|  |  |
| --- | --- |
| **Classe : ParcAttraction** | |
| **Classe mère : NULL** | |
| **Classe fille : NULL** | |
| **Attributs :** string nom, string adresse, int capital, list<personnel> direction, list<personnel> personnel, list<attraction> attractions, list<maintenance> maintenances, list<salle> salles, int nbVisiteur, int nbActionnaires | **Collaborateur :** Personnel, Attraction, Salle |
| **Propriétés :** |
| **Méthodes :** void ajouterAttraction(Attraction new\_attraction), void retirerAttraction(Attraction old\_attraction), void licencier(personnel renvoyé), recruter(personnel embauché), void modifierNbClient( int newNbClient) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Classe : Attraction** | |
| **Classe mère : NULL** | |
| **Classe filles : Roller Coaster, Dark Ride, Spectacle, Boutique** | |
| **Attributs :**  int id, string nom, Boolean estFermee, Boolean estEnMaintenance, maintenance maintenance, int nbMonstresNecessaires, list<Monstre> typeRequis, list<monster> employes, int nbEntree | **Collaborateur :** Maintenance, Monstre, ParcAttraction |
| **Propriétés :** |
| **Méthodes :** void mettreEnMaintenance(Maintenance new\_maintenance),  void finirMaintenance(), |
| **Classe : Roller Coaster** | |
| **Classe mère : Attraction** | |
| **Classe fille : NULL** | |
| **Attributs :** string categorie, double tailleMin, int ageMin | **Collaborateur :** |
| **Propriétés :** |
| **Méthodes :** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Classe : Dark Ride** | |
| **Classe mère : Attraction** | |
| **Classe fille : NULL** | |
| **Attributs :**  int duree, string deplacement | **Collaborateur :** |
| **Propriétés :** |
| **Méthodes :** |
| **Classe : Spectacle** | |
| **Classe mère : Attraction** | |
| **Classe fille : NULL** | |
| **Attributs :** string categorie, Salle salle, int duree | **Collaborateur :** Salle |
| **Propriétés :** |
| **Méthodes :** void annuler() |

|  |  |
| --- | --- |
| **Classe : Salle** | |
| **Classe mère : NULL** | |
| **Classe fille : NULL** | |
| **Attributs :** string nom, int categorie, int nbPassages, boolean estLibre | **Collaborateur :** Spectacle, ParcAttraction |
| **Propriétés :** |
| **Méthodes :** void libererSalle(), void occuperSalle() |
| **Classe : Boutique** | |
| **Classe mère : Attraction** | |
| **Classe fille : NULL** | |
| **Attributs :** List<Article> catalogue | **Collaborateur :** Article |
| **Propriétés :** |
| **Méthodes :** void vendre(Article articleVendu, int quantite), void commander(Article new\_Article) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Classe : Article** | |
| **Classe mère : NULL** | |
| **Classe fille : Souvenir, Nourriture** | |
| **Attributs :** string nom, double prix, int stock | **Collaborateur :** Boutique |
| **Propriétés :** |
| **Méthodes :** |
| **Classe : Souvenir** | |
| **Classe mère : Article** | |
| **Classe fille : NULL** | |
| **Attributs :** | **Collaborateur :** |
| **Propriétés :** |
| **Méthodes :** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Classe : Nourriture** | |
| **Classe mère : Article** | |
| **Classe fille : NULL** | |
| **Attributs :** | **Collaborateur :** |
| **Propriétés :** |
| **Méthodes :** |
| **Classe : Maintenance** | |
| **Classe mère : NULL** | |
| **Classe fille : NULL** | |
| **Attributs :** string type, int nbMonstresNecessaire, List<Monstre> typeRequis, int dureeMaintenance | **Collaborateur :** Monstre, Attraction |
| **Propriétés :** |
| **Méthodes :** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Classe : Personnel** | |
| **Classe mère : NULL** | |
| **Classe fille : Monstre, Sorcier** | |
| **Attributs :** int matricule, string prenom, string nom, Boolean isMale, list<string> fonctions, Boolean peutEtreLicencie | **Collaborateur :** ParcAttraction |
| **Propriétés :** |
| **Méthodes :** void ajouterFonctions( list<string> new\_Fonctions),  void supprimerFonctions(list<string> old\_Fonctions) |
| **Classe : Monstre** | |
| **Classe mère : Personnel** | |
| **Classe filles : Fantôme, Minotaure, Momie, Démon, Loup Garou, Vampire, Zombie** | |
| **Attributs :** Attraction affectation, int cagnotte | **Collaborateur :**Attraction, Maintenance |
| **Propriétés :** |
| **Méthodes :** void incrementerCagnotte(int n), void decrementerCagnotte(int n), void changerAttraction(Attraction new\_attraction) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Classe : Fantôme** | |
| **Classe mère : Monstre** | |
| **Classe fille : NULL** | |
| **Attributs :** | **Collaborateur :** |
| **Propriétés :** |
| **Méthodes :** |
| **Classe : Minotaure** | |
| **Classe mère : Monstre** | |
| **Classe fille : NULL** | |
| **Attributs :** | **Collaborateur :** |
| **Propriétés :** |
| **Méthodes :** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Classe : Momie** | |
| **Classe mère : Monstre** | |
| **Classe fille : NULL** | |
| **Attributs :** | **Collaborateur :** |
| **Propriétés :** |
| **Méthodes :** |
| **Classe : Démon** | |
| **Classe mère : Monstre** | |
| **Classe fille : NULL** | |
| **Attributs :** int force | **Collaborateur :** |
| **Propriétés :** |
| **Méthodes :**  void modifierForce( int new\_force) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Classe : Loup Garou** | |
| **Classe mère : Monstre** | |
| **Classe fille : NULL** | |
| **Attributs :** double indiceCruaute | **Collaborateur :** |
| **Propriétés :** |
| **Méthodes :** void modifierCruaute ( double new\_Cruaute) |
| **Classe : Vampire** | |
| **Classe mère : Monstre** | |
| **Classe fille : NULL** | |
| **Attributs :** double indiceLuminosite | **Collaborateur :** |
| **Propriétés :** |
| **Méthodes :** void modifierLuminosite (double new\_Luminosite) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Classe : Zombie** | |
| **Classe mère : Monstre** | |
| **Classe fille : Squelette** | |
| **Attributs :** int degreDeDecomposition, string couleur | **Collaborateur :** Squelette |
| **Propriétés :** |
| **Méthodes :** void modifier degreDeDecomposition (int new\_ Decomposition), void transfomerEnSquelette( Squelette new) |
| **Classe : Squelette** | |
| **Classe mère : Zombie** | |
| **Classe fille : NULL** | |
| **Attributs :** | **Collaborateur :** |
| **Propriétés :** |
| **Méthodes :** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Classe : Sorcier** | |
| **Classe mère : Personnel** | |
| **Classe fille : NULL** | |
| **Attributs :** string tatouage, list<pouvoir> pouvoirs | **Collaborateur :** Pouvoir  (Pour l’instant ne nous savons pas à quoi servent les sorciers mais nous supposons qu’ils collaboreront également avec Attraction et éventuellement avec Monstre) |
| **Propriétés :** |
| **Méthodes :** void ajouterPouvoir(list <Pouvoir> newPowers), void supprimerPouvoir(list <Pouvoir> oldPowers), void modifierGrade(string newTatouage), void utiliserPouvoir(Pouvoir sortLancé ) |
| **Classe : Pouvoir** | |
| **Classe mère : NULL** | |
| **Classe fille : NULL** | |
| **Attributs :** string nom, int coutMagie | **Collaborateur :** |
| **Propriétés :** |
| **Méthodes :** |