jeu

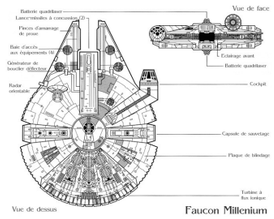
private:
- m_destroyer : croiseur
- m_chasseurs : escadron

public:
+ jeu()
+ ~jeu()
+ initialiser()
+ lancer()

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

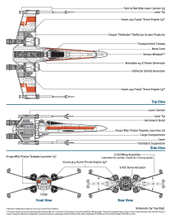


1

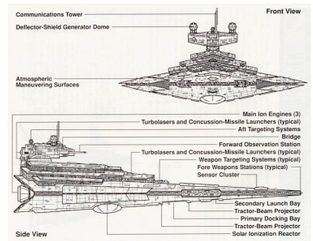
escadron:vaisseau

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*)



1



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*)