```
UNREGISTERED UNRE(+load)
                                                                                                                                                                                           Niveau2
+load()
                                                                                                                                                                                              Niveau3
                                                                                                                                                                                              +load()
                                                                                                                                          +Niveau niveau Sulvanti
+Map load()
+getNiveau Sulvant()
                                                                                                                                                                                              Niveau4
+load()
                                                                                                             Loop
-int timer
+Loop(timer)
+attacher(Observer)
+dotacher(Observer)
+nun()
+beep()
+getListObs()
+repprendre()
                                                                                                                                                                                              Niveau5
+load()
                ameLayout layout_jeu
lageView persView
                                                                                                                                                                                                                                                                              RED UNREGISTERED
          MasterDetailPerso
-Personnage istPersos
-Personnage persoEnCours
#onCreate(Bundle savedinsta
+setPersoEnCours(Joueur pe
                                                                                                                                                                           INRE( +Ennemi(atkpnt, maxHP, currentHP, speed,
```