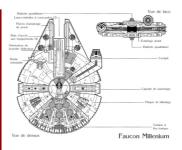
vaisseau

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



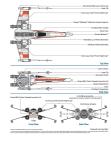
escadron:vaisseau

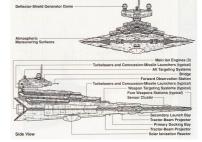
protected:

- # m_degats_torpilles # m_nb_torpilles

public:

- + escadron()
- + escadron(nom : string, nb_torpilles : int, degats_torpilles : int)
- + ~escadron()
- + afficher() const
- + affecter(nom : string, pts_vie : int, degats : int, nb_torpilles : int, degats_torpilles : int)
- + attaquer_special(cible : vaisseau*)





croiseur:vaisseau

protected:

- # m_degats_canons
- # m_nb_tirs_canons

public:

- + croiseur()
- + croiseur(nom : string, nb_tirs_canons : int, degats_canons : int)
- + ~escadron()
- + afficher() const
- + affecter(nom : string, pts_vie : int, degats : int, nb_tirs_canons : int, degats_canons : int)
- + attaquer_special(cible : vaisseau*)