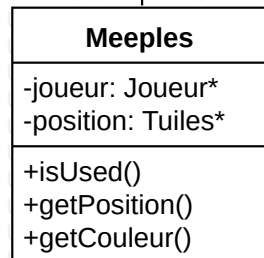


On fera de l'héritage sur les types de meeples (chevalier, voleur etc..) en fonction du type de tuile sur lequel le meeples est placé. Cela permettra de calculer les points en conséquence.

On fera de l'héritage sur les types de tuiles

Les extensions comprendront les types de tuiles et meeples déjà existants avec l'ajout des types de tuiles et meeples qui leur sont propres (ex : Tuile Rivière)



0..1

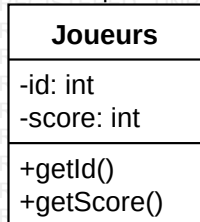
+est sur

0..1

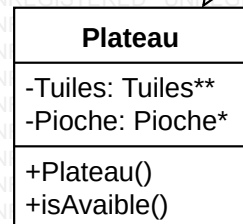
7

+possède

1



getScore() sera appelé à la fin de chaque tour et à la fin de la partie pour attribuer les points aux joueurs en fonction de la configuration du plateau

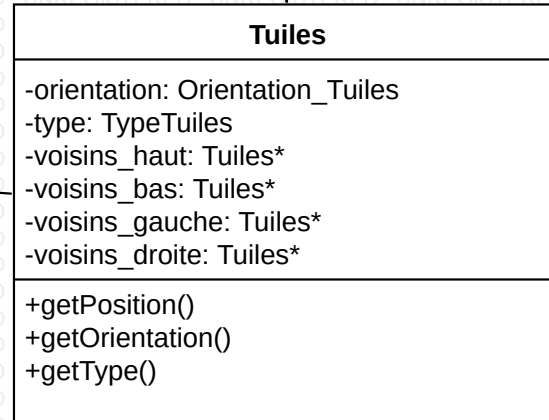


+est sur

1

+possède

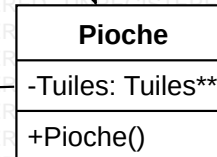
1



*

+composé de

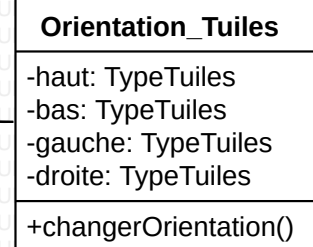
1



+est orientée

*

1



TypeTuiles = enum{Route ; Abbaye ; Ville}