# POO Project &

# 1) First schema:

### Tuile

@int()() cotés cotés

- +void tourner()
- +String toString()
- +boolean correspond(Plateau p, int i, int j) +int nbPoints(boolean c1, boolean c2 , boolean c3, boolean c4)

## Sac

- @ArrayList<Tuile> tuiles +boolean estVide()
- +void ajouterTuile(Tuile t)
- +Tuile retirer()

### Joueur

@String nom
@int id
@int nbPoints
@boolean enJeu
+int getNbPoints()
+void abandonner()
+Tuile piocher(Sac sac)
+void tourner(Tuile t, int nb)

- + boolean poser(Plateau p, Tuile t int i, int j)
- + void jouerTour()

### **Partie**

@Sac sac
@ArrayList<Joueur> joueurs
@Plateau plateau
+void lancer()

# Plateau

@ArrayList<ArrayList<Tuile>> cases +void ajouter(Tuile t, int i, int j) +String toString()