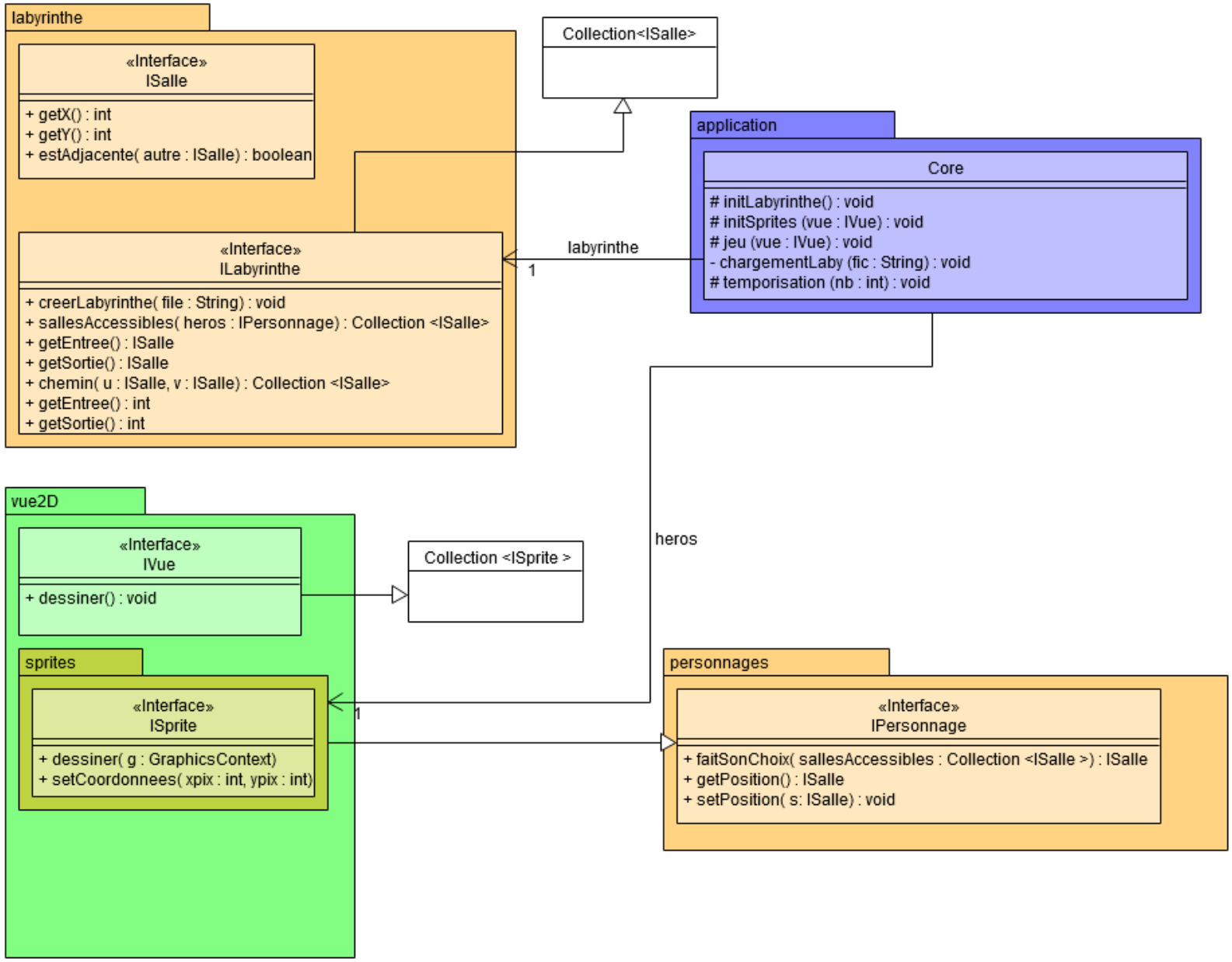
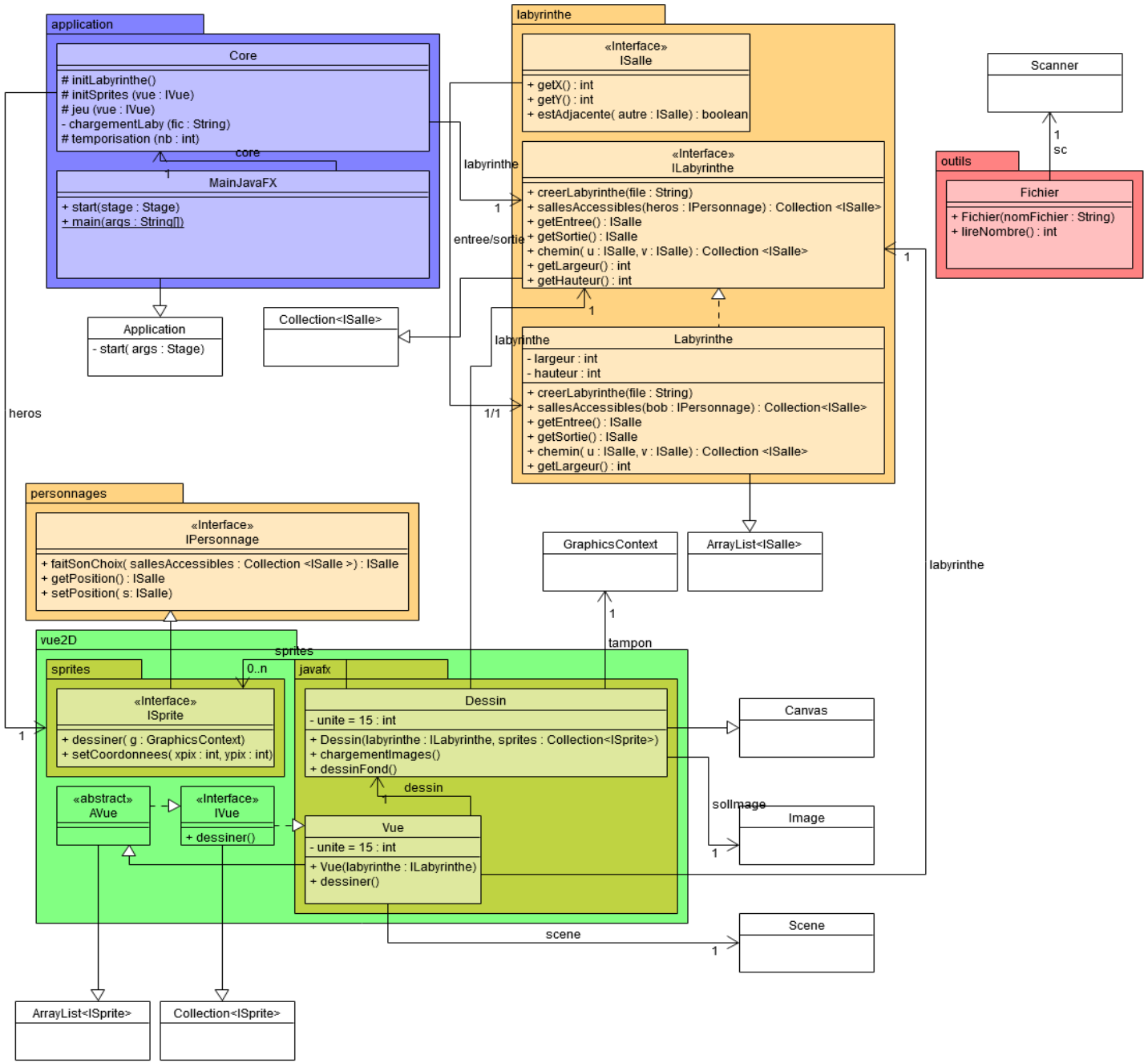
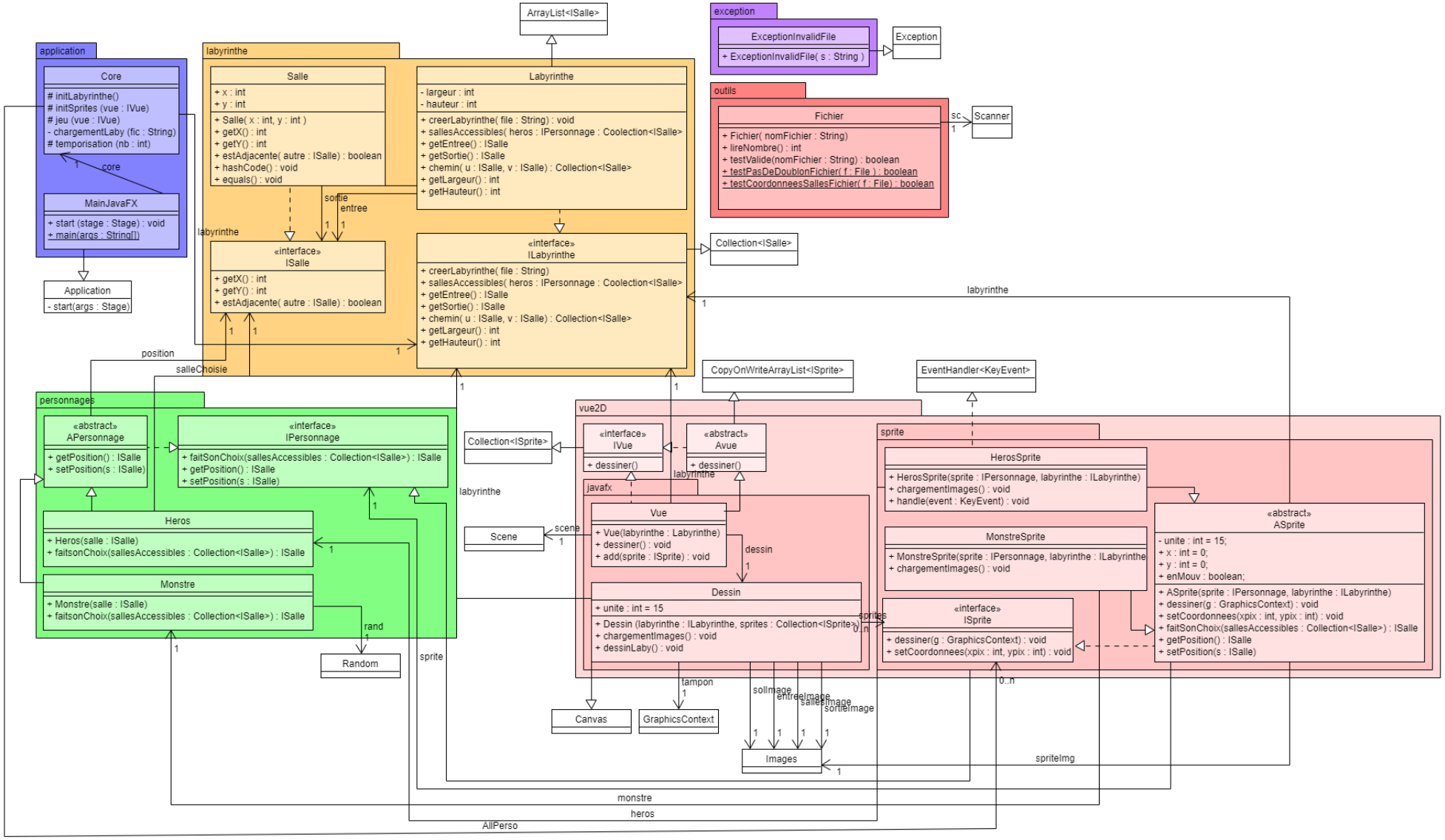

labyrinthe
«Interface»
ISalle
+ getX() : int
+ getY() : int
+ estAdjacente(autre : ISalle) : boolean
«Interface»
ILabyrinthe
+ creerLabyrinthe(file : String) : void
+ sallesAccessibles(heros : IPersonnage) : Collection <ISalle>
+ getEntree() : ISalle
+ getSortie() : ISalle
+ chemin(u : ISalle, v : ISalle) : Collection <ISalle>
+ getEntree() : int
+ getSortie() : int
Collection<ISalle>
application
Core
initLabyrinthe() : void
initSprites (vue : IVue) : void
jeu (vue : IVue) : void
- chargementLaby (fic : String) : void
temporisation (nb : int) : void
labyrinthe
1
heros
vue2D
«Interface»
IVue
+ dessiner() : void
Collection <ISprite >
sprites
«Interface»
ISprite
+ dessiner(g : GraphicsContext)
+ setCoordonnees(xpix : int, ypix : int)
1
personnages
«Interface»
IPersonnage
+ faitSonChoix(sallesAccessibles : Collection <ISalle >) : ISalle
+ getPosition() : ISalle
+ setPosition(s: ISalle) : void


application
Core
initLabyrinthe()
initSprites (vue : IVue)
jeu (vue : IVue)
- chargementLaby (fic : String)
temporisation (nb : int)
core
1
MainJavaFX
+ start(stage : Stage)
+ main(args : String[])
Application
- start(args : Stage)
Collection<ISalle>
labyrinthe
«Interface»
ISalle
+ getX() : int
+ getY() : int
+ estAdjacente(autre : ISalle) : boolean
«Interface»
ILabyrinthe
+ creerLabyrinthe(file : String)
+ sallesAccessibles(heros : IPersonnage) : Collection <ISalle>
+ getEntree() : ISalle
+ getSortie() : ISalle
+ chemin(u : ISalle, v : ISalle) : Collection <ISalle>
+ getLargeur() : int
+ getHauteur() : int
labyrinthe
1
entree/sortie
1
labyrinthe
Labyrinthe
- largeur : int
- hauteur : int
+ creerLabyrinthe(file : String)
+ sallesAccessibles(bob : IPersonnage) : Collection<ISalle>
+ getEntree() : ISalle
+ getSortie() : ISalle
+ chemin(u : ISalle, v : ISalle) : Collection <ISalle>
+ getLargeur() : int
1/1
Scanner
1
sc
outils
Fichier
+ Fichier(nomFichier : String)
+ lireNombre() : int
1
heros
personnages
«Interface»
IPersonnage
+ faitSonChoix(sallesAccessibles : Collection <ISalle >) : ISalle
+ getPosition() : ISalle
+ setPosition(s: ISalle)
GraphicsContext
ArrayList<ISalle>
labyrinthe
1
tampon
vue2D
sprites
sprites
0..n
javafx
«Interface»
ISprite
+ dessiner(g : GraphicsContext)
+ setCoordonnees(xpix : int, ypix : int)
1
Dessin
- unite = 15 : int
+ Dessin(labyrinthe : ILabyrinthe, sprites : Collection<ISprite>)
+ chargementImages()
+ dessinFond()
Canvas
«abstract»
AVue
«Interface»
IVue
+ dessiner()
dessin
1
Vue
- unite = 15 : int
+ Vue(labyrinthe : ILabyrinthe)
+ dessiner()
sollmage
Image
1
scene
Scene
1
ArrayList<ISprite>
Collection<ISprite>


application
Core
initLabyrinthe()
initSprites (vue : IVue)
jeu (vue : IVue)
- chargementLaby (fic : String)
temporisation (nb : int)
core
MainJavaFX
+ start (stage : Stage) : void
+ main(args : String[])
Application
- start(args : Stage)
labyrinthe
Salle
+ x : int
+ y : int
+ Salle(x : int, y : int)
+ getX() : int
+ getY() : int
+ estAdjacente(autre : ISalle) : boolean
+ hashCode() : void
+ equals() : void
sortie
entree
«interface»
ISalle
+ getX() : int
+ getY() : int
+ estAdjacente(autre : ISalle) : boolean
ArrayList<ISalle>
Labyrinthe
- largeur : int
- hauteur : int
+ creerLabyrinthe(file : String) : void
+ sallesAccessibles(heros : IPersonnage : Coolection<ISalle>
+ getEntree() : ISalle
+ getSortie() : ISalle
+ chemin(u : ISalle, v : ISalle) : Collection<ISalle>
+ getLargeur() : int
+ getHauteur() : int
«interface»
ILabyrinthe
+ creerLabyrinthe(file : String)
+ sallesAccessibles(heros : IPersonnage : Coolection<ISalle>
+ getEntree() : ISalle
+ getSortie() : ISalle
+ chemin(u : ISalle, v : ISalle) : Collection<ISalle>
+ getLargeur() : int
+ getHauteur() : int
Collection<ISalle>
exception
ExceptionInvalidFile
+ ExceptionInvalidFile(s : String)
Exception
outils
Fichier
+ Fichier(nomFichier : String)
+ lireNombre() : int
+ testValide(nomFichier : String) : boolean
+ testPasDeDoublonFichier(f : File) : boolean
+ testCoordonneesSallesFichier(f : File) : boolean
sc
Scanner
labyrinthe
position
salleChoisie
personnages
«abstract»
APersonnage
+ getPosition() : ISalle
+ setPosition(s : ISalle)
«interface»
IPersonnage
+ faitSonChoix(sallesAccessibles : Collection<ISalle>) : ISalle
+ getPosition() : ISalle
+ setPosition(s : ISalle)
Heros
+ Heros(salle : ISalle)
+ faitsonChoix(sallesAccessibles : Collection<ISalle>) : ISalle
Monstre
+ Monstre(salle : ISalle)
+ faitsonChoix(sallesAccessibles : Collection<ISalle>) : ISalle
rand
Random
sprite
CopyOnWriteArrayList<ISprite>
EventHandler<KeyEvent>
vue2D
Collection<ISprite>
«interface»
IVue
+ dessiner()
«abstract»
Avue
+ dessiner()
labyrinthe
javafx
Vue
+ Vue(labyrinthe : Labyrinthe)
+ dessiner() : void
+ add(sprite : ISprite) : void
Scene
scene
dessin
Dessin
+ unite : int = 15
+ Dessin (labyrinthe : ILabyrinthe, sprites : Collection<ISprite>)
+ chargementImages() : void
+ dessinLaby() : void
sprites
0..n
tampon
Canvas
GraphicsContext
sollImage
entreeImage
sallesImage
sortieImage
Images
spriteImg
monstre
heros
AllPerso
sprite
HerosSprite
+ HerosSprite(sprite : IPersonnage, labyrinthe : ILabyrinthe)
+ chargementImages() : void
+ handle(event : KeyEvent) : void
MonstreSprite
+ MonstreSprite(sprite : IPersonnage, labyrinthe : ILabyrinthe
+ chargementImages() : void
«interface»
ISprite
+ dessiner(g : GraphicsContext) : void
+ setCoordonnees(xpix : int, ypix : int) : void
«abstract»
ASprite
- unite : int = 15;
+ x : int = 0;
+ y : int = 0;
+ enMouv : boolean;
+ ASprite(sprite : IPersonnage, labyrinthe : ILabyrinthe)
+ dessiner(g : GraphicsContext) : void
+ setCoordonnees(xpix : int, ypix : int) : void
+ faitSonChoix(sallesAccessibles : Collection<ISalle>) : ISalle
+ getPosition() : ISalle
+ setPosition(s : ISalle)