PuruPuruDigger :

Nos classes :

Menu

Attributs

Le menu possède trois boutons, donc trois possibilité, jouer, quitter

Méthodes

Bouton

Attributs

Il faudra mettre que possède

Méthodes

Les actions que ferons un bouton, non ?

Partie

Attributs

my\_score : le score en cours de la partie, en effet chaque level à un score, mais une partie contient plusieurs niveau où leur score se cumule.

my\_level: Peut être un tableau de niveau, vu qu’il contient plusieurs level

Méthodes

Level

Attributs

my\_score : Cette fois ci, le score du level

my\_target:

my\_grid :

Méthodes

Grid

Attribut

une grille contient :

un mineur

des cases vides ( cela pourrait peut-être une classe aussi qui peut contenir plusieurs possibilités);

des cases pleines

des bombes

des trésors

Methode

Mineur

Attributs

my\_x : la position de notre mineur en x

my\_y : la position de notre mineur en y

my\_life : la vie de notre mineur

Méthodes

deplacement(); // Pouvoir déplacer notre personnage au sein de la grille

setLife(); // Pour pouvoir bouger la vie de notre personnage.