

Les classes du Modèle (logique, données) :

MotMystere → stocke le mot à deviner, les essais, le niveau

Dictionnaire → fournit les mots à deviner

Chronometre → gère le temps

Pendu → cœur du jeu, contient les méthodes principales

Les classes de la Vue (interface graphique) :

Clavier → ensemble de boutons (via TilePane)

Text → pour afficher des infos (mot crypté, erreurs, etc.)

Alert (via les méthodes popUp...) dans Pendu
(pas une classe, mais représente l'affichage)

Les classes Contrôleur (réagissent aux actions utilisateur) :

ControleurLettres

ControleurParametres

ControleurLancerPartie

ControleurNiveau

ControleurChronometre

ControleurInfos