GestionnaireLiens

-connections : std::map<std::tuple(unsigned int, unsigned int, bool), std::tuple(unsigned int, unsigned int)>
-salles : std::list<Salle>
-portes : std::list<Porte>

+obtInstance() : GestionnaireLiens
+ajouter(entrée entree : std::tuple(unsigned int, unsigned int, bool), entrée sortie : std::tuple(unsigned int, unsigned int))
+destination(entrée sortie : std::tuple(unsigned int, unsigned int, bool)) : std::tuple(unsigned int, unsigned int)

Contenu

#modele : Model3d
#pos : vecteur

Obstacle

Objet

Porte

-ID : unsigned int
-sortable : bool
-verroulliee : bool

Piege

Choix

Puzzle

Salle

#ID : unsigned int
#pos : vecteur
#posEntreePortail : vecteur
#modele : Model3d

Piece

-objets : std::list<*Objet>
-valeurProb : float
-obstacle : Obstacle

Connecteur