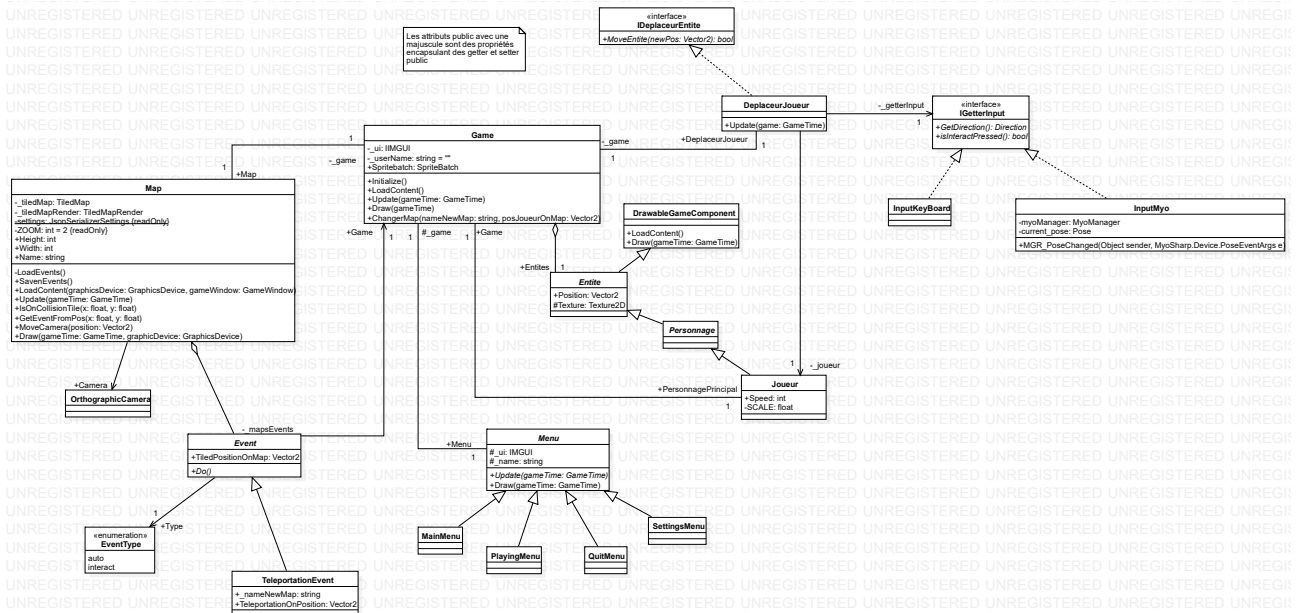


Diagramme de classes du jeu Zelda-Like :



Patrons de conception mis en place :

- ◆ Patron Stratégie avec l'interface `IGetterInput` → permet de modifier la manière dont est récupéré la direction suivant le choix du device (clavier/myo).
- ◆ Patron Etat avec la classe `Menu` → permet de modifier facilement quel menu est affiché à l'écran à l'exécution.