Diagramme Classe Game Version 1

VUE

VueMenuStart
- titreJeuLbl : JLabel
- playBtn : JBonton
- exitBtn : JBonton

VueJeu
- keyLisstener : KeyListener
- playerDecision : String

- paintComponent()
- paintPlateau()

CONTROL

Control Static
Static verifierPlayerDecision(string)
Static action(String)

MODEL

Plateau
+ getCaseUp(Case)
+ getCaseDown(Case)
+ getCaseLeft(Case)
+ getCaseRight(Case)

*name

Case

Coordonnee
- x : int
- y : int

Decor Abs
- nom : String
- imageURL : String

Unite Abs
- nom : String
- imageURL : String

«interface»
Move

Extends   Extends   Extends

Vide

Grass

Tree

Extends

Hero