

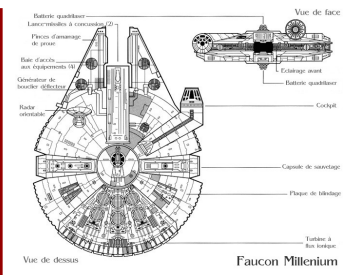
relation d'association --> un vaisseau peut en attaquer un autre

1

## vaisseau

```
# m_type : string
# m_nom : string
# m_points_vie : int
# m_degats_turbolaser : int

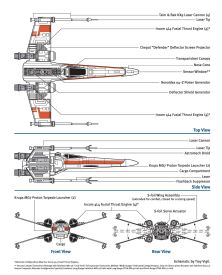
+ vaisseau()
+ vaisseau(nom : ststring, pts_vie : int, degats : int)
+ ~vaisseau()
+ affecter(nom : ststring, pts_vie : int, degats : int)
+ afficher()
+ attaquer_basic(cible : vaisseau*)
+ attaquer_special(cible : vaisseau*)
+ get_nom() : string
+ get_type() : string
+ get_vie() : int
+ get_degats_turbolaser()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



## chasseur:vaisseau\_combat

```
type_torpille
degats_torpille

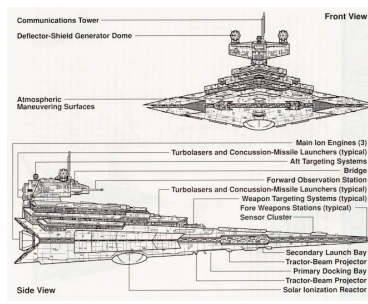
ConstruireChasseurStellaire(type_torpille, degats_torpille)
~DetruireChasseurStellaire()
LancerTorpille(&vaisseau_cible)
```



## croiseur:vaisseau\_combat

```
nb_chasseurs_embarqués
nb_max_chasseurs_embarqués
type_super_arme
degats_super_arme

ConstruireCroiseurStellaire(nb_chasseurs, nb_max_chasseurs, ...)
~DetruireCroiseurStellaire()
LancerChasseur()
UtiliserSuperArme(&vaisseau_cible)
```



relation d'association --> le croiseur peut "créer" (lancer) des chasseurs

nombre\_chasseurs