

La classe Person :

- Des attributs :
 - posX
 - posY
- Des méthodes :
 - getPosX() : elle sert à récupérer la position en X de l'element.
 - getPosY() : elle sert à récupérer la position en y de l'element.
 - setPosX(int x) : elle sert à donner la position en X de l'element.
 - setPosY(int y) : elle sert à donner la position en y de l'element

La classe Guard :

Hérite de la classe Person

- Des attributs :
 - vision
- Des méthodes
 - getVision() : récupérer la distance de du champs de vision du guard
 - setVision(int v) : définir la distance à laquelle un guard peut voir
 - detectPlayer() : définie sir le guard à détecté le joueur

La classe Player :

Hérite de la classe Person

- Des attributs :
 - stealth
 - treasure
- Des méthodes :
 - getStealth () : sert à connaitre le taux de furtivité du joueur
 - setStealth() : sert à définir le taux de furtivité du joueur
 - lockPicking() : sert à crocheter les portes fermées
 - hacking() : sert à pirater les caméras de surveillance
 - pickTreasure(Treasure t) : sert à prendre le trésor une fois qu'il l'a trouvé

La classe Camera :

- Des attributs :
 - posX
 - posY
 - visionX
 - visionY
 - status
 - name
- Des méthodes :
 - detectPlayer() : sert à définir si la caméra a detecter le joueur
 - getStatus() : sert à connaitre si la caméra est encore fonctionnelle
 - getPosX() : sert à connaitre son emplacement en X
 - getPosY() : sert à connaitre son emplacement en Y
 - getName() : sert à connaitre le nom de la caméra
 - setPosX(int x) : sert à définir l'emplacement de la caméra sur X
 - setPosY(int y) : sert à définir l'emplacement de la caméra sur Y
 - setStatus(boolean b) : sert à définir son statut
 - setName(String name) : sert à définir le nom de la caméra

La classe Door :

- Des attributs :
 - posX
 - posY
 - isLock
- Des méthodes :
 - getPosX() : sert à connaitre son emplacement sur X
 - getPosY() : sert a connaitre son emplacement sur Y
 - isLock() : sert à connaitre sir la porte est fermée ou non
 - setIsLock() sert à définir sur la porte est ouverte ou fermée

La classe Wall :

- Des attributs :
 - Size
 - posX
 - posY
- Des méthodes :
 - getPosX() : sert à connaître l'emplacement du mur sur X
 - getPosY() : sert a connaître l'emplacement du mur sur Y
 - getSize() : sert a connaître la taille du mur

La classe Treasure :

- Des attributs :
 - posX
 - posY
 - name
- Des méthodes :
 - getPosX() : sert à connaître l'emplacement du trésor sur X
 - getPosY() : sert à connaître l'emplacement du trésor sur Y
 - getName() : sert à connaître le nom du trésor
 - setPosX(int x) : sert à définir l'emplacement du trésor sur X
 - setPosY(int y) : sert à définir l'emplacement du trésor sur Y
 - setName(String name) : sert à définir le nom du trésor