Dans notre diagramme de classe nous utilisons une classe abstract nommée Nommable. Celle-ci nous permet de faire de l’héritage. En effet les classes InfomationsJeu, Théorie, CreateurJeu et Franchise dérivent de la classe nommable. Celle-ci ne contient qu’un attribut *nom* de type string. Nos classes filles de Nommable ont toutes des noms et nous trouvions plus judicieux de faire des classes qui hériteraient de nommable.

La classe CreateurJeu est aussi une classe abstract, mère de Createur et Studio. En effet cela rendrait le code plus réutilisable de faire des classes séparées. Si nous voulions ajouter des informations sur le créateur et studio il est possible de le faire.

La classe informationsJeu est une classe qui a pour attribut une dateCreation, limiteAge et un synopsis. Cette classe contient une liste de Genre et de Plateforme. La classe dépend des enum Genres et Plateformes. Il est donc possible d’ajouter et de supprimer des genres ou des plateformes. La classe Jeu va dépendre aussi de la classe InformationJeu. Les instances de la class InformationsJeu existent seulement quand la classe Jeu existe. La vignette correspond à l’image du jeu.

Le booléen IsFavoris permet de déterminer si le jeu est mis en favoris ou non, quand il est true le jeu est dans les favoris. Les méthodes qui rend un jeu favori ou non sont *ajouterAuxFavoris* et *enleverDesFavoris* qui ne prenne rien en paramètre. Cette classe contient trois listes : une liste de visuels, de musique et de théorie. Il n’y a pas de nombre défini de ces éléments dans la liste. Pour faciliter la manipulation des éléments, nous avons préféré faire une classe Théorie et Visuel. La classe Jeu dépend des deux classes Visuels et Théorie. Nous avons des méthodes qui permettent d’ajouter des visuels (*ajouterVisuels*), des musiques (*ajouterMusique)* et des théories (*ajouterTheorie)*. Ces methodes prennent en paramètre l’élément à ajouter. Nous avons aussi des méthodes permettant de les supprimer : *supprimerVisuel*, *supprimerMusique*, *supprimerTheorie.* Ces méthodes, comme les méthodes d’ajout, prennent en paramètre l’élément à supprimer.

Nous avons aussi