GHYS Robin

HERMEL Jean-Alexis

WESTERN

**Boisson  
  
String type  
Int quantite  
Int prix**

**ENUM Position  
  
MAISON BAR   
DESERT BANQUE   
CAMPEMENT PRISON RUE**

**Civil   
  
Int argent  
------------------------------------  
Void seDeplacer (Position)  
Void donnerArgent (Civil, argent)**

**Dame  
  
String couleurRobe  
Boolean estKidnappee  
---------------------------------  
Void @ sePresenter ()  
Void SeFaireEnlever (Homme)  
Void SeFaireLibérer (Homme)**

**INTERFACE SestFaitFaucher**

**-------------------------------------  
Void viderReserveAlcool ()  
Void titube ()**

TOUS LES CONSTRUCTEURS PEUVENT AVOIR OU NON UNE POSITION **New Dame (Nom, Prenom, Surnom, Age, Position, CouleurRobe)  
New Cowboy (Nom, Prenom, Surnom, Position, Age, Arme, Force, Sante, Argent)  
New Banquier (Nom, Prenom, Surnom, Position, Age, Arme, Force, Sante, Argent, estBraque)  
New Brigand (Nom, Prenom, Surnom, Position, Age, Arme, Force, Sante, Argent, isInJail)  
New Indien (Nom, Prenom, Surnom, Position, Age, Arme, Force, Sante, Plumes)  
New Sherif (Nom, Prenom, Surnom, Position, Age, Arme, Force, Sante, Argent)**

**Barman  
  
Arraylist <Boisson> stock   
String instrument  
Boolean estBraque  
---------------------------------  
Void @ sePresenter ()  
Void ajouterBoisson (Boisson)  
Void presenterCarte ()  
Void donnerBoisson (Boisson)  
Void JouerInstrument ()  
Void DemanderArgent (Civil)**

**Cowboy  
  
Void @ sePresenter ()  
Void demanderArgent (Civil)  
Void sauverDetresse (humain)**

**Banquier  
  
Boolean Estbraque  
---------------------------  
Void @ sePresenter ()  
Void donnerArgent ()**

**Brigand**

**Boolean isInJail  
---------------------------  
Void @ sePresenter ()  
Void kidnapper (Humain)  
Void SeFaireEmprisonner ()  
Void echapper ()  
Void Braquer (civil)**

**Sherif  
  
Void @ sePresenter ()  
Void demanderArgent (Civil)  
Void emprisonner (Homme)  
Void libérer (Homme)  
Void recompenser (Civil)**

**PeutBoireBar  
  
Void demanderCarte (Civil)  
Void payerBoisson (Civil, argent)  
Void demanderBoisson (Civil, Boisson)**

**Homme  
  
String arme  
Int force (0-10)  
Boolean Sante  
Boolean aNegocie  
---------------------------  
Void @sePresenter ()  
Int tirer (Homme)  
Void annoncerArme ()  
Void negocier (Homme)**

**Indien  
  
Int plumes  
------------------------  
Void @ sePresenter ()**

**Humain**

**String nom  
String prenom  
String surnom  
int age  
Position position  
----------------------  
Void sePresenter ()  
void talk ()**