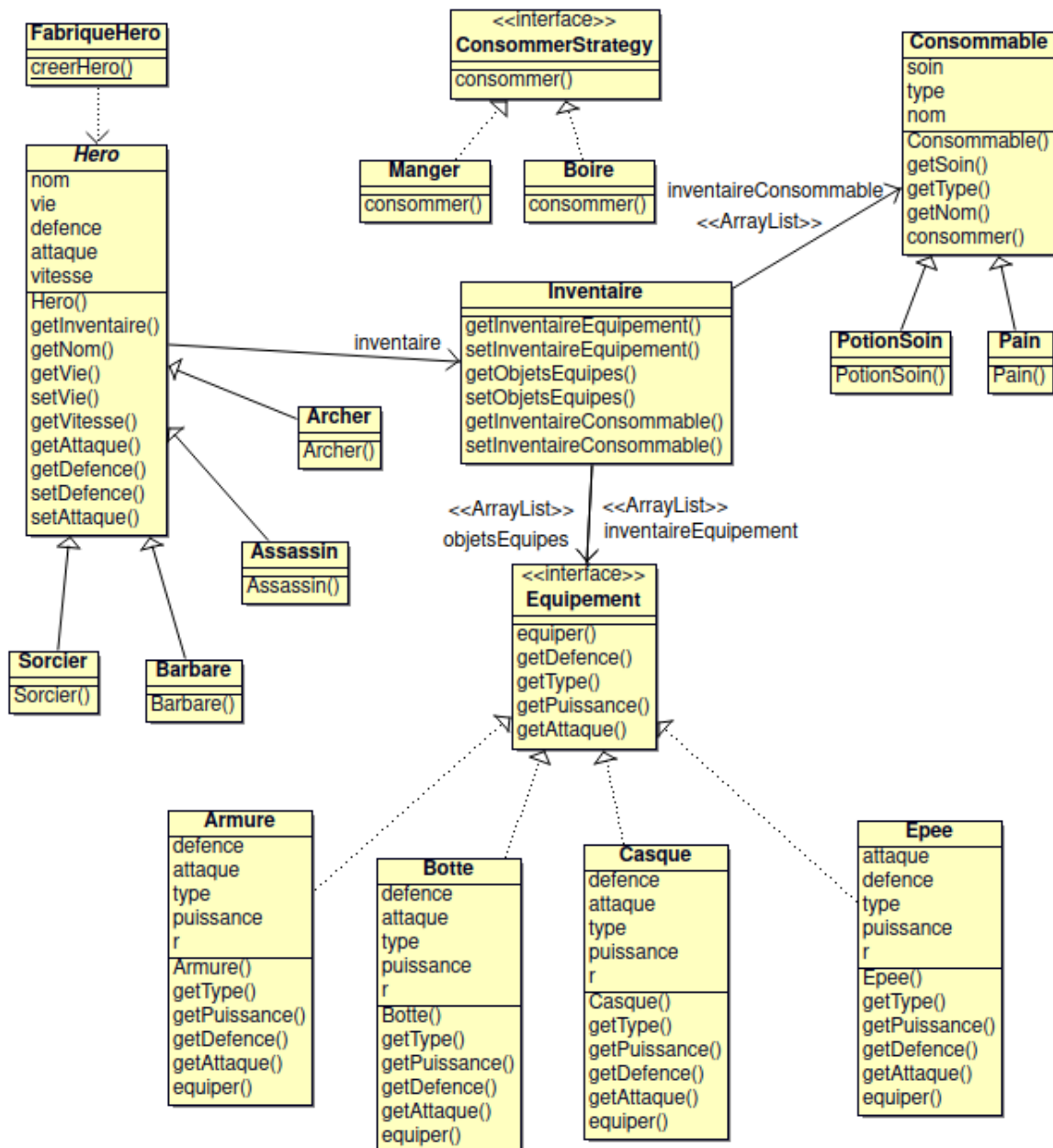
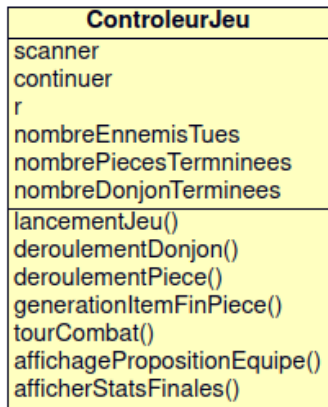


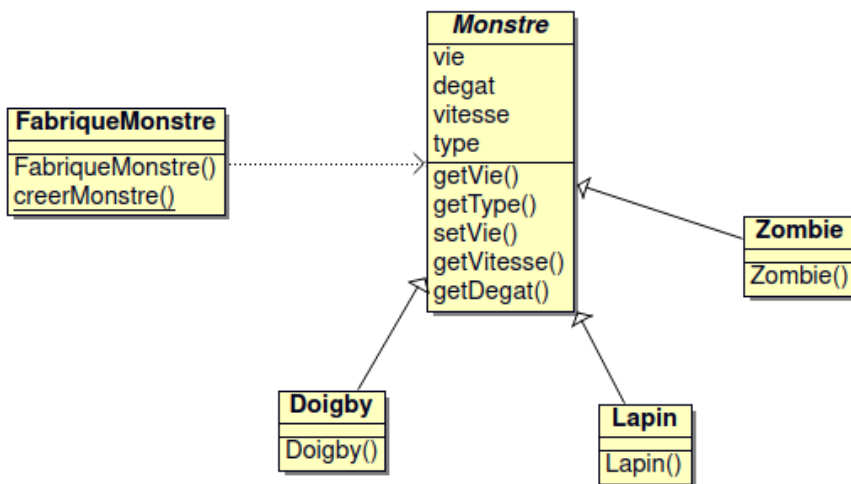
Rapport



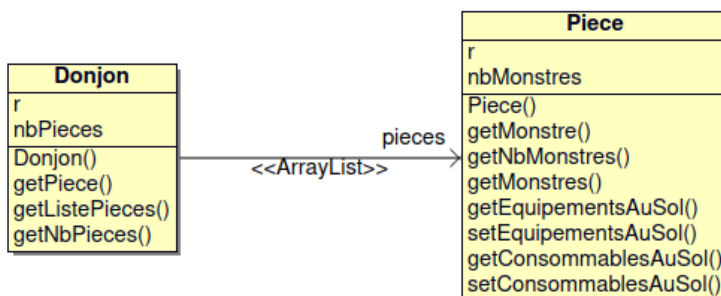
Tout d'abord Pour la création du hero nous avons choisit de faire un pattern fabrique car le hero a plusieurs possibilités de classes à sa création qui vont influencer ses statistiques. L'inventaire est séparée en deux parties une qui concerne les équipements que l'on peut équiper et l'autre contenant les éléments que l'on peut consommer. Nous avons utiliser un pattern strategy pour la consommer car il y a deux manières différentes de consommation.



Le jeu est g r  par la classe ControleurJeu qui s'occupe de lancer la partie de g rer son d roulement grace   diff rentes fonctions.



Pour la partie g rant les monstres nous avons utilis  une fabrique car il y a plusieurs types de monstres   cr er et qu'ils faut les cr es en grand nombres car il y en a entre 1 et 5 dans chaque pi ces.



Pour cette partie nous avons la classe Donjon qui g re les donjons pr sents dans le jeu. La classe Piece gere les pi ces pr sentes dans le jeu. Elle est reli e   la classe Donjon car un donjon poss de de une   6 pi ces.