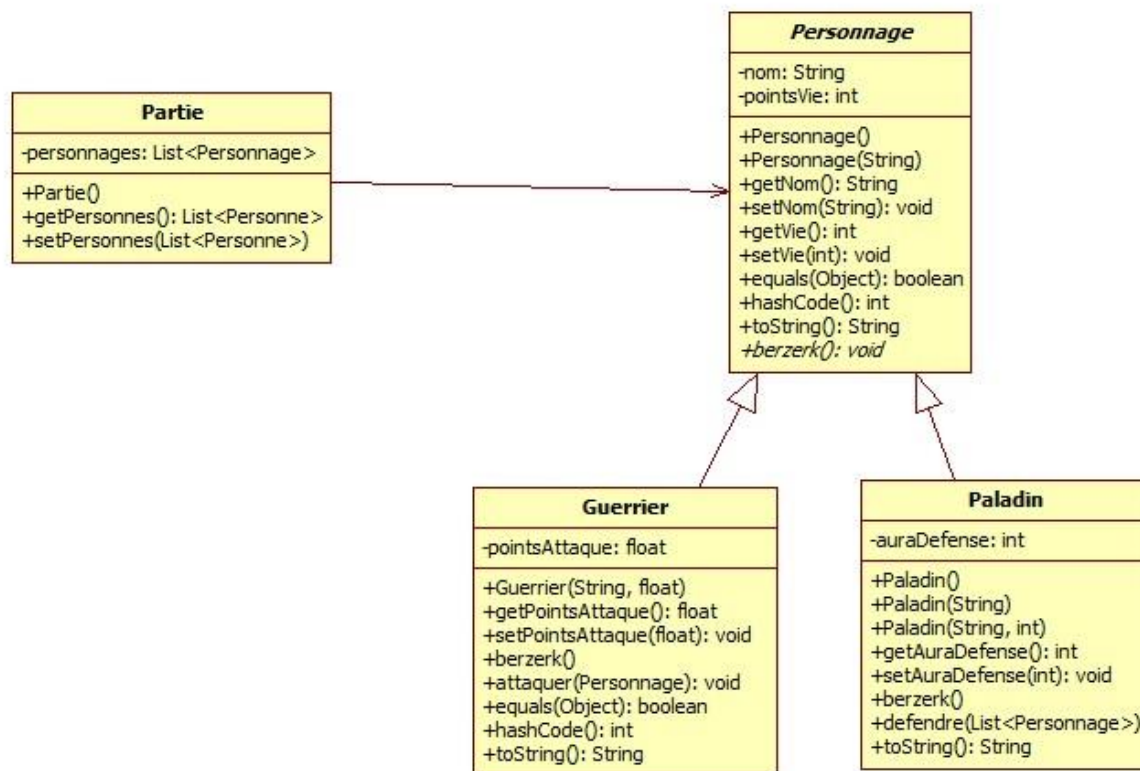


# Diagramme de classes



## Contraintes

Personnage (abstrait) :

- Il peut être instancié avec ou sans nom. Le nom par défaut est : « Sans nom ».
- Un personnage est identifié par son nom
- Lors d'un affichage, le message suivant doit être affiché : « Personnage : <nom> »

Guerrier :

- Un Guerrier doit forcément avoir un nom et des points d'attaque
- Il peut passer en mode berzerk seulement si le nombre de points de vie est inférieur à 50
- Il est identifié par son nom et ses points d'attaque
- Lors d'un affichage, le message suivante doit être affiché : « Personnage d'attaque (Guerrier) : <nom> »
- Il peut attaquer d'autres personnages. Vous devez seulement afficher « Personnage <nom> attaque personnage <nom> »

Paladin :

- Comme pour un personnage, il n'est pas nécessaire d'utiliser un nom pour l'instancier. Le nom par défaut est « Sans nom ». Le rayon de son aura de défense est de 10 par défaut.

- Il peut entrer en mode « berzerk » à n'importe quel moment.
- Il peut défendre plusieurs personnages à la fois si ses points de vie sont supérieurs à 20. Vous devez afficher un message : « Paladin <nom> a protégé <personnage1>, <personnage2>, <...> »