-grilleDejeu: Case[][] -tailleGrille: int -ctrlM: ControleurM +Grille(ControleurM pCtrlM) +Grille(ControleurM pCtrlM, int pTaille) +construire(int pAbscisse, int pOrdonnee, int pBatiment): boolean +getCase(int pAbscisse, int pOrdonnee): Case +getMaxColonne(int pAbscisse): int +getMaxLigne(int pOrdonnee): int +getTailleGrille(): int +reContruire(int pAbscisse, int pOrdonnee, int pBatiment): boolean

1

-batiment: int
-possibilite: Vector<Integer>
+Case(int pTaille)
+estConstructible(int): boolean
+isCaseConst(): boolean
+tailleMaxBatConst(): int
+construire(int): void
+getBatiment(): int
+getPossibilite(): Vector<Integer>
+refreshPossibilite(int hauteur): boolean
+refreshPossibiliteMax(int hauteur): boolean

-observateur: int[][]
+NORD: int
+SUD: int
+EST: int
+OUEST: int
+Observateur(int pTailleGrille)
+Observateur(int[][] pObs)
+Observateur(Integer[][] pObs, int taille)
+getObservateur(int pCardinal, int pPosition): int

+setObservateur(int pCardinal, setObservateur(int pCardinal, int pPosition, int temp): void

1