

# Programmation Objet Avancée - Conception

—o000o—o000o—

## 1 Développement d'un jeu vidéo simplifié de type heroic fantasy

### 1.1 Gestion des armes

Chaque arme permet d'infliger des dégâts différents à un personnage

### 1.2 Gestion des personnages

Un personnage possède un nombre maximum d'arme. Il doit être capable :

1. de transférer une arme à un autre personnage
2. d'attaquer un autre personnage
3. de parler
4. de se déplacer
5. ...

### 1.3 Travail attendu

1. Modéliser, si possible, ce jeux à l'aide d'un modèle de classe (vous pouvez utiliser PlantUML online)
2. Implémenter
3. Tester !