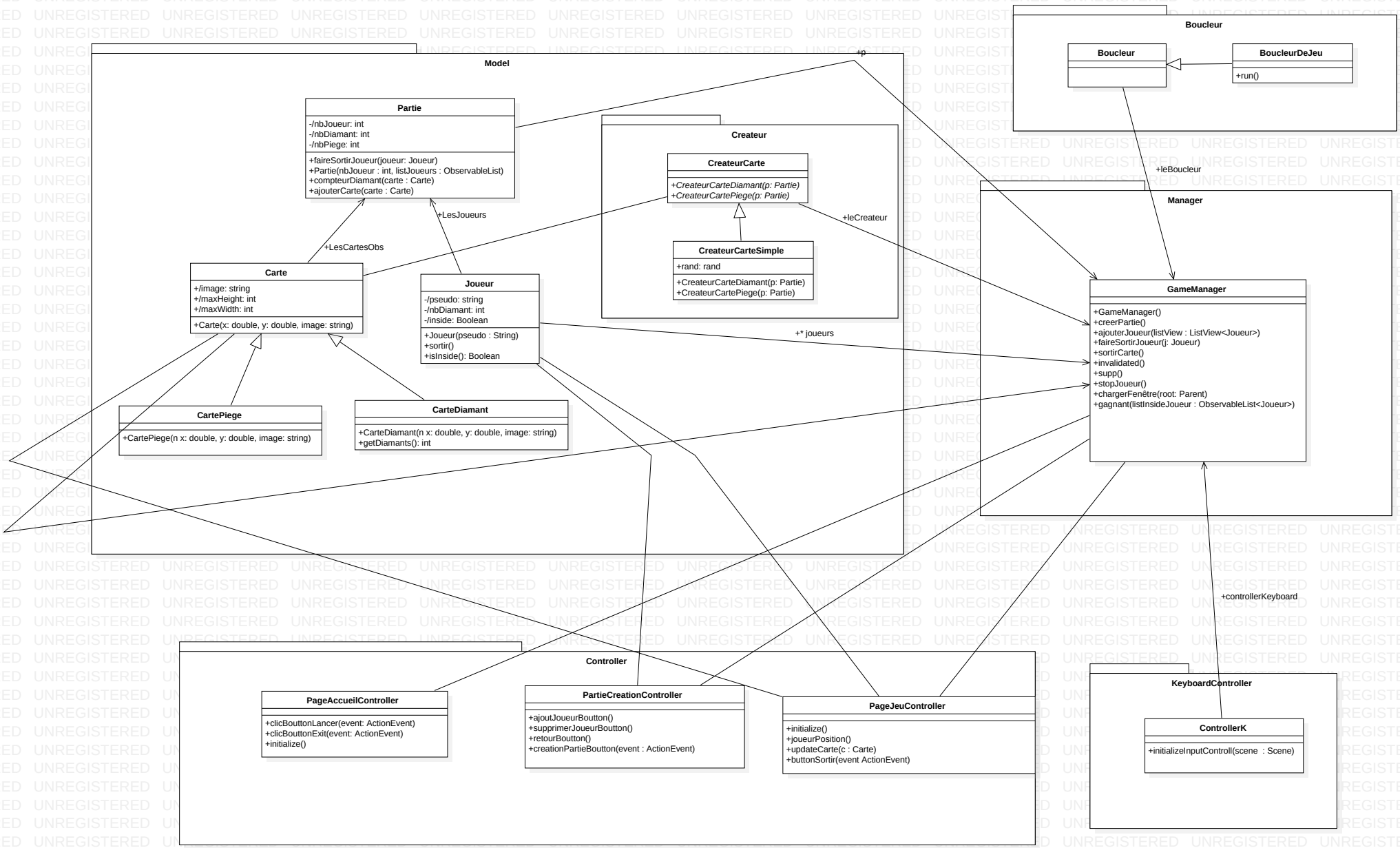
Model
Partie
-/nbJoueur: int
-/nbDiamant: int
-/nbPiege: int
+faireSortirJoueur(joueur: Joueur)
+Partie(nbJoueur : int, listJoueurs : ObservableList)
+compteurDiamant(carte : Carte)
+ajouterCarte(carte : Carte)
Carte
+/image: string
+/maxHeight: int
+/maxWidth: int
+Carte(x: double, y: double, image: string)
Joueur
-/pseudo: string
-/nbDiamant: int
-/inside: Boolean
+Joueur(pseudo : String)
+sortir()
+isInside(): Boolean
CartePiege
+CartePiege(n x: double, y: double, image: string)
CarteDiamant
+CarteDiamant(n x: double, y: double, image: string)
+getDiamants(): int
Createur
CreateurCarte
+CreateurCarteDiamant(p: Partie)
+CreateurCartePiege(p: Partie)
CreateurCarteSimple
+rand: rand
+CreateurCarteDiamant(p: Partie)
+CreateurCartePiege(p: Partie)
+LesCartesObs
+LesJoueurs
+p
+leCreateur
+* joueurs
Boucleur
Boucleur
BoucleurDeJeu
+run()
+leBoucleur
Manager
GameManager
+GameManager()
+creerPartie()
+ajouterJoueur(listView : ListView<Joueur>)
+faireSortirJoueur(j: Joueur)
+sortirCarte()
+invalidated()
+supp()
+stopJoueur()
+chargerFenêtre(root: Parent)
+gagnant(listInsideJoueur : ObservableList<Joueur>)
+controllerKeyboard
Controller
PageAccueilController
+clicBouttonLancer(event: ActionEvent)
+clicBouttonExit(event: ActionEvent)
+initialize()
PartieCreationController
+ajoutJoueurBoutton()
+supprimerJoueurBoutton()
+retourBoutton()
+creationPartieBoutton(event : ActionEvent)
PageJeuController
+initialize()
+joueurPosition()
+updateCarte(c : Carte)
+buttonSortir(event ActionEvent)
KeyboardController
ControllerK
+initializeInputControll(scene : Scene)