

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

1

vaisseau

private:

- m_type : string
- m_nom : string
- m_points_vie : int
- m_points_attaque : int

public:

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

