

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_