Structure : Classe

Attributs :

- Char nom[]

- Attaque attaques[]

- int points\_deplacement\_max

- int PV\_max

- int mana\_max

Structure : Effet

Attributs :

* int nb\_tours\_restants
* int valeur\_degats\_duree
* boolean paralysie

Structure : Personnage

Attributs :

* Char nom[]
* Classe classe
* int points\_deplacement
* int PV
* int mana
* Case \*position
* List Effet effets\_subis

Structure : Attaque

Attributs :

- int dégâts

- int portée

- int mana

- List Effet effets

Structure : type\_terrain

Attributs :

- Char nom[]

- boolean franchissable

- boolean franchissable\_sort

- int PD\_requis

Structure : Case

Attributs :

- int coord\_x

- int coord\_y

- type\_terrain \*terrain

- boolean occupee

Type : Case carte[]