

Production notée : Jeu de cartes

Pour toutes les classes codées, vous fournirez un diagramme de classes.

Carte

Une Carte possède un coût en mana, un nom, une description.

Mage

Gère les actions de la personne qui joue. Possède un nom, des points de vie, un total & une valeur actuelle de mana. Possède une main, une défausse, et une zone de jeu. Peut :

- jouer une carte (ce qui la transfère de sa main à son jeu en payant de son mana)
- récupérer ses points de mana (ce qui sera fait quand l'autre Mage passera son tour)
- attaquer un-e autre Mage ou Creature avec une de ses Creatures en jeu

Cristal

Hérité de la classe Carte. Possède une valeur. Peut être joué pour son coût en mana (qui peut être de 0). Quand un-e Mage joue un Cristal, il reste dans sa zone de jeu, et son mana maximum augmente de sa valeur.

Créature

Hérité de la classe Carte. Possède des points de vie et un score d'attaque. Peut être jouée (ce qui la place sur la zone de jeu du joueur) en payant son coût de mana, auquel cas elle reste dans la zone de jeu. Peut attaquer un-e Mage ou une autre Creature, auquel cas cette dernière l'attaque ensuite en retour. Peut perdre des points de vie, et même mourir : elle passe alors de la zone de jeu à la défausse.

Blast

Hérité de la classe Carte. Un Blast possède une valeur. Un Blast peut être lancé contre une Creature ou un Mage, ce qui lui enlève un nombre de points de vie égal à sa valeur. Un Blast est défaussé une fois qu'il a été joué.

Nomenclature repository git : JV1[A/B]_ExamCartes_[NOM]