





Diagramme de classes – SkyrimProjet

Le diagramme est composé de 4 parties :

- I) La partie Modèle : elle contient les classes qui seront instanciées par la suite :
 - a) L'héritage :
 - La classe **Compétence** et la classe Race héritent de la classe abstraite **Element** car elles 3 attributs en commun (**Nom**, **description**, **cheminImage**).
 - L'interface **IVivant** est implémentée par la classe Race et devait être implémentée par une classe Boss qui n'a pas pu être réalisée par manque de temps. L'interface contient l'attribut Stats de type Statistique.
 - La classe **Elfe** hérite de la classe Race.
 - b) Les collections :
 - La classe **EnsembleRace** contient une **ObservableCollection** de Race et la classe **EnsembleCompétence** contient une **ObservableCollection** de **Compétence**.
- II) La partie SkyrimProjet : elle contient les fenêtres WPF + les Users Controls
 - a) Les fenêtres :

On retrouve la **MainWindow** par laquelle on peut afficher la fenêtre **CreationRace** et la fenêtre **Sauvegarde** quand on veut fermer l'application.
 - b) Les Users Controls :

On retrouve **UCAccueil** et **UCRace** qui affiche la liste des Races(master), leurs detail est dans **UCDetailRace** qui contient **UCCompétenceRace** pour afficher les competences.
Même chose pour **UCCompétence**(master) et **UCDetailCompétence**(detail).
- III) La partie Stub :

Contient une classe **Serialiser** pour la sérialisation et une classe **Usine** pour remplir les collections de **Compétence** et de **Race**.
- IV) La partie console :

Sert à tester les méthodes du projet.