

Ataxx

Classe Pion:

Private String couleurPion;

Private String couleurEtat ;

Private boolien obstacle ;

Private boolien vide ;

- Public Pion (String Couleur, int Array ij, boolien estObstacle);
- Public void setCouleur (String etat) ;
- Public void setCouleur(String couleur, String etat);
- //Public void setCoord(int i, int j);
- Public void setStatut(boolien vide, boolien obstacle);
- Public boolien estVide() ;
- Public boolien estObstacle () ;

Classe Plateau:

Private Pion Array[7][7] board;

- Public Plateau () ;
- Public void initPlateau() ;
- Public void selectPion (int i, int j);
- Public deplacementDistant (int Array depart, int Array destination);
- Public void deplacementProche(int Array[] depart, int Array destination);
- Public void supprimerPion (int Array coord);
- Public ajouterPion(int Array coord, Pion pi);
- Public infecter(int Array depart);
- Public void affichePlateau();

Classe Joueur:

Private String nom ;

Private String couleur ;

Private int i;

Private int j;

Private int deplacement;

- Public Joueur(String nom, String couleur);
- Public void demandeSelection();
- Public void demandeDeplacement () ;
- Public void jouer(Plateau p) ;
- Public String getNom() ;
- Public int getI() ;
- Public int getJ() ;
- Public int getDeplacement() ;

Classe GamePlay:

Private Joueur Array[2] j;

Private Plateau P;

Int tour;

- Public boolien selectionEstCorrect() ;
- Public boolien deplacementEstCorrect() ;
- Public void ataxx() ;