**Ataxx**

**Classe Case:**

Private String couleur;

Private ord ;

Private x ;

Private boolean estInfectable ;

* Public Case (String couleur, int ord, int abs);
* Public void setCouleur (String couleur) ;
* Public String getCouleur() ;
* Public void setOrdAbs(int ord, int abs)

**Classe Pion extends Case:**

Private String couleurSelection;

* Public Pion (String Couleur);

**Classe Obstacle extends Case:**

* Public Obstacle ();

**Classe Plateau:**

Private Pion Array[7][7] board;

* Public Plateau () ;
* Public void initPlateau() ;
* Public void selecteCase (int i, int j, String couleurSelection);
* Public Case donnerCase(int I, int j);
* Public deplacementDistant (int Array depart, int Array destination);
* Public void deplacementProche(int Array[] depart, int Array destination);
* Public void deplacer (Case c1, Case c2);
* Public infecter(int Array depart);
* Public void affichePlateau();

**Classe Atax:**

Private Joueur Array[2] j;

Private Plateau P;

Int tour;

* Public boolien selectionEstCorrect() ;
* Public boolien deplacementEstCorrect() ;
* Public void gamePlay() ;
* Public void main() ;

**Classe Joueur:**

Private String nom ;

Private String couleur ;

Private int i;

Private int j;

Private int deplacement;

Private boolean aPerdu;

* 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() ;