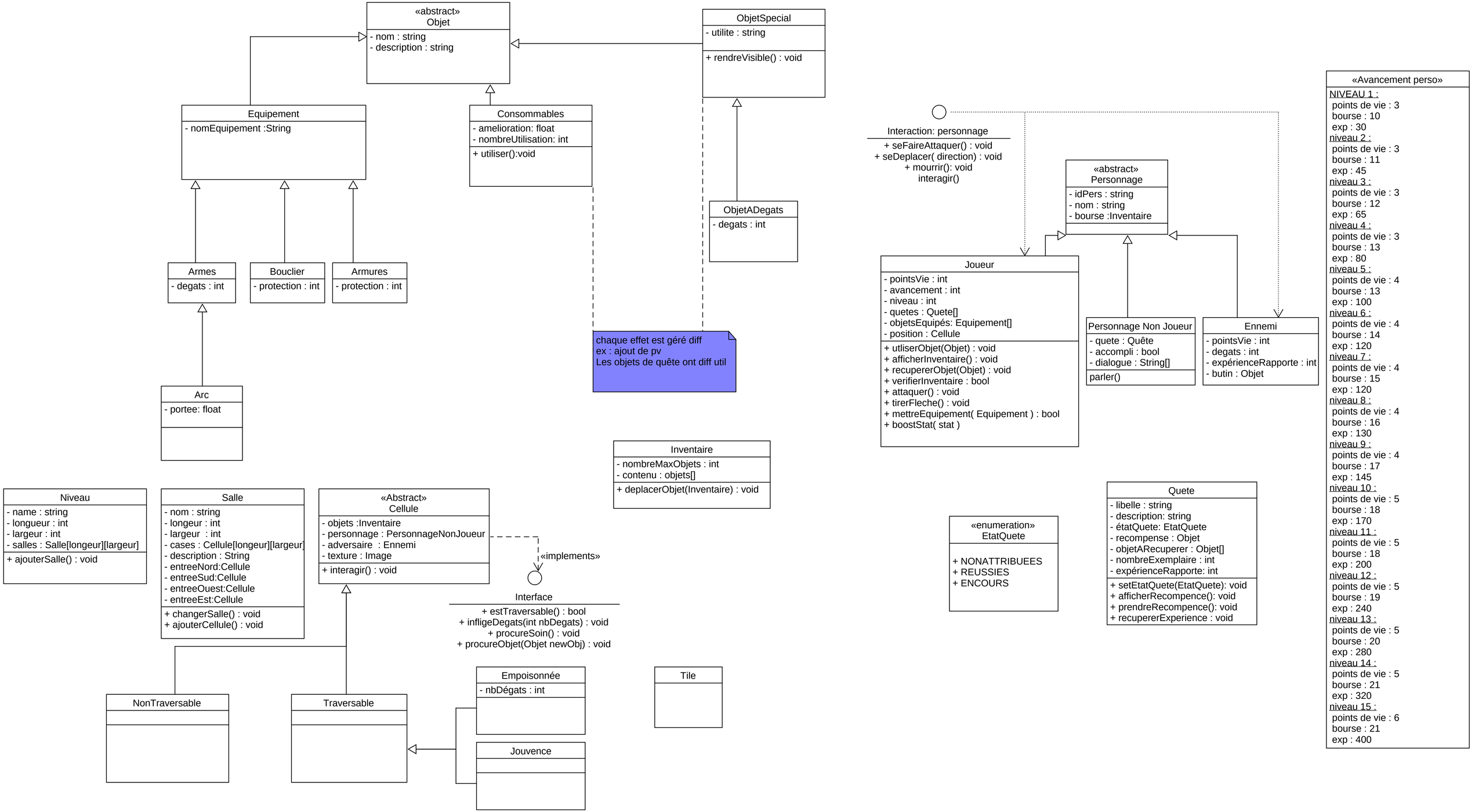
«abstract»
Objet
- nom : string
- description : string
ObjetSpecial
- utilite : string
+ rendreVisible() : void
Equipement
- nomEquipement :String
Consommables
- amelioration: float
- nombreUtilisation: int
+ utiliser():void
ObjetADegats
- degats : int
Armes
- degats : int
Bouclier
- protection : int
Armures
- protection : int
Arc
- portee: float
chaque effet est géré diff
ex : ajout de pv
Les objets de quête ont diff util
Interaction: personnage
+ seFaireAttaquer() : void
+ seDeplacer(direction) : void
+ mourrir(): void
interagir()
«abstract»
Personnage
- idPers : string
- nom : string
- bourse :Inventaire
Joueur
- pointsVie : int
- avancement : int
- niveau : int
- quetes : Quete[]
- objetsEquipés: Equipement[]
- position : Cellule
+ utliserObjet(Objet) : void
+ afficherInventaire() : void
+ recupererObjet(Objet) : void
+ verifierInventaire : bool
+ attaquer() : void
+ tirerFleche() : void
+ mettreEquipement(Equipement) : bool
+ boostStat(stat)
Personnage Non Joueur
- quete : Quête
- accompli : bool
- dialogue : String[]
parler()
Ennemi
- pointsVie : int
- degats : int
- expérienceRapporte : int
- butin : Objet
«Avancement perso»
NIVEAU 1 :
points de vie : 3
bourse : 10
exp : 30
niveau 2 :
points de vie : 3
bourse : 11
exp : 45
niveau 3 :
points de vie : 3
bourse : 12
exp : 65
niveau 4 :
points de vie : 3
bourse : 13
exp : 80
niveau 5 :
points de vie : 4
bourse : 13
exp : 100
niveau 6 :
points de vie : 4
bourse : 14
exp : 120
niveau 7 :
points de vie : 4
bourse : 15
exp : 120
niveau 8 :
points de vie : 4
bourse : 16
exp : 130
niveau 9 :
points de vie : 4
bourse : 17
exp : 145
niveau 10 :
points de vie : 5
bourse : 18
exp : 170
niveau 11 :
points de vie : 5
bourse : 18
exp : 200
niveau 12 :
points de vie : 5
bourse : 19
exp : 240
niveau 13 :
points de vie : 5
bourse : 20
exp : 280
niveau 14 :
points de vie : 5
bourse : 21
exp : 320
niveau 15 :
points de vie : 6
bourse : 21
exp : 400
Inventaire
- nombreMaxObjets : int
- contenu : objets[]
+ deplacerObjet(Inventaire) : void
Niveau
- name : string
- longueur : int
- largeur : int
- salles : Salle[longeur][largeur]
+ ajouterSalle() : void
Salle
- nom : string
- longeur : int
- largeur : int
- cases : Cellule[longeur][largeur]
- description : String
- entreeNord:Cellule
- entreeSud:Cellule
- entreeOuest:Cellule
- entreeEst:Cellule
+ changerSalle() : void
+ ajouterCellule() : void
«Abstract»
Cellule
- objets :Inventaire
- personnage : PersonnageNonJoueur
- adversaire : Ennemi
- texture : Image
+ interagir() : void
«implements»
Interface
+ estTraversable() : bool
+ infligeDegats(int nbDegats) : void
+ procureSoin() : void
+ procureObjet(Objet newObj) : void
«enumeration»
EtatQuete
+ NONATTRIBUEES
+ REUSSIES
+ ENCOURS
Quete
- libelle : string
- description: string
- étatQuete: EtatQuete
- recompense : Objet
- objetARecuperer : Objet[]
- nombreExemplaire : int
- expérienceRapporte: int
+ setEtatQuete(EtatQuete): void
+ afficherRecompence(): void
+ prendreRecompence(): void
+ recupererExperience : void
NonTraversable
Traversable
Empoisonnée
- nbDégats : int
Jouvence
Tile