

États et transitions d'un personnage

Un personnage est caractérisé par un nombre de points de vie (pv), valant initialement 100, et par un certain nombre de continus qui lui permettront de revenir au combat si ses pv tombent à zéro.

Il commence dans l'état normal, phase durant laquelle il combat inlassablement. Ses ennemis peuvent lui infliger des dommages qui affectent son nombre de pv. Si ces derniers tombent en dessous de zéro, notre personnage devient sonné (KO). S'il ne possède plus de continu, celui-ci meurt. Dans le cas contraire, il va pouvoir se relever au bout d'un temps dit de récupération : on décompte alors un continu et le personnage revient dans l'état normal avec 50 pv.

Le personnage peut être empoisonné par ses ennemis. Lorsqu'il est affecté, il peut continuer à combattre mais voit sa vie décroître régulièrement à raison de 5 pv à chaque fois.

Pour éviter de faire dans le sadisme, on considère qu'un personnage qui tombe au combat empoisonné perd sa pathologie lorsqu'il reprend ses esprits.

Questions :

- Dresser le diagramme états-transitions d'un Personnage correspondant à la situation décrite ci-dessus.
- Donner le diagramme de classes correspondant à votre diagramme états-transitions.