Prototype TODO GameManager Salle GameManager Vaisseau enum SalleType enum SalleEtat Salle salles(List<Salle>) SALLEDESMACHINES, vaisseau(Vaisseau) NON AMENAGEE **UIManager** salleEtat(SalleEtat) seaLevel(int) energieMax(int) JARDIN, **AMENAGEE** taille(int) STOCKANIMAUX, carte(Carte) energie(int) CASSEE numeroDeLaSalle(int) STOCKNOURRITURE, date(int) nourritureMax(int) coutReaparation(int) joueurDestination(Destination) nourritureVeg(int) STOCKENERGIE, salleType(SalleType) speedSeaLevel(int) nourritureViande(int) STOCKMATERIAUX. SALLEDUTROUNOIR, materiauxMax(int) enum RessourceType + UpdateSeaLevel() materiaux(int) CUISINE, + UpdateDate() ENERGIE SALLEEMBARQUEMENT AbstractEvenement + AjouterEnergie(nombreDEnergie) **MATERIAUX** SALLENAISSANCE + ConsommerEnergie(nombreDEnergie) description(string) NOURRITURE + AjouterNourritureVeg(nombreDeVeg) + ConsommerNourritureVeg(nombreDeVeg) SalleJardin SalleAnimaux SalleRessources Carte Carte - animaux(List<Animaux>) ressourceType(RessourceType) plantes(List<plantes>) VoyageEvenement - nombreDeDestination(int) - destinations(List<Destination>) description(string) destinationActuelle(Destination) meteo + SpawnDestinations() EtreVivant enum NourritureType description(string) taille(int) NOURRITUREVIANDE EvenementManager nourritureFavorite(NourritureType) **NOURRITUREVEG** - nourritureConsommee(int) Destination - periodeDeVie(int) tempsVersAutresDestinations(Dictionary<Destination,int>) periodeDeReproduction(int) ecosysteme(Ecosysteme) ecosystemeFavorit(EcosystemeType) ressources(Dictionary<Ressource,int>) positionSalle(SalleAnimaux) etreVivants(List<EtreVivant>) enum EnumSexe ioursVecus(int) name(String) MALE, estMature(bool) Meteo hauteur(int) **FEMELLE** periodeDespuisEncouple(int) dejaVu(bool) - sexe(EnumSexe) meteo(Meteo) enum EcosystemeType enCouple(bool) SpawnAnimaux() enCoupleAvec(EtreVivant) **FORET** + SpawnRessources() **DESERT** + Reproduction() **NEIGE** + DeplacerEtreVivant(salleinitiale,sallefinale) MONTAGNE + TempsQuiPasse(nombreDeJoursQuiPassent) **JUNGLE Ecosysteme PLAINE** ecosystemeType(EcosystemeType) VILLE Animaux ecosystemeViable(bool) **Plantes AUCUN** enCouple(bool) rendement(int)