**LES INTERFACES :**

* IPirates
* INoyauFonctionnel
* IBoundary
* IDeplacerPirate
* ILancerDe

**LES CONTROLEURS :**

* ControlJeuPirate :
* attribut joueur, les cases, méthode qui renvoie le joueur courant
* ControlDeplacer : implémente ILancerDe, IDeplacerPirate
* Methode lancer des : tirages aléatoire, stocker la valeur du dés dans un attribut, calculer la case d’arriver et la stocker dans une variable position\_attendu dans le joueur et renvoie la valeur des dés
* Methode VérifierDeplacement qui appelle vérifierPosition
* ControlVerifierFinPartie
* ControlActiverCase
* ControlActiverCaseSpeciale
* ContolActiverBombe
* ControlActiverQuestionnaire
* ControlCreerJoueur

**LES ENTITÉS :**

* Joueur :
* Attributs : nom,case courante,case attendu,vie
* Getter,Setter
* Méthodes VérifierPosition
* Case
* Plateau(liste de cases)
* Cases spéciales extends case…

**Partie IHM :**

* Dialogue
* BoundaryJeuPirate
* AdapteurNoyauFonctionnel