

The Game

1

Generated by Doxygen 1.8.11

Contents

1	Hierarchical Index	1
1.1	Class Hierarchy	1
2	Class Index	3
2.1	Class List	3
3	File Index	5
3.1	File List	5
4	Class Documentation	7
4.1	Interface Class Reference	7
4.1.1	Constructor & Destructor Documentation	7
4.1.1.1	Interface()	7
4.1.1.2	~Interface()	7
4.1.2	Member Function Documentation	7
4.1.2.1	m_afficherLigne(std::string)	7
4.1.2.2	m_getChar(char *, int)	7
4.1.2.3	m_getIntegreur(int, int)	7
4.1.2.4	m_getString()	7
4.1.2.5	m_messageErreur(std::string)	7
4.2	Jeux Class Reference	8
4.2.1	Detailed Description	8
4.2.2	Member Enumeration Documentation	9
4.2.2.1	Etat	9
4.2.3	Constructor & Destructor Documentation	9

4.2.3.1	Jeux()	9
4.2.3.2	~Jeux()	9
4.2.4	Member Function Documentation	9
4.2.4.1	m_getEtat()	9
4.2.4.2	m_getJoueur()	9
4.2.4.3	m_getMap()	9
4.2.4.4	m_selectDifficulty()	9
4.2.4.5	m_update()	10
4.2.5	Member Data Documentation	10
4.2.5.1	carte	10
4.2.5.2	difficulty	10
4.2.5.3	end	10
4.2.5.4	etatJeux	10
4.2.5.5	heros	10
4.3	Joueur Class Reference	10
4.3.1	Constructor & Destructor Documentation	11
4.3.1.1	Joueur(std::string)	11
4.3.1.2	~Joueur()	11
4.3.2	Member Function Documentation	11
4.3.2.1	m_GetAllCompetence()	11
4.3.2.2	m_GetManaMax()	11
4.3.2.3	m_GetPVMax()	11
4.3.2.4	m_RestaurerMana()	11
4.3.2.5	m_RestaurerSante()	11
4.3.2.6	m_UtiliserCompetence(int, Personnage *)	11
4.4	Monstre Class Reference	11
4.4.1	Constructor & Destructor Documentation	12
4.4.1.1	Monstre(std::string)	12
4.4.1.2	~Monstre()	12
4.4.2	Member Function Documentation	12

4.4.2.1	<code>m_UtiliserCompetence(int, Personnage *)</code>	12
4.5	Personnage Class Reference	12
4.5.1	Constructor & Destructor Documentation	13
4.5.1.1	<code>Personnage(std::string)</code>	13
4.5.1.2	<code>~Personnage()</code>	13
4.5.2	Member Function Documentation	13
4.5.2.1	<code>m_GetMana()</code>	13
4.5.2.2	<code>m_GetNbrCompetence()</code>	13
4.5.2.3	<code>m_GetNom()</code>	13
4.5.2.4	<code>m_GetPV()</code>	13
4.5.2.5	<code>m_GetVitesse()</code>	13
4.5.2.6	<code>m_PerdreMana(int)</code>	13
4.5.2.7	<code>m_PrendreDegat(int)</code>	13
4.5.2.8	<code>m_UtiliserCompetence(int, Personnage *)</code>	13
4.5.3	Member Data Documentation	13
4.5.3.1	<code>competences</code>	13
4.5.3.2	<code>manaActuelle</code>	13
4.5.3.3	<code>manaMax</code>	13
4.5.3.4	<code>nom</code>	13
4.5.3.5	<code>pvActuelle</code>	13
4.5.3.6	<code>pvMax</code>	13
4.5.3.7	<code>vitesse</code>	13
5	File Documentation	15
5.1	Interface.cpp File Reference	15
5.2	Interface.h File Reference	15
5.3	Jeu.cpp File Reference	15
5.3.1	Function Documentation	16
5.3.1.1	<code>intToString(int i)</code>	16
5.4	Jeu.h File Reference	16
5.4.1	Detailed Description	16
5.5	Joueur.cpp File Reference	16
5.6	Joueur.h File Reference	16
5.7	main.cpp File Reference	17
5.7.1	Function Documentation	17
5.7.1.1	<code>main()</code>	17
5.8	Monstre.cpp File Reference	17
5.9	Monstre.h File Reference	17
5.10	Personnage.cpp File Reference	17
5.11	Personnage.h File Reference	17

Chapter 1

Hierarchical Index

1.1 Class Hierarchy

This inheritance list is sorted roughly, but not completely, alphabetically:

Interface	7
Jeux	8
Personnage	12
Joueur	10
Monstre	11

Chapter 2

Class Index

2.1 Class List

Here are the classes, structs, unions and interfaces with brief descriptions:

Interface	7
Jeux	
Classe Jeux	8
Joueur	10
Monstre	11
Personnage	12

Chapter 3

File Index

3.1 File List

Here is a list of all files with brief descriptions:

Interface.cpp	15
Interface.h	15
Jeu.cpp	15
Jeu.h	
Header de la classe Jeu	16
Joueur.cpp	16
Joueur.h	16
main.cpp	17
Monstre.cpp	17
Monstre.h	17
Personnage.cpp	17
Personnage.h	17

Chapter 4

Class Documentation

4.1 Interface Class Reference

```
#include <Interface.h>
```

Public Member Functions

- [Interface](#) ()
- [~Interface](#) ()

Static Public Member Functions

- static void [m_afficherLigne](#) (std::string)
- static int [m_getInteueur](#) (int, int)
- static char [m_getChar](#) (char *, int)
- static void [m_messageErreur](#) (std::string)
- static std::string [m_getString](#) ()

4.1.1 Constructor & Destructor Documentation

4.1.1.1 [Interface::Interface](#) ()

4.1.1.2 [Interface::~~Interface](#) ()

4.1.2 Member Function Documentation

4.1.2.1 [void Interface::m_afficherLigne](#) (std::string) [static]

4.1.2.2 [char Interface::m_getChar](#) (char * *possibilite*, int *tailleTableau*) [static]

4.1.2.3 [int Interface::m_getInteueur](#) (int *min*, int *max*) [static]

4.1.2.4 [string Interface::m_getString](#) () [static]

4.1.2.5 [void Interface::m_messageErreur](#) (std::string) [static]

The documentation for this class was generated from the following files:

- [Interface.h](#)
- [Interface.cpp](#)

4.2 Jeux Class Reference

classe [Jeux](#)

```
#include <Jeu.h>
```

Collaboration diagram for Jeux:

Public Member Functions

- [Jeux](#) ()
Constructeur Passe l'état du jeu à Initialisation Initialise la fin à false.
- void [m_getJoueur](#) ()
Permet au joueur de choisir son héros parmi ceux créés par le client.
- void [m_selectDifficulty](#) ()
Permet au joueur de choisir la difficulté
- void [m_getMap](#) ()
Choisi la map de façon aléatoire parmi celles de la difficulté donnée.
- void [m_update](#) ()
Actualise les phases de jeu.
- bool [m_getEtat](#) ()
Fonction pour transmettre au [main.cpp](#) la fin du jeu.
- [~Jeux](#) ()
Destructeur.

Private Types

- enum [Etat](#) { [e_Initialisation](#), [e_Exploration](#), [e_Combat](#), [e_FinDuJeu](#) }
états possibles du jeu.

Private Attributes

- [Etat](#) [etatJeux](#)
Etat actuel du jeu.
- [Joueur](#) * [heros](#)
Héros incarné par le joueur.
- int [difficulty](#)
Difficulté du jeu.
- Map [carte](#)
Map qui sera utilisée pour la partie.
- bool [end](#)
Détecte la fin du jeu.

4.2.1 Detailed Description

classe [Jeux](#)

Gère le fonctionnement du jeu en général

4.2.2 Member Enumeration Documentation

4.2.2.1 enum Jeux::Etat [private]

états possibles du jeu.

Enumerator

e_Initialisation Phase d'initialisation

e_Exploration Phase de déplacement sur la map

e_Combat Phase de combat

e_FinDuJeu Phase de fin de partie

4.2.3 Constructor & Destructor Documentation

4.2.3.1 Jeux::Jeux ()

Constructeur Passe l'état du jeu à Initialisation Initialise la fin à false.

4.2.3.2 Jeux::~~Jeux ()

Destructeur.

4.2.4 Member Function Documentation

4.2.4.1 bool Jeux::m_getEtat ()

Fonction pour transmettre au [main.cpp](#) la fin du jeu.

Returns

vrai ou faux pour terminer la partie dans le main

4.2.4.2 void Jeux::m_getJoueur ()

Permet au joueur de choisir son héros parmi ceux créés par le client.

4.2.4.3 void Jeux::m_getMap ()

Choisi la map de façon aléatoire parmi celles de la difficulté donnée.

4.2.4.4 void Jeux::m_selectDifficulty ()

Permet au joueur de choisir la difficulté

4.2.4.5 void Jeux::m_update ()

Actualise les phases de jeu.

4.2.5 Member Data Documentation

4.2.5.1 Map Jeux::carte [private]

Map qui sera utilisée pour la partie.

4.2.5.2 int Jeux::difficulty [private]

Difficulté du jeu.

4.2.5.3 bool Jeux::end [private]

Détecte la fin du jeu.

4.2.5.4 Etat Jeux::etatJeux [private]

Etat actuel du jeu.

4.2.5.5 Joueur* Jeux::heros [private]

Héros incarné par le joueur.

The documentation for this class was generated from the following files:

- [Jeu.h](#)
- [Jeu.cpp](#)

4.3 Joueur Class Reference

```
#include <Joueur.h>
```

Inheritance diagram for Joueur:

Collaboration diagram for Joueur:

Public Member Functions

- [Joueur](#) (std::string)
- [~Joueur](#) ()
- std::vector< std::string > [m_GetAllCompetence](#) ()
- void [m_UtiliserCompetence](#) (int, [Personnage](#) *)
- void [m_RestaurerSante](#) ()
- void [m_RestaurerMana](#) ()
- int [m_GetManaMax](#) ()
- int [m_GetPVMax](#) ()

Additional Inherited Members

4.3.1 Constructor & Destructor Documentation

4.3.1.1 [Joueur::Joueur](#) (std::string)

4.3.1.2 [Joueur::~~Joueur](#) ()

4.3.2 Member Function Documentation

4.3.2.1 [vector< string > Joueur::m_GetAllCompetence](#) ()

4.3.2.2 [int Joueur::m_GetManaMax](#) ()

4.3.2.3 [int Joueur::m_GetPVMax](#) ()

4.3.2.4 [void Joueur::m_RestaurerMana](#) ()

4.3.2.5 [void Joueur::m_RestaurerSante](#) ()

4.3.2.6 [void Joueur::m_UtiliserCompetence](#) (int *numeroCompetence*, [Personnage](#) * *cible*)

The documentation for this class was generated from the following files:

- [Joueur.h](#)
- [Joueur.cpp](#)

4.4 Monstre Class Reference

```
#include <Monstre.h>
```

Inheritance diagram for Monstre:

Collaboration diagram for Monstre:

Public Member Functions

- [Monstre](#) (std::string)
- [~Monstre](#) ()
- void [m_UtiliserCompetence](#) (int, [Personnage](#) *)

Additional Inherited Members

4.4.1 Constructor & Destructor Documentation

4.4.1.1 [Monstre::Monstre](#) (std::string)

4.4.1.2 [Monstre::~~Monstre](#) ()

4.4.2 Member Function Documentation

4.4.2.1 void [Monstre::m_UtiliserCompetence](#) (int *numeroCompetence*, [Personnage](#) * *cible*)

The documentation for this class was generated from the following files:

- [Monstre.h](#)
- [Monstre.cpp](#)

4.5 Personnage Class Reference

```
#include <Personnage.h>
```

Inheritance diagram for Personnage:

Public Member Functions

- [Personnage](#) (std::string)
- [~Personnage](#) ()
- void [m_UtiliserCompetence](#) (int, [Personnage](#) *)
- int [m_GetPV](#) ()
- int [m_GetMana](#) ()
- int [m_GetVitesse](#) ()
- void [m_PrendreDegat](#) (int)
- void [m_PerdreMana](#) (int)
- int [m_GetNbrCompetence](#) ()
- std::string [m_GetNom](#) ()

Protected Attributes

- `std::string` [nom](#)
- `int` [vitesse](#)
- `int` [manaMax](#)
- `int` [manaActuelle](#)
- `int` [pvMax](#)
- `int` [pvActuelle](#)
- `std::vector< Competence >` [competences](#)

4.5.1 Constructor & Destructor Documentation

4.5.1.1 `Personnage::Personnage (std::string)`

4.5.1.2 `Personnage::~~Personnage ()`

4.5.2 Member Function Documentation

4.5.2.1 `int Personnage::m_GetMana ()`

4.5.2.2 `int Personnage::m_GetNbrCompetence ()`

4.5.2.3 `string Personnage::m_GetNom ()`

4.5.2.4 `int Personnage::m_GetPV ()`

4.5.2.5 `int Personnage::m_GetVitesse ()`

4.5.2.6 `void Personnage::m_PerdreMana (int nombreManaPerdu)`

4.5.2.7 `void Personnage::m_PrendreDegat (int nombreDegat)`

4.5.2.8 `void Personnage::m_UtiliserCompetence (int , Personnage *)`

4.5.3 Member Data Documentation

4.5.3.1 `std::vector<Competence> Personnage::competences` [protected]

4.5.3.2 `int Personnage::manaActuelle` [protected]

4.5.3.3 `int Personnage::manaMax` [protected]

4.5.3.4 `std::string Personnage::nom` [protected]

4.5.3.5 `int Personnage::pvActuelle` [protected]

4.5.3.6 `int Personnage::pvMax` [protected]

4.5.3.7 `int Personnage::vitesse` [protected]

The documentation for this class was generated from the following files:

- [Personnage.h](#)
- [Personnage.cpp](#)

Chapter 5

File Documentation

5.1 Interface.cpp File Reference

```
#include "Interface.h"
```

Include dependency graph for Interface.cpp:

5.2 Interface.h File Reference

```
#include <iostream>
```

```
#include <string>
```

Include dependency graph for Interface.h: This graph shows which files directly or indirectly include this file:

Classes

- class [Interface](#)

5.3 Jeu.cpp File Reference

```
#include "Jeu.h"
```

```
#include "Map.h"
```

```
#include "Joueur.h"
```

```
#include "Combat.h"
```

```
#include "Interface.h"
```

```
#include <string>
```

```
#include <cstdlib>
```

```
#include <cstdio>
```

```
#include <sstream>
```

Include dependency graph for Jeu.cpp:

Functions

- string [intToString](#) (int i)

5.3.1 Function Documentation

5.3.1.1 `string intToString (int i)`

5.4 Jeu.h File Reference

Header de la classe Jeu.

This graph shows which files directly or indirectly include this file:

Classes

- class [Jeu](#)
classe [Jeu](#)

5.4.1 Detailed Description

Header de la classe Jeu.

Author

Florian

Date

22 avril 2017

Version

1

5.5 Joueur.cpp File Reference

```
#include "Joueur.h"
```

Include dependency graph for Joueur.cpp:

5.6 Joueur.h File Reference

```
#include "Personnage.h"
```

Include dependency graph for Joueur.h: This graph shows which files directly or indirectly include this file:

Classes

- class [Joueur](#)

5.7 main.cpp File Reference

```
#include "Jeu.h"
```

Include dependency graph for main.cpp:

Functions

- int [main](#) ()

5.7.1 Function Documentation

5.7.1.1 int main ()

5.8 Monstre.cpp File Reference

```
#include "Monstre.h"
```

Include dependency graph for Monstre.cpp:

5.9 Monstre.h File Reference

```
#include "Personnage.h"
```

Include dependency graph for Monstre.h: This graph shows which files directly or indirectly include this file:

Classes

- class [Monstre](#)

5.10 Personnage.cpp File Reference

```
#include "Personnage.h"
```

Include dependency graph for Personnage.cpp:

5.11 Personnage.h File Reference

```
#include <iostream>
```

```
#include <fstream>
```

```
#include <string>
```

```
#include <vector>
```

```
#include "Competence.h"
```

```
#include "Interface.h"
```

Include dependency graph for Personnage.h: This graph shows which files directly or indirectly include this file:

Classes

- class [Personnage](#)

Index

- ~Interface
 - Interface, 7
- ~Jeux
 - Jeux, 9
- ~Joueur
 - Joueur, 11
- ~Monstre
 - Monstre, 12
- ~Personnage
 - Personnage, 13
- carte
 - Jeux, 10
- competences
 - Personnage, 13
- difficulty
 - Jeux, 10
- e_Combat
 - Jeux, 9
- e_Exploration
 - Jeux, 9
- e_FinDuJeu
 - Jeux, 9
- e_Initialisation
 - Jeux, 9
- end
 - Jeux, 10
- Etat
 - Jeux, 9
- etatJeux
 - Jeux, 10
- heros
 - Jeux, 10
- intToString
 - Jeu.cpp, 16
- Interface, 7
 - ~Interface, 7
 - Interface, 7
 - m_afficherLigne, 7
 - m_getChar, 7
 - m_getIntegreur, 7
 - m_getString, 7
 - m_messageErreur, 7
- Interface.cpp, 15
- Interface.h, 15
- Jeu.cpp, 15
- intToString, 16
- Jeu.h, 16
- Jeux, 8
 - ~Jeux, 9
 - carte, 10
 - difficulty, 10
 - e_Combat, 9
 - e_Exploration, 9
 - e_FinDuJeu, 9
 - e_Initialisation, 9
 - end, 10
 - Etat, 9
 - etatJeux, 10
 - heros, 10
 - Jeux, 9
 - m_getEtat, 9
 - m_getJoueur, 9
 - m_getMap, 9
 - m_selectDifficulty, 9
 - m_update, 9
- Joueur, 10
 - ~Joueur, 11
 - Joueur, 11
 - m_GetAllCompetence, 11
 - m_GetManaMax, 11
 - m_GetPVMax, 11
 - m_RestaurerMana, 11
 - m_RestaurerSante, 11
 - m_UtiliserCompetence, 11
- Joueur.cpp, 16
- Joueur.h, 16
- m_GetAllCompetence
 - Joueur, 11
- m_GetMana
 - Personnage, 13
- m_GetManaMax
 - Joueur, 11
- m_GetNbrCompetence
 - Personnage, 13
- m_GetNom
 - Personnage, 13
- m_GetPVMax
 - Joueur, 11
- m_GetPV
 - Personnage, 13
- m_GetVitesse
 - Personnage, 13
- m_PerdreMana
 - Personnage, 13

- m_PrendreDegat
 - Personnage, [13](#)
- m_RestaurerMana
 - Joueur, [11](#)
- m_RestaurerSante
 - Joueur, [11](#)
- m_UtiliserCompetence
 - Joueur, [11](#)
 - Monstre, [12](#)
 - Personnage, [13](#)
- m_afficherLigne
 - Interface, [7](#)
- m_getChar
 - Interface, [7](#)
- m_getEtat
 - Jeux, [9](#)
- m_getIntegreur
 - Interface, [7](#)
- m_getJoueur
 - Jeux, [9](#)
- m_getMap
 - Jeux, [9](#)
- m_getString
 - Interface, [7](#)
- m_messageErreur
 - Interface, [7](#)
- m_selectDifficulty
 - Jeux, [9](#)
- m_update
 - Jeux, [9](#)
- main
 - main.cpp, [17](#)
- main.cpp, [17](#)
 - main, [17](#)
- manaActuelle
 - Personnage, [13](#)
- manaMax
 - Personnage, [13](#)
- Monstre, [11](#)
 - ~Monstre, [12](#)
 - m_UtiliserCompetence, [12](#)
 - Monstre, [12](#)
- Monstre.cpp, [17](#)
- Monstre.h, [17](#)
- nom
 - Personnage, [13](#)
- Personnage, [12](#)
 - ~Personnage, [13](#)
 - competences, [13](#)
 - m_GetMana, [13](#)
 - m_GetNbrCompetence, [13](#)
 - m_GetNom, [13](#)
 - m_GetPV, [13](#)
 - m_GetVitesse, [13](#)
 - m_PerdreMana, [13](#)
 - m_PrendreDegat, [13](#)
 - m_UtiliserCompetence, [13](#)
 - manaActuelle, [13](#)
 - manaMax, [13](#)
 - nom, [13](#)
 - Personnage, [13](#)
 - pvActuelle, [13](#)
 - pvMax, [13](#)
 - vitesse, [13](#)
 - Personnage.cpp, [17](#)
 - Personnage.h, [17](#)
 - pvActuelle
 - Personnage, [13](#)
 - pvMax
 - Personnage, [13](#)
 - vitesse
 - Personnage, [13](#)