

DIAG. CLASSE

PYGAME

CLASSE ENTITY

Cette class est la classe qui sert de base à nos objets suivants: Hero,Monstre, BossDeMonstre.

Cette class est abstraite. ELLE POSSEDE COMME ATTRIBUT:

* INT | VIE
* STR | NOM
* INT | NIVEAU
* int | force\_ATTAQUE
* int | vitesse
* POSITION | position

ELLE POSSEDE COMME METHODES:

* INT | Augmenter niveau
* int | attaque
* int | perdre vie

GETTERS/SETTERS

* GET\_POSITION/ setter\_position
* GET/SET\_ vie
* get/set force\_attaque
* get\_nom

CLASSE HERO

CETTE CLASSE EST LA CLASSE PRINCIPALE QUI VA ETRE CELLE JOUEE PAR L’utilisateur.

Cette classe POSSEDE COMME ATTRIBUT:

* INT | VIE
* STR | NOM
* INT | NIVEAU
* int | vitesse
* int | force\_ATTAQUE
* POSITION | position
* liste<items> | bonus
* LISTE<ARMES> | ARMES

ELLE POSSEDE COMME METHODES:

* INT | Augmenter niveau
* int | attaque
* int | perdre vie
* APPLIQUER BONUS
* CHANGER\_ARME

GETTERS/SETTERS

* GET\_POSITION/ setter\_position
* GET/SET\_ vie
* get/set force\_attaque
* get\_nom
* get\_armes
* get\_bonus
* set\_bonus

CLASSE BOSS\_MOB

Cette class est la classe utilisee afin de mettre en difficulte le joueur lors de ses parties.

Cette class est abstraite. ELLE POSSEDE COMME ATTRIBUT:

* INT | VIE
* STR | NOM
* INT | NIVEAU
* int | vitesse
* BOOLEAN | FURY MODE
* int | resistance
* int | force\_ATTAQUE
* POSITION | position
* liste<COORDONEES>deplacement

ELLE POSSEDE COMME METHODES:

* INT | Augmenter niveau
* int | attaque
* int | perdre vie
* int | reduction de degat
* ACTIVER\_FURY\_MODE

GETTERS/SETTERS

* GET\_POSITION/ setter\_position
* GET/SET\_ vie
* get/set force\_attaque
* get\_nom
* get/set resistances

CLASSE mini\_mob

Cette class est la classe utilisee afin de mettre en difficulte le joueur lors de ses parties. ELLE HERITE DE SA CLASSE MERE NOMMEE BOSS\_MOB

Cette class ELLE POSSEDE COMME ATTRIBUT:

* INT | VIE
* STR | NOM
* INT | NIVEAU
* int | vitesse
* int | resistance
* int | force\_ATTAQUE
* POSITION | position
* liste<COORDONEES>deplacement

ELLE POSSEDE COMME METHODES:

* INT | Augmenter niveau
* int | attaque
* int | perdre vie
* int | reduction de degat

GETTERS/SETTERS

* GET\_POSITION/ setter\_position
* GET/SET\_ vie
* get/set force\_attaque
* get\_nom
* get/set resistances