Familier

-vieMax:int (Static 30)
-vie:int
-nom:String

+CONSTRUCT (nom:String)
+perdreVie()
+nourrir()
+verifierEtat():int
+executeMort()
+setComportement(comp:CompertementMourrir)

Robot

Dragon

<<Interface>>
ComportementMourir

+mort()

FinBatterie

+mort()

Fatigue

+mort()

Affichage

+demanderNom()
+demanderType()
+voirEtat(vie:int)
+menuInteraction

*   1