

Dev Documentation

- **Structure des classes principales**

- Backpack : gestion de l'inventaire
- Combat : gestion des combats entre le héros et les ennemis
- Dungeon : contient les salles et la progression
- Enemy : classe mère des ennemis
- SmallWolfRat / WolfRat : ennemis concrets
- Hero : personnage joueur
- Item : classe mère des objets
- Magical / Shield / Gold : objets utilisables
- MapDungeon : représente la carte du donjon
- Room : représente une salle du donjon

- **Fichiers du moteur graphique**

- GameRun.java : point d'entrée du programme
- GameController.java : logique d'entrée et gestion de l'action
- GameView.java : affichage graphique du jeu

- **Flux principal**

- GameRun → initialise Hero, Dungeon et démarre GameView.
- GameController → écoute clavier/souris et modifie l'état du jeu.
- GameView → met à jour l'affichage selon l'état actuel.