```
DashBoard
                  _looser
                 _moteurPhy
                # _combo
                # _masterBlob
                #_slaveBlob
                 _next Master
                 _nextSlave
                # _grille
                # _next Blobs
                # _it
                # _master
                #_slave
                 _go
                #_launchCombo
                # posFen
                # _next DarkBlobs
                # _landing
                 _newDelay
                  _score
                + DashBoard()
                + ~DashBoard()
                + moteurPhy()
                + grille()
                + go()
                + masterPos()
                + slavePos()
                + masterBlob()
                + slaveBlob()
                + nextMaster()
                + nextSlave()
                + setCombo()
                + resetCombo()
                + launchCombo()
                + combo()
                + addDarkBlob()
                + looser()
                + score()
                + think()
              Αi
                               Joueur
        + Ai()
        + go()
                             + Joueur()
        + think()
                             + ~Joueur()
                             + think()
        + next_rand()
        + ~Ai()
                  D
                        Hard
                 lineUp
               #_colMin
               #_debilismeAleatoire
               + Hard()
               + ~Hard()
 Easy
               + think()
               + majLineUp()
               + majLineEmpty()
+ Easy()
               + vertical()
+ think()
               + checkLigne()
               + droite()
               + gauche()
               + verticalBas()
               + verticalHaut()
               + gotocol()
               + easy()
```