

### Model (répertoire, pas une classe)

Abstract class Player

-Nom

-liste cartes

-boolean Immunité (servante)

Méthodes :

Jouer

class Model

-Tuple cartes

-liste cartes jouées

Méthodes :

Next\_turn

Victory

...

Abstract class IA(Player)

Méthodes :

Next\_states

Algorithme

class RealPlayer(Player)

class IASimple(IA)

Méthodes :

Décorateur BFS/DFS  
sur Algorithme

class IAMoyenne(IA)

Méthodes :

Décorateur A\* sur  
Algorithme

class IADifficile(IA)

Méthodes :

Décorateur QLearning\*  
sur Algorithme

### Cotroller (répertoire, pas une classe)

Class Controller

Méthodes :

Méthodes de mise à jour de model  
grâce aux clics de l'utilisateur sur  
les éléments graphiques

### View (répertoire, pas une classe)

Faut connaitre la librairie pour savoir comment ça va  
ses mettre en place, mais globalement :

Class CarteUI, class  
EmplacementCartUI...