

Diagramme(s) de classes

Ce diagramme illustre la structure orientée objet du jeu de tir en détaillant :

- Les classes principales
- Leurs responsabilités
- Leurs relations (associations, dépendances, etc.)

Classes principales :

1. JeuDeTir

- Classe centrale qui coordonne :
 - La logique globale du jeu
 - Les composants Swing
 - La gestion des niveaux

2. Client et Server

- Gèrent la communication réseau :
 - Client : côté joueur
 - Server : côté serveur

3. EcranDebutMultiplayer

- Interface dédiée à :
 - La synchronisation multijoueur
 - La configuration des parties en ligne

4. EcranDuelMultiplayer

- Gère spécifiquement :
 - Les interactions en temps réel pendant les duels
 - La synchronisation des actions entre joueurs

