**HoleConsole**

**Controller** (logique)

**Model** (partie de jeu)

List<Player> players

**View** (interface)

**GameStageView** (frame du jeux)

List<ElementLook> looks (ensemble des objets d’affichage du plateau)

**Pawn** (pion)

**PawnPot** (pot de pions non-joués)

**ElementLook**

GameElement element (element de jeux)

String[][] shape

Int width, height

**GameElement** (board, sprite, background…)

double x

double y

**GridElement** -GameElement-

nbRows

nbCols

List<GameElement> grid (pions dans la grille)

boolean[][] reachableCells

**StageFacory**