

Sprite Manager
personnage
position : int x, int y
vitesse: int v
gravity: int g
avancer(char button)
reculer(char button)
sauter(char button)
attaquer(char button)

Map Manager
niveau
carte
genererCarte()

Score Manager
score: int score
saveScore()

DataBase
instance
connexion()
saveScore()
saveCommentaire()
savePartie()

Entite
Point de Vie
Point de defense
Point de vitesse
Position
Point d'attaque
Sprite
tic() boolean
attaque()
defense()

Personnage(Joueur)
Personnage
Objet ramasse
Light
@Override attaque(String : choix)

Mechant
AI()

Commentaire
ecrireCommntaire()
afficherCommentaire()

SoundManager
sons
music
startBg()
stopBg()
startSound(Event e)

