

# 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.