

AttaqueMagique
+ duree_

AttaqueMagiqueConfusion
+ appliquerAttaque (class Creature &) : void
+ estFini () : _Bool
+ obtenirTypeAttaque () : string

AttaqueMagiquePoison
+ appliquerAttaque (class Creature &) : void
+ estFini () : _Bool
+ obtenirTypeAttaque () : string

Creature

CreatureMagique
+ apprendreAttaqueMagique (const class AttaqueMagique &) : void
+ attaquer (const class Pouvoir &, class Creature &) : void
+ modifierAttaqueMagique (const class AttaqueMagique &) : void
+ modifierBonus (unsigned int) : void
+ obtenirAttaqueMagique () : class AttaqueMagique *
+ obtenirBonus () : unsigned int
+ obtenirTypeCreature () : string
+ operator= (const class CreatureMagique &) : class CreatureMagique &
+ oublierAttaqueMagique () : void
+ attaqueMagique_
+ bonus_

Dresseur

ObjetMagique
+ modifierBonus (int) : void
+ modifierNom (const std::string &) : void
+ obtenirBonus () : int
+ obtenirNom () : std::string
+ bonus_
+ nom_

PolyLand
+ ajouterCreature (class Creature *) : _Bool
+ ajouterDresseur (class Dresseur *) : _Bool
+ attraperCreature (class Dresseur *, class Creature *) : _Bool
+ choisirCreatureAleatoire () : class Creature *
+ choisirDresseurAleatoire () : class Dresseur *
+ operator+= (class Creature *) : class PolyLand &
+ operator+= (class Dresseur *) : class PolyLand &
+ operator-= (class Creature *) : class PolyLand &
+ operator-= (class Dresseur *) : class PolyLand &
+ relacherCreature (class Dresseur *, const std::string) : _Bool
+ retirerCreature (const std::string &) : _Bool
+ retirerDresseur (const std::string &) : _Bool
+ creatures_
+ dresseurs_

Pouvoir
+ modifierEnergieNecessarie (unsigned int) : void
+ modifierNom (const std::string &) : void
+ modifierNombreDeDegat (unsigned int) : void
+ obtenirEnergieNecessaire () : unsigned int
+ obtenirNom () : std::string
+ obtenirNombreDeDegat () : unsigned int
+ operator= (const class Pouvoir &) : class Pouvoir &
+ operator== (const class Pouvoir &) : _Bool
+ energieNecessaire_
+ nom_
+ nombreDeDegat_