

C'est un jeu de combat entre un groupe de joueur et un groupe de personnage non joueur (PNJ).

Le groupe de joueur combattra des groupes de PNJ par vague, entre chaque vague les joueurs verra leurs armes être modifiées (**Stratégie**) et leurs armes recevront des bonus/malus (**décorateur**).

La génération de PNJ et de joueurs se fera grâce au design pattern **fabrique**. La mise à jour des points de vies des personnages se fera grâce au design pattern **Observateur**. Le **Singleton** permet un affichage unique et plus lisible.

Le design pattern **Adaptateur** permettra de rajouter un nouveau type de « personnage », les animaux, qui devront se comporter comme un PNJ.