|  |
| --- |
| coordonne |
| + int : getX()  + int : getY()  - int : x  - int : y |

|  |
| --- |
| *figurine* |
| *+ coordonne : deplacer( int : distance ; int : direction )*  *+ int : nbDeplacement\_PourCeTour()*  - int : x , y |

|  |
| --- |
| monstre |
| + coordonne : deplacer( int : distance ; int : direction )  + int : nbDeplacement\_PourCeTour()  + int : regarder( )  + void : orienter  - int : orientation  - int : nbDeplacement |

|  |
| --- |
| pion |
| + coordonne : deplacer( int : distance ; int : direction )  + int : nbDeplacement\_PourCeTour()  - int : nbDeplacement |

|  |
| --- |
| blocPierre |
| + bool : estPoussable( coordonne pion )  + void : pousser()  - coordonne : lieuBloc |

|  |
| --- |
| flaqueSang |
| + bool : estTraversable( coordonne pion\_apresDeplacement ) |

En travaux… Ne pas rouspéter, svp.

**Note :**

Le monstre peut se déplacer dans des zones où les pions ne peuvent pas (le monstre ignore les blocs de pierres et les murs… pas les pions) ; deplacer() n’aura donc pas les mêmes propriétés pour un pion, que pour un monstre.

Pour placer une flaque d’hémoglobine qui peut être de taille variable, je propose cette stratégie :

* Il faut savoir que les deux flaques d’hémoglobine ne sont pas disposé aléatoirement.
* Imaginer deux méthodes (une pour chaque flaque) qui une fois lancez sur une case du plateau, va marquer des cases en tant qu’objet « flaque de sang » (cet objet devrait être une case grâce à l’héritage ; à définir)
* Une méthode va avoir en paramètre des coordonées (d’une case donnée) : elle se lançera quand les coordonnés données en paramètre correspondent à une coordonné bien défini (bref quand une certain case sera atteinte).
* Une fois lancé comme dit avant, elle va marquer une certain nombre de cases (en fonction de sa taille et de sa forme) à partir de la case où elle se trouve.
* Lorsque le programme va construire le plateau, on va « reppaser » sur le plateau, case par case, présenter les coordonnées de la case actuelle à ces deux méthodes. Une méthode s’activera ou non, en fonction de leurs « coordonées d’activation » respectives.

P.S : le « reppassage » permettra de placer les éléments du plateau comme par exemple, un monstre ou les blocs de pierre.

P.P.S : il faudra se méfier des murs : ce ne sont pas des cases mais des « bordures » de cases et il n’y en a pas que sur les bords du plateau.