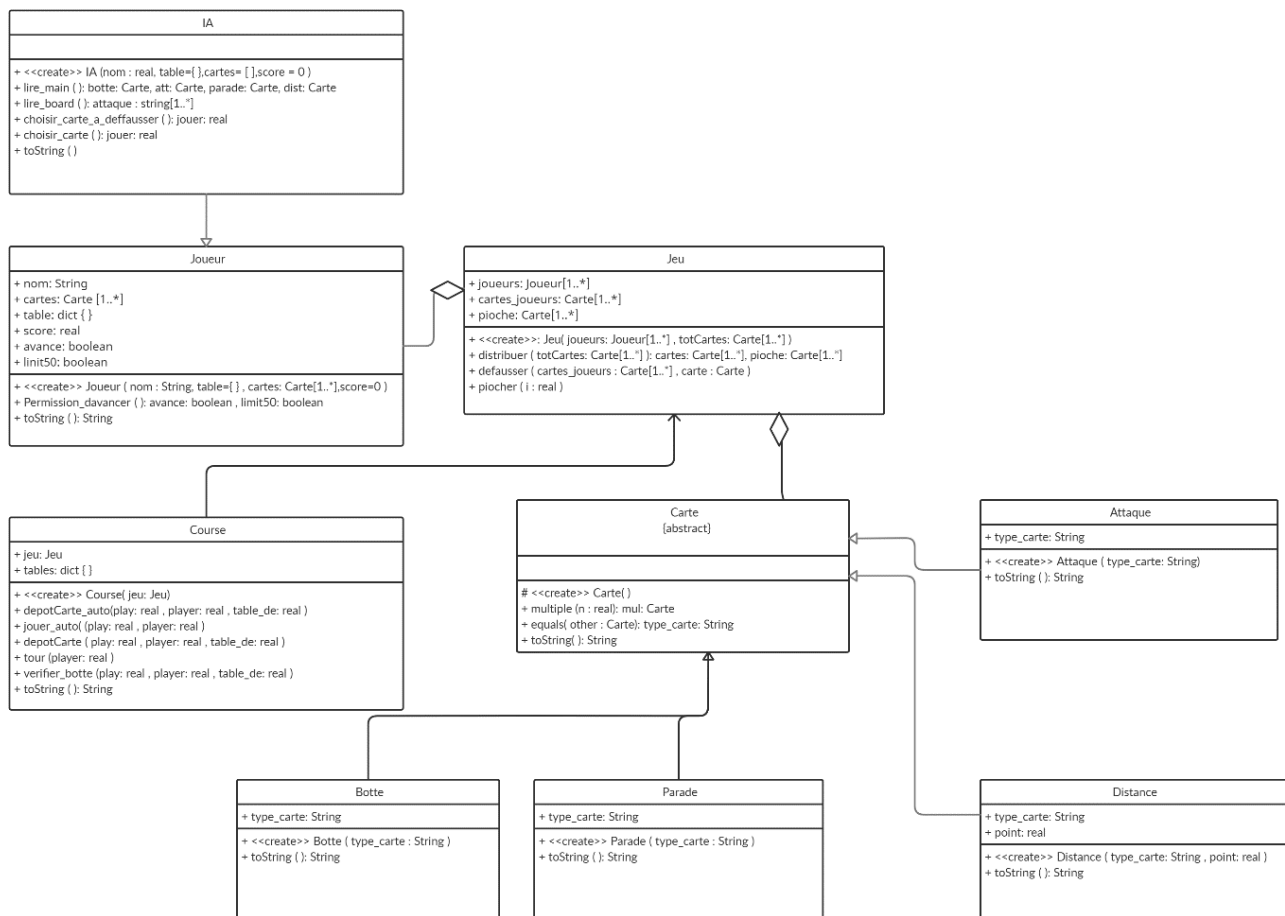


## Diagramme UML :



- La classe Jeu : contient les joueurs et leurs cartes. c'est dans cette classe qu'on distribue les cartes, on construit la pioche. C'est ici aussi qu'un joueur pioche ou défausse une carte.
- La classe Course contient la situation de la course pour chaque joueurs, c'est là que le jeu se passe, elle détermine si un joueur peut jouer ou pas et qu'es ce qu'il peut jouer. Elle a plusieurs méthodes, les essentielles de notre jeu c'est bien depotCarte (depotCarte\_auto si le joueur est une IA) et tour (jouer\_auto si le joueur est une IA) ce qui nous permet de jouer tout en respectant les règles du jeu.
- La classe IA hérite e la classe Joueur car : elles ont les mêmes attributs mais a classe IA a des méthodes en plus que celles de Joueur.

- Les classes Botte, Attaque, Parade, Distance héritent de la classe Carte car : elles ont des attributs et des méthodes en commun avec Carte en plus de leur méthodes et leurs attributs.