Exercice 1

Exercice 2

Exercice 3

Class Monstre

- int _pv
- int _atk
- string _nom
- bool _dispo
- bool _mort
- string _proprio

- + Monstre()
- + int getPV()
- + int getAtk()
- + string getNom()
- + string getProprio()
- + void setPV(int changement)
- + void afficher()
- + void attaquer (monstreCible)
- + void mortCheck()
- + void reveil()

Class Mage

- int _pv
- string _nom
- vector<string>_plateau
- int _mana
- -int manaMax
- vector<string> main
- + Mage()
- + int getPV()
- + string getNom()
- + void setPV()
- + void afficher()
- + void ordreAttaque (monstre1,monstre2)
- + void creerMonstre()
- + void invoqueMonstre()
- + void pioche()
- + void mortCheck()
- + void debutDeTour()