

Barre Vie
Hud

Monstre

Héro

Ressources

Fenêtre Jeu

Joueur

lancerJeu()

addObject()

tick()

render()

render()

render()

render()

objetsAjoutés

loop (tant que la partie n'est pas finie)

Commande

Héro se déplace

getBounds()

position / borne du monstre

[interaction] collision()

monstre se déplace

[interaction] tick()

points de vie

finirJeu