|  |  |
| --- | --- |
| NPC  -Gabriel | -Classe Modèle  -Gubru  -Czin |
| -jouer un tour |

|  |  |
| --- | --- |
| Czin  -Gabriel | -modèle  -NPC |
| -jouer un tour  -déterminer grappe  -choix des attaques |

|  |  |
| --- | --- |
| Gubru  -Gabriel | Classe Modèle  -NPC |
| -joue leur tour  -intelligence artificielle |

|  |  |
| --- | --- |
| Étoile  -Antoine | -NPC (les autres par extension)  -Humains  -vaisseaux |
| -x  -y  -nb de manufactures  -nb de vaisseaux  -niveau d'espionnage  -incrémente ses vaisseaux |

|  |  |
| --- | --- |
| Vaisseaux  -Antoine | - étoiles |
| -position étoile de départ (ou null)  -position étoile d'arrivée (ou null)  -moment de départ  -moment d'arrivée |

|  |  |
| --- | --- |
| Humain  -Gabriel | -étoiles |
| -Sélectionner étoiles  -forme une flotte  -confirme destination  -termine son tour |

|  |  |
| --- | --- |
| Modèle  -Antoine | -étoiles  -vaisseaux  -NPC  -Humain  -Contrôleur |
| -type de combat  -calcul de combat  -calcul de déplacement  -calcul de temps  -initialisation du jeu  -partie finie ou non |

|  |  |
| --- | --- |
| Vue  -Dragomir | -contrôleur |
| -Affiche le jeu  -prends les inputs |

|  |  |
| --- | --- |
| Contrôleur  -Antoine | -Modèle  -Vue |
| -Coordonne le jeu |

Fonctionnalités en ordre d'importance :

-interface graphique

-être capable de regrouper en flotte

-d'envoyer sur des planètes

-que les ennemis jouent leur tour

-les subtilités de l'intelligence artificielle

-les subtilités de l’attaque surprise