|  |  |
| --- | --- |
| **Classe Unit (extends playerObject)** | |
| **Attributs** **type**  MoveSpeed Double  FoodCost Int | **Méthodes retour**  Move(target) void |

|  |  |
| --- | --- |
| **Classe SpaceUnit (extends unit)** | |
| **Attributs** **type**  *À compléter….* | **Méthodes Retour**  *À compléter….* |

|  |  |
| --- | --- |
| **Classe GroundUnit(extends unit)** | |
| **Attributs** **type**  *À compléter….* | **Méthodes Retour**  *À compléter….* |

|  |  |
| --- | --- |
| **Classe SpaceAttackUnit (extends spaceUnit)** | |
| **Attributs** **type**  AttackSpeed Double  AttackDamage Double | **Méthodes Retour**  Attack(target) boolean killedTarget |

|  |  |
| --- | --- |
| **Classe SpaceAttackUnit (extends spaceUnit)** | |
| **Attributs** **type**  AttackSpeed Double  AttackDamage Double | **Méthodes Retour**  Attack(target) boolean killedTarget |

|  |  |
| --- | --- |
| **Classe SpaceTransportUnit (extends spaceUnit)** | |
| **Attributs** **type**  Passengers GroundUnit[] | **Méthodes Retour**  Load(GroundUnit[]) void  Unload(GroundUnit[], AstronomicalObject planete) void  Land(astronomicalObject planet) void |

|  |  |
| --- | --- |
| **Classe Scout (extends spaceUnit)** | |
| **Attributs** **type**  KnownBuilding SpaceBuildings[] | **Méthodes Retour**  Build(target, building Building) void  VerifyPosition(target) boolean |

|  |  |
| --- | --- |
| **Classe GroundBuildUnit (extends spaceUnit)** | |
| **Attributs** **type**  KnownBuilding GroundRessourceUnit[] | **Méthodes Retour**  Build(target, building Building) void  VerifyPosition(building groundbuilding,  target) boolean |

**Cartes CRC**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Classe PLAYER : Propriétaire** | | |
| createPlayer() | Name : string | |
| SelectedObjects : Target | |
| CurrentView : Camera | |
| Camera : Camera | |
| Civilization : civilization | |
| playerPosition() | | x : int |
| y : int |
| z : int |
| getCurrentView() | |  |
| setCurrentView() | |  |
| get/set pour les variables nécessaires | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Classe CIVILIZATION : Propriétaire** | | |
| createCivilization() | Name : string | |
| Techtree : Techtree | |
| MotherShip : MotherShip | |
| UnitList : Units | |
| BuildingList : Building | |
| Allies : Civilization | |
| ColonisedPlanet : Planet | |
| UpgradesList | |
| motherShipPosition() | | x : int |
| y : int |
| z : int |
| get/set pour les variables nécessaires | | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Classe TechTree : Propriétaire** | |
| CreatableUnits() | id : int |
| CreatableBuildings() | id : int |
| CreatableAttachments() | id : int |
| get/set pour les variables nécessaires | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Classe Attachment : Propriétaire** | |
| CreatableAttachment() | Nom : String |
| Upgrades : Upgrade |
| get/set pour les variables nécessaires | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Classe Upgrade : Propriétaire** | |
| upgrade() | Nom : String |
| Effect : String |
| UpgradeLevel : int |
| get/set pour les variables nécessaires | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Classe Galaxy : Propriétaire** | |
| createGalaxy() | Systems : SolarSystem |
| Width : int |
| Height: int |
| Depth : int |
| NbrPayers : int |
| solarSystemList : List |
| get/set pour les variables nécessaires | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Classe SolarSystem : Propriétaire** | |
| SolarSystem () | Objetcs : AstronomicalObject |
| SunPosition : Point(sunX,sunY,sunZ) |
| get/set pour les variables nécessaires | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Classe NetworkObject : Propriétaire** | |
|  | IPAdress : string |
| MACAdress: string |
| DNS : string |
| DHCP : string |
| SubnetMask : string |
| GateWay : string |
| get/set pour les variables nécessaires | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Classe NetworkObject extends Client : Propriétaire** | |
|  | Player : Payer |
| Server : Server |
| get/set pour les variables nécessaires | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Classe NetworkObject extends Server : Propriétaire** | |
|  | Name : string |
| Clients : Client |
| get/set pour les variables nécessaires | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Classe Point : Propriétaire** | |
|  | xPos : int |
| yPos : int |
| zPos : int |
| get/set pour les variables nécessaires | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Classe Flag : Propriétaire** | | |
|  | InitialTarget : Target | |
| FinalTarget : Target | |
| State : int | |
| getFlagState() | |  |
| setFlagState() | |  |
| get/set pour les variables nécessaires | | |