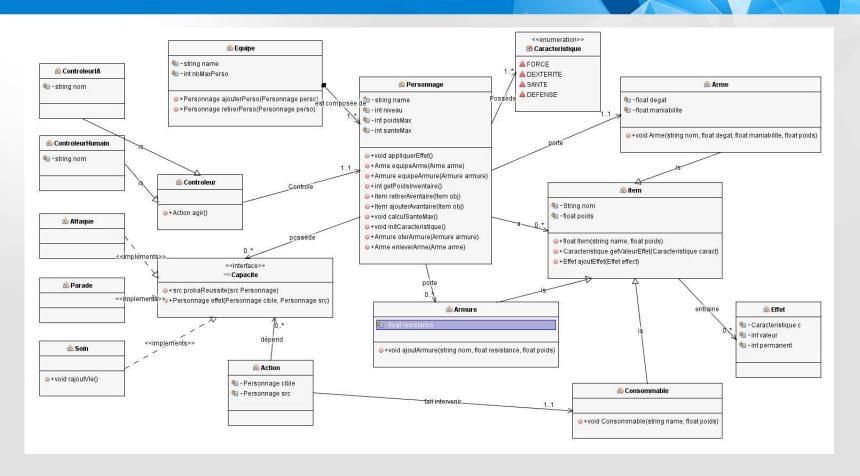


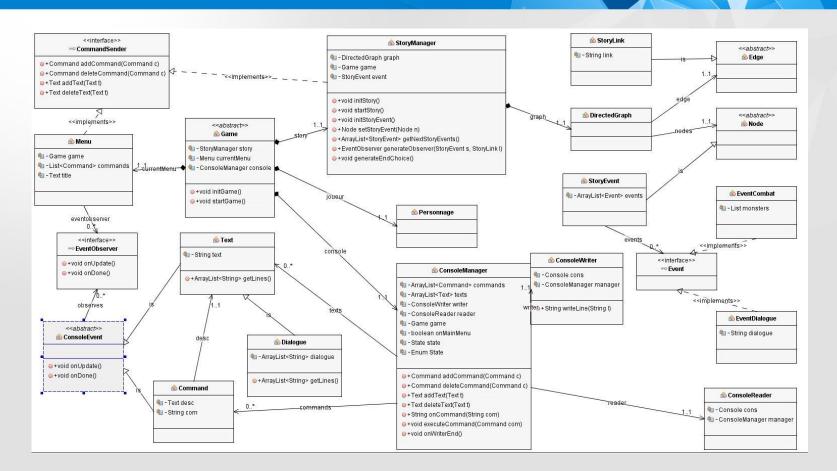
Chapitre 1

Unified Modeling Language



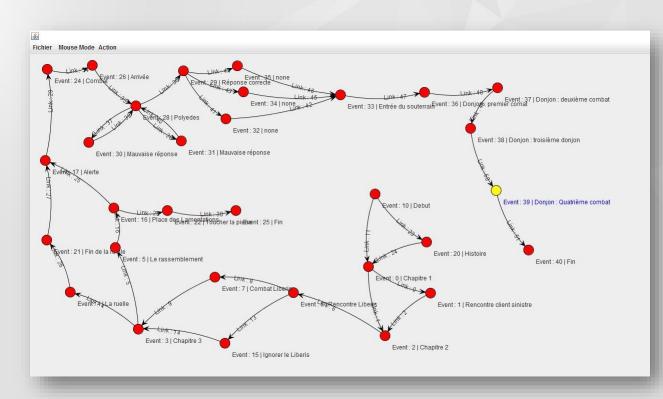
Chapitre 1

Unified Modeling Language





Sérialisation de l'histoire







```
protected void setCommands() {
    guerrier = new Command("Arwed le Guerrier", "1");
   querrier.addObserver(new EventObserver() {
        @Override
       public void actionPerformed(String p)
           game.setCurrentMenu(new MenuDescriptionClasse(game, new Guerrier(), "Arwed", descGuerrier, event));
   1);
   mage = new Command("Sunilda la Magicienne", "2");
   mage.addObserver(new EventObserver() {
        @Override
       public void actionPerformed(String p)
           game.setCurrentMenu(new MenuDescriptionClasse(game, new Mage(), "Sunilda", descMage, event));
   });
    assassin = new Command("Elrond le Voleur", "3");
    assassin.addObserver(new EventObserver() {
        @Override
       public void actionPerformed(String p)
           game.setCurrentMenu(new MenuDescriptionClasse(game, new Assassin(), "Sunilda", descAssassin, event));
   1);
    this.addCommand(guerrier);
   this.addCommand(mage);
    this.addCommand(assassin);
@Override
protected void initMenu() {
   setCommands();
@Override
protected void renderMenu() {
   writeLine("Il est temps de choisir votre classe !");
   writeLine("Trois choix s'offrent à vous :");
```



Système de stats

```
--> Confrerie :
Arwed | Niveau : 1 | Guerrier
Stats classe: Force: 25, Dexterité:10, Santé:30, Défence:25, Magie:0
                                   135/170
 - Maitrise du blocage | , Durée: 1, Force: 0, Dexterité:0, Santé:0, Défence:10, Magie:0
--> Enemies :
Liberis etrange | Niveau : 1 | Rodeur
Stats classe: Force: 28, Dexterité:5, Santé:20, Défence:15, Magie:10
 C'est au tour de Arwed d'attaquer.
Choisisssez une compétence :
<1> <nº cible> -> Charge | Force: 1.5, Dexterité: 0.5, Magie: 0.0
<2> -> Maitrise du blocage | , Durée: 2, Force: 0, Dexterité:0, Santé:0, Défence:10, Magie:0
<3> <nº cible> -> Frappe héroique | Force: 2.5, Dexterité: 0.5, Magie: 0.0 | Fatigue | , Durée: 2,
<back> Retour
```



- Ajouter des personnages à notre équipe ;
- Enregistrer la progression ;
- Elargir la palette de monstres et de compétences ;
- Améliorer l'histoire ;