

IDENTIFICATION DES CLASSES

Classe Main -> gère le lancement du jeu ou l'arrêt du programme

Classe game -> gère le déroulement des différentes parties du jeu

Classe bonus -> Fournit de manière aléatoire un bonus sur le tour en cours, le joueur peut l'utiliser ou non.

Classe player -> Gère le nombre de personnages dans une équipe ainsi que les actions qu'ils vont effectuer (Attaque, ou soigner)

Classe character -> fournit les caractéristiques du personnage (nom, point de vie, point de capacité de soins ainsi qu'une arme).

Classe weapon -> fournit aux classes qui en héritent un nom et une puissance d'arme.
