Diagramme de classe UML : **Princess Rescue** Мар - largeur: int - longeur: int - total_case : int - case_dispo : dictionaire - obstacle: dictionaire - perso: dictionaire - princess: dictionaire - mode : dictionaire 1 + get_largeur(self): int + get longueur(self): int +get_total_case(self); int + get_case_dispo(self): dictionaire + get_obstacle(self): dictionaire + get perso(self): dictionaire 1 + get_princess(self): dictionaire + get_mode(self): dictionaire User - user: string total case - point: int + get_point(self): int 1 Case - x:int n - y : int - contenue case : int n + get_x(self):int +get_y(self):int Items - bonus: int - malus: int + get_bonus(self):int +get_malus(self):int

Map:

La classe map correspond à la génération de la map. L'utilisateur introduira la taille de la map via un input, il définira la largeur et la longueur qui sont les attributs de la map de plus que le

mode souhaité, ensuite les obstacles, la princesse et le personnage seront généré aléatoirement

sur la map.

User:

Une fois l'utilisateur ayant atteint la princesse, il aura fini la partie, il verra son score ainsi que

la taille de la map et un input demandant d'entrer son pseudo.

(Son pseudo ainsi que son score et la taille de la map seront enregistrés dans une base de

données)

Case:

X et y sont les coordonnées de chaque case, contenue case définit le contenue de la case (par

exemple : 0 = case dispo, 1 = obstacle, 2 = princesse)

Items:

Bonus sont des additions au score de l'utilisateur à l'inverse malus qui sont des soustractions.