Draw

-matrice_dessin : int[]

+paint(Graphics) : void
+Draw(Hero)

labyrinthe

-nbr_mur : int

+labyrinthe(int,Plateau)

Principale

+principale()
+main(String[]) : void
+actionPerformed(ActionEvent) :

deplacement

+deplacement()
+keyPressed(KetEvent) : voi

1..n

1

0..n

1

Plateau

-nb_ligne : int
-nb_colonne : int
-x_int : int
-y_int : int
-matrice_plateau : int

+getX() : int
+setX(int) : void
+getY() : int
+setY(int) : void
+getLigne() : int
+setLigne(int) : void
+getColonne() : int
+setColonne(int) : void
+gettableau() : int[][]
+Affichage(int[][]) : void
+Plateau(int,int,int,int)

Hero

-name : String
-gender : char

+getName() : string
+setName(string) : void
+getGender() : char
+setGender(char) : void
+getPosition() : int[]
+MoveRight() : void
+MoveLeft() : void
+MoveUp() : void
+MoveDown() : void
+Hero(String,char,int,int,int,int)

1

0..1