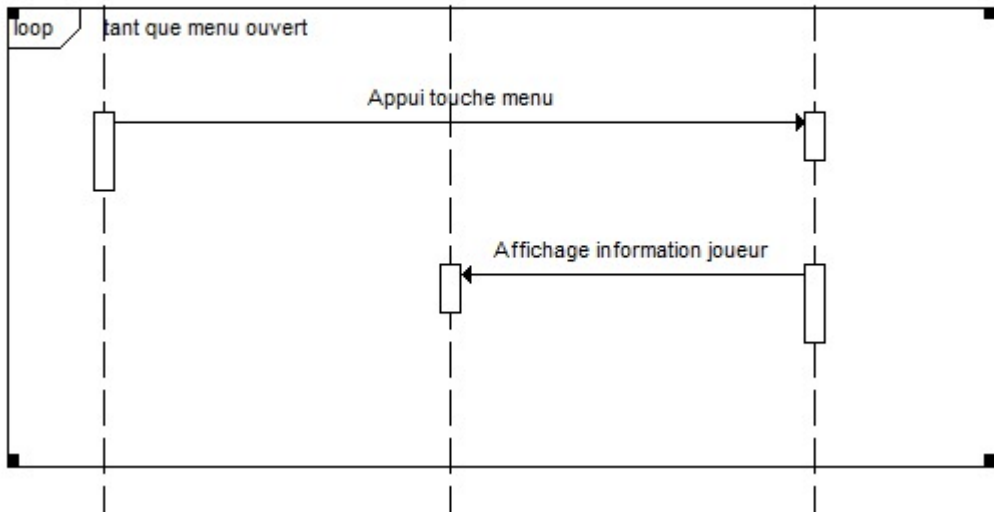
1

1

:utilisateur

:affichage

Joueur:Personnage



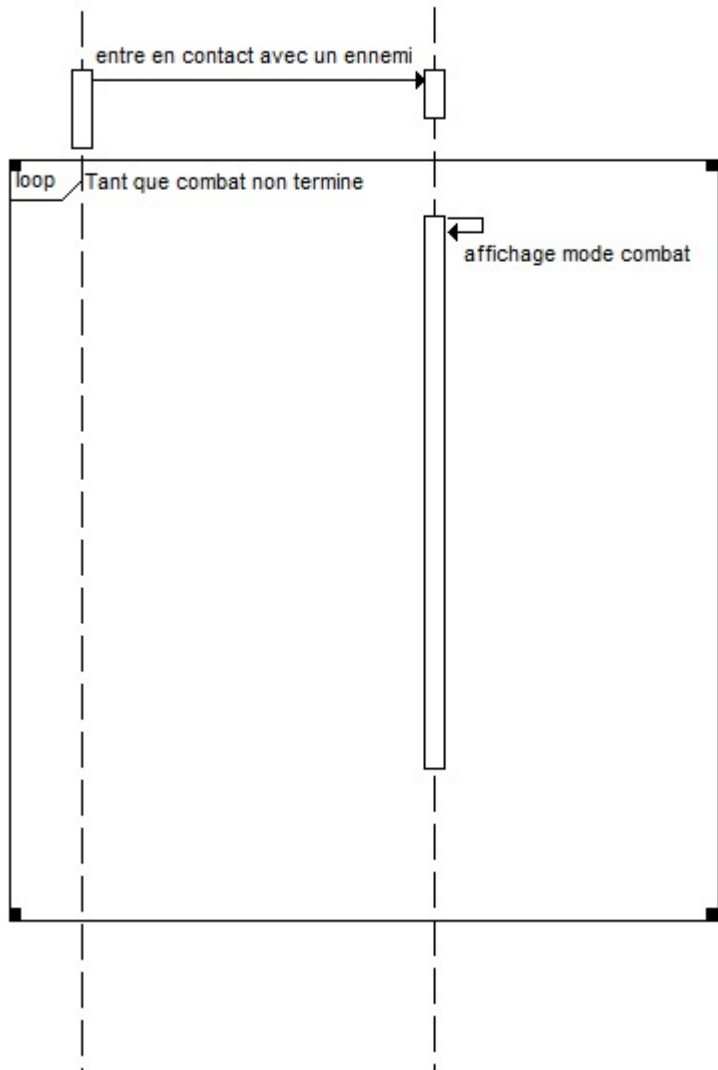
Joueur:Personnage

:affichage

entre en contact avec un ennemi

loop Tant que combat non termine

affichage mode combat

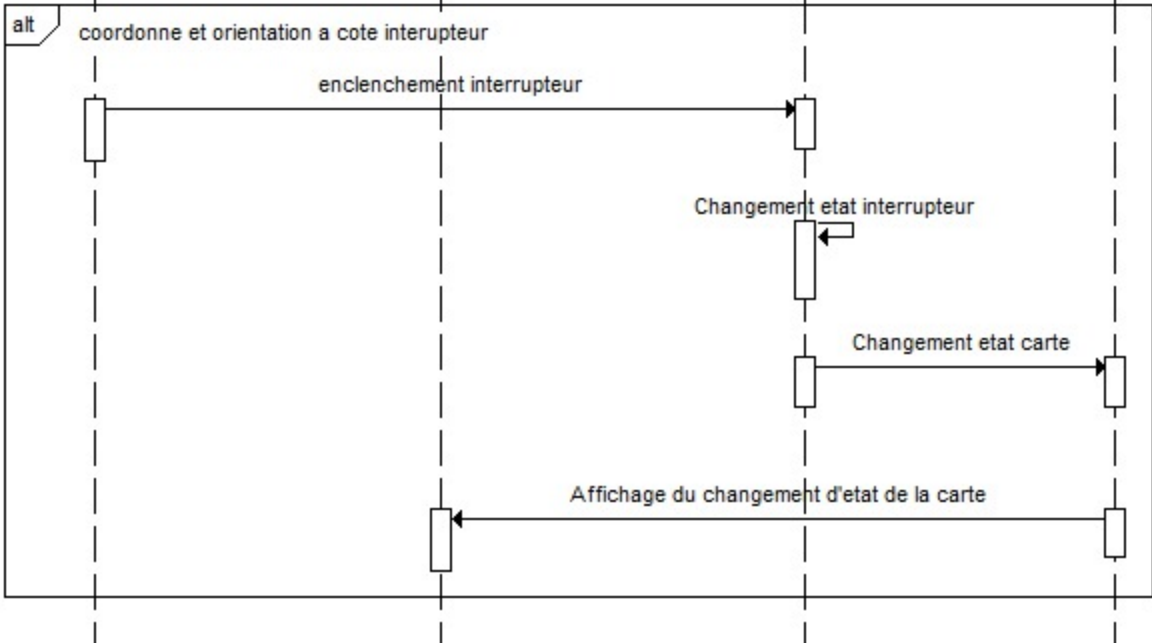


:utilisateur

:affichage

NomInterrupteur:Interrupteur

:Carte



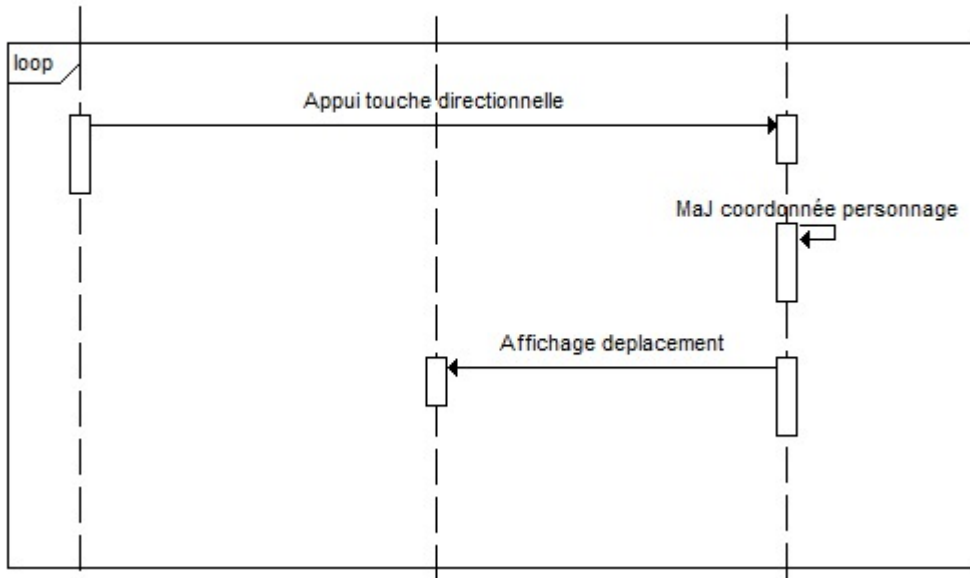
```

:utilisateur

```

:affichage

Personnage:Joueur



Acteur:Acteur

Joueur:Joueur

Adversaire:Personnage

