

relation d'association --> un vaisseau peut en attaquer un autre



1

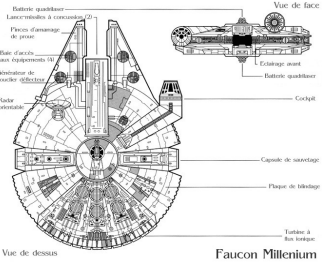
vaisseau

protected:

m_type : string
m_nom : string
m_points_vie : int
m_degats_turbolaser : int

public:

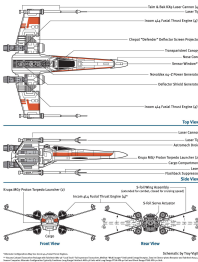
+ vaisseau()
+ vaisseau(nom : string, pts_vie : int, degats : int)
+ ~vaisseau()
+ affecter(nom : string, pts_vie : int, degats : int)
+ afficher() const
+ subir_degats(degats : int)
+ attaquer_basic(cible : vaisseau*)
+ attaquer_special(cible : vaisseau*)
+ get_nom() const : string
+ get_type() const : string
+ get_vie() const : int
+ get_degats_turbolaser() const : int



escadron:vaisseau

protected:

public:



croiseur:vaisseau

protected:

public:

