

Assignment01 : 5% facile à aller chercher

En vous basant sur le OOP06, ajoutez les classes et les interfaces suivantes (2,5 points) et complétez le class diagram en draw.io (2,5 points)

ajout de

class Drone, class Missile , class VaisseauAlien , UFO , Glider(avion sans moteur),
SpaceProbe(Un objet non habité qui part dans l'espace mais n'orbite pas la Terre),
Bee (un autre animal...)

class WeatherBalloon

//Un ballon atmosphérique qui monte dans les airs avec des capteurs.

class SelfDrivingCar

//Une voiture qui roule au sol et utilise un GPS, caméras, ...

classReconDrone

//Un drone spécialisé dans la reconnaissance (militaire ou civile).

class CommunicationSatellite

//Un type spécifique de satellite qui gère la transmission de données.

Hérite de Satellite

Ajoute : ICommunicable

Dolphin

Animal intelligent qui se déplace (dans l'eau) et pourrait porter un capteur.

```
class AutonomousBoat
```

Bateau intelligent capable de naviguer seul avec une destination.

```
interface ICameraEnabled
```

```
{  
    void CaptureImage();  
}
```

```
interface IMilitary
```

```
{  
    void DeployWeapon();  
}
```

```
interface ICommunicable
```

```
{  
    void TransmitData();  
}
```

//decrit les objets qui consomme de l'energie : carburant,electrique, solaire,...

```
interface IEnergySource
```

```
{
```

```
    string GetEnergyType();  
}
```

```
interface IAutopilot  
{  
    void EngageAutopilot();  
}
```

//les objets qui peuvent suivre une trajectoire

```
interface INavigable  
{  
    void SetDestination(string destination);  
}
```

//Pour les objets qui utilisent des capteurs (humidité, température, pression).

```
interface ISensorEquipped  
{  
    void ReadSensors();  
}
```