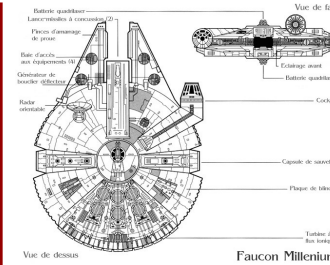


```

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

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

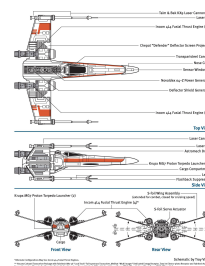
```



```

chasseur:vaisseau_combat
type_torpille
dégâts_torpille
ConstruireChasseurStellaire(type_torpille, dégâts_torpille)
~DétruireChasseurStellaire()
LancerTorpille(&vaisseau_cible)

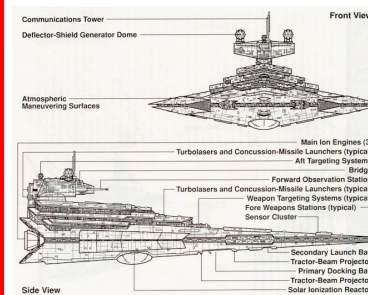
```



```

    croiseur:vaisseau_combat
    nb_chasseurs_embarqués
    nb_max_chasseurs_embarqués
    type_super_arme
    dégâts_super_arme
    ConstruireCroiseurStellaire(nb_chasseurs, nb_max_chasseurs, ...)
    ~DétruireCroiseurStellaire()
    LancerChasseur()
    UtiliserSuperArme(&vaisseau_cible)

```



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

```
nombre_chasseurs
```