

# 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

