

LoupGarou

Generated by Doxygen 1.11.0

Chapter 1

Namespace Index

1.1 Namespace List

Here is a list of all documented namespaces with brief descriptions:

LoupGarou	??
---------------------------	-------	----

Chapter 2

Hierarchical Index

2.1 Class Hierarchy

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

Form	
LoupGarou.FormListVillage	??
LoupGarou.LoupGarou	??
LoupGarou	??
LoupGarou.MaitreDuJeux	??
LoupGarou.Villageois	??
LoupGarou.Amoureux	??
LoupGarou.Cupidon	??
LoupGarou.Lg	??
LoupGarou.Sorciere	??

Chapter 3

Class Index

3.1 Class List

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

LoupGarou.Amoureux	Projet : Loups-garoups Fichier : Amoureux.cs Date : 21.05.2024 Auteurs : Maksym Ptytsia, Oscar Calvo	??
LoupGarou.Cupidon	Représente le personnage de Cupidon dans le jeu	??
LoupGarou.FormListVillage	Projet : Loups-garoups Fichier : FormListVillage.cs Date : 21.05.2024 Auteurs : Maksym Ptytsia, Oscar Calvo	??
LoupGarou.Lg	Représente un loup-garou dans le jeu	??
LoupGarou	Classe principale de la fenêtre du jeu Loups-garous	??
LoupGarou.LoupGarou	??
LoupGarou.MaitreDuJeux	??
LoupGarou.Sorciere	Représente le personnage de Sorcière dans le jeu	??
LoupGarou.Villageois	Représente un villageois dans le jeu	??

Chapter 4

File Index

4.1 File List

Here is a list of all documented files with brief descriptions:

Cupidon.cs	Définition de la classe Cupidon pour le jeu Loups-garous	??
Form1.cs	Implémentation de l'interface utilisateur pour le jeu Loups-garous	??
Lg.cs	Définition de la classe Lg pour le jeu Loups-garous	??
MaitreDuJeux.cs	Classe de gestion du maître de jeu pour le jeu Loups-Garous	??
Sorciere.cs	Définition de la classe Sorciere pour le jeu Loups-garous	??
Villageois.cs	Définition de la classe Villageois pour le jeu Loups-garous	??

Chapter 5

Namespace Documentation

5.1 LoupGarou Namespace Reference

Classes

- class [Amoureux](#)
Projet : Loups-garoups Fichier : Amoureux.cs Date : 21.05.2024 Auteurs : Maksym Ptytsia, Oscar Calvo.
- class [Cupidon](#)
Représente le personnage de [Cupidon](#) dans le jeu.
- class [FormListVillage](#)
Projet : Loups-garoups Fichier : FormListVillage.cs Date : 21.05.2024 Auteurs : Maksym Ptytsia, Oscar Calvo.
- class [Lg](#)
Représente un loup-garou dans le jeu.
- class [LoupGarou](#)
- class [MaitreDuJeux](#)
- class **Program**
Projet : Loups-garoups Fichier : Program.cs Date : 21.05.2024 Auteurs : Maksym Ptytsia, Oscar Calvo.
- class [Sorciere](#)
Représente le personnage de Sorcière dans le jeu.
- class [Villageois](#)
Représente un villageois dans le jeu.

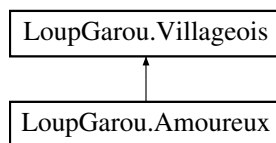
Chapter 6

Class Documentation

6.1 LoupGarou.Amoureux Class Reference

Projet : Loups-garou Fichier : Amoureux.cs Date : 21.05.2024 Auteurs : Maksym Ptytsia, Oscar Calvo.

Inheritance diagram for LoupGarou.Amoureux:



Public Member Functions

- **Amoureux** (string [nom](#))
- void **tuerOther** ()

Fonction qui permet de tuer son partenaire.

Public Member Functions inherited from [LoupGarou.Villageois](#)

- [Villageois](#) (string [nom](#))
Constructeur de la classe [Villageois](#).
- void **Death** ()
Méthode pour se tuer.
- [Villageois Voter](#) (BindingList< [Villageois](#) > villageois)
Le villageois vote pour éliminer un autre villageois au hasard.

Properties

- [Villageois Other](#) [get, set]

Properties inherited from [LoupGarou.Villageois](#)

- string [nom](#) [get]
Propriété pour obtenir le nom du villageois.
- bool [EstVivant](#) [get, set]
Propriété pour vérifier si le villageois est vivant.
- bool [EstVeillés](#) [get, set]
Propriété pour vérifier si le villageois est réveillé.
- int [Id](#) [get]
Propriété pour obtenir l'identifiant du villageois.

6.1.1 Detailed Description

Projet : Loups-garou Fichier : Amoureux.cs Date : 21.05.2024 Auteurs : Maksym Ptytsia, Oscar Calvo.

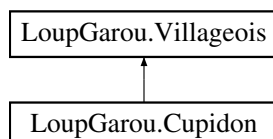
The documentation for this class was generated from the following file:

- Amoureux.cs

6.2 [LoupGarou.Cupidon](#) Class Reference

Représente le personnage de [Cupidon](#) dans le jeu.

Inheritance diagram for [LoupGarou.Cupidon](#):



Public Member Functions

- [Cupidon](#) (string [nom](#))
Constructeur de la classe [Cupidon](#).
- List< [Villageois](#) > [DesignerAmoureux](#) (BindingList< [Villageois](#) > VillageVivant, int index1, int index2)
Fonction qui permet de désigner les amoureux.

Public Member Functions inherited from [LoupGarou.Villageois](#)

- [Villageois](#) (string [nom](#))
Constructeur de la classe [Villageois](#).
- void [Death](#) ()
Méthode pour se tuer.
- [Villageois Voter](#) (BindingList< [Villageois](#) > villageois)
Le villageois vote pour éliminer un autre villageois au hasard.

Public Attributes

- List< [Villageois](#) > **Amoureux** = new List<[Villageois](#)>()

Additional Inherited Members

Properties inherited from [LoupGarou.Villageois](#)

- string [nom](#) [get]
Propriété pour obtenir le nom du villageois.
- bool [EstVivant](#) [get, set]
Propriété pour vérifier si le villageois est vivant.
- bool [EstVeillés](#) [get, set]
Propriété pour vérifier si le villageois est réveillé.
- int [ld](#) [get]
Propriété pour obtenir l'identifiant du villageois.

6.2.1 Detailed Description

Représente le personnage de [Cupidon](#) dans le jeu.

6.2.2 Constructor & Destructor Documentation

6.2.2.1 Cupidon()

```
LoupGarou.Cupidon.Cupidon (
    string nom) [inline]
```

Constructeur de la classe [Cupidon](#).

Parameters

<i>nom</i>	Le nom de Cupidon .
------------	-------------------------------------

6.2.3 Member Function Documentation

6.2.3.1 DesignerAmoureux()

```
List< Villageois > LoupGarou.Cupidon.DesignerAmoureux (
    BindingList< Villageois > VillageVivant,
    int index1,
    int index2) [inline]
```

Fonction qui permet de désigner les amoureux.

Parameters

<i>VillageVivant</i>	La liste des villageois vivants.
<i>index1</i>	L'index du premier amoureux dans la liste des villageois vivants.
<i>index2</i>	L'index du deuxième amoureux dans la liste des villageois vivants.

Returns

La liste des deux villageois désignés comme amoureux.

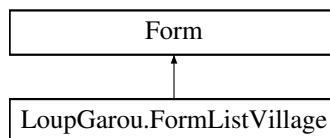
The documentation for this class was generated from the following file:

- [Cupidon.cs](#)

6.3 LoupGarou.FormListVillage Class Reference

Projet : Loups-garoups Fichier : FormListVillage.cs Date : 21.05.2024 Auteurs : Maksym Ptytsia, Oscar Calvo.

Inheritance diagram for LoupGarou.FormListVillage:



Public Member Functions

- **FormListVillage** (BindingList< [Villageois](#) > village)

Protected Member Functions

- override void [Dispose](#) (bool disposing)
Clean up any resources being used.

6.3.1 Detailed Description

Projet : Loups-garoups Fichier : FormListVillage.cs Date : 21.05.2024 Auteurs : Maksym Ptytsia, Oscar Calvo.

6.3.2 Member Function Documentation

6.3.2.1 Dispose()

```
override void LoupGarou.FormListVillage.Dispose (  
    bool disposing) [inline], [protected]
```

Clean up any resources being used.

Parameters

<i>disposing</i>	true if managed resources should be disposed; otherwise, false.
------------------	-----------------------------------------------------------------

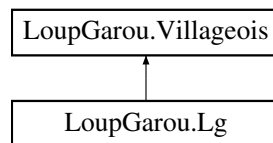
The documentation for this class was generated from the following files:

- FormListVillage.cs
- FormListVillage.Designer.cs

6.4 LoupGarou.Lg Class Reference

Représente un loup-garou dans le jeu.

Inheritance diagram for LoupGarou.Lg:



Public Member Functions

- [Lg](#) (string [nom](#))
Constructeur de la classe [Lg](#).
- string [GetSimpleType](#) ()
Obtient le type simple de l'objet.
- void [Manger](#) (List< [Villageois](#) > listeLoup, BindingList< [Villageois](#) > villageVivant, int cible)
Choix automatique de la cible à manger.

Public Member Functions inherited from [LoupGarou.Villageois](#)

- [Villageois](#) (string [nom](#))
Constructeur de la classe [Villageois](#).
- void **Death** ()
Méthode pour se tuer.
- [Villageois Voter](#) (BindingList< [Villageois](#) > villageois)
Le villageois vote pour éliminer un autre villageois au hasard.

Additional Inherited Members

Properties inherited from [LoupGarou.Villageois](#)

- string [nom](#) [get]
Propriété pour obtenir le nom du villageois.
- bool [EstVivant](#) [get, set]
Propriété pour vérifier si le villageois est vivant.
- bool [EstVeillés](#) [get, set]
Propriété pour vérifier si le villageois est réveillé.
- int [Id](#) [get]
Propriété pour obtenir l'identifiant du villageois.

6.4.1 Detailed Description

Représente un loup-garou dans le jeu.

6.4.2 Constructor & Destructor Documentation

6.4.2.1 Lg()

```
LoupGarou.Lg.Lg (  
    string nom) [inline]
```

Constructeur de la classe [Lg](#).

Parameters

<i>nom</i>	Le nom du loup-garou.
------------	-----------------------

6.4.3 Member Function Documentation

6.4.3.1 GetSimpleType()

```
string LoupGarou.Lg.GetSimpleType () [inline]
```

Obtient le type simple de l'objet.

Returns

Le type simple de l'objet sous forme de chaîne de caractères.

6.4.3.2 Manger()

```
void LoupGarou.Lg.Manger (  
    List< Villageois > listeLoup,  
    BindingList< Villageois > villageVivant,  
    int cible) [inline]
```

Choix automatique de la cible à manger.

Parameters

<i>listeLoup</i>	La liste des loups-garous.
<i>villageVivant</i>	La liste des villageois vivants.
<i>cible</i>	L'index de la cible dans la liste des villageois vivants.

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

- [Lg.cs](#)

6.5 LoupGarou Class Reference

Classe principale de la fenêtre du jeu Loups-garous.

6.5.1 Detailed Description

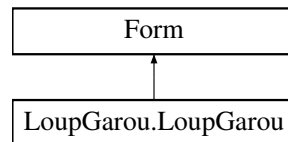
Classe principale de la fenêtre du jeu Loups-garous.

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

- [Form1.cs](#)

6.6 LoupGarou.LoupGarou Class Reference

Inheritance diagram for LoupGarou.LoupGarou:



Public Member Functions

- **LoupGarou ()**
Constructeur de la classe [LoupGarou](#).

Public Attributes

- List< [Villageois](#) > **village** = new List<[Villageois](#)>()
- [MaitreDuJeux](#) **maitreDuJeux** = new [MaitreDuJeux](#)()

Protected Member Functions

- override void [Dispose](#) (bool disposing)
Nettoyage des ressources utilisées.

Properties

- override CreateParams [CreateParams](#) [get]
Pour enlever les flash blanc des WinForms basiques.
- List< [Villageois](#) > [Village](#) [get]
Obtient la liste des villageois.

6.6.1 Member Function Documentation

6.6.1.1 Dispose()

```

override void LoupGarou.LoupGarou.Dispose (
    bool disposing) [inline], [protected]
  
```

Nettoyage des ressources utilisées.

Parameters

<i>disposing</i>	true si les ressources managées doivent être supprimées ; sinon, false.
------------------	-------------------------------------------------------------------------

6.6.2 Property Documentation

6.6.2.1 CreateParams

```
override CreateParams LoupGarou.LoupGarou.CreateParams [get], [protected]
```

Pour enlever les flash blanc des WinForms basiques.

Returns

Les paramètres de création de la fenêtre.

6.6.2.2 Village

```
List<Villageois> LoupGarou.LoupGarou.Village [get]
```

Obtient la liste des villageois.

Returns

La liste des villageois.

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

- [Form1.cs](#)
- [Form1.Designer.cs](#)

6.7 LoupGarou.MaitreDuJeux Class Reference

Public Member Functions

- **MaitreDuJeux** ()
Constructeur pour [MaitreDuJeux](#).
- void **StartGame** ()
Démarre le jeu en appelant JouerTour. Démarre le jeu en appelant JouerTour.
- void **CréeVillage** (List< string > Username)
Crée le village avec des rôles attribués aux joueurs à partir de la liste des noms d'utilisateur.

Public Attributes

- BindingList< [Villageois](#) > **Village** = new BindingList<[Villageois](#)>()
- List< string > **username** = new List<string>()
- Random **random** = new Random()
- bool **GameEnd** = false

Properties

- BindingList< [Villageois](#) > **GetVillage** [get]
- bool **LoupgauchkboxTour** [set]

6.7.1 Member Function Documentation

6.7.1.1 CrééVillage()

```
void LoupGarou.MaitreDuJeu.CrééVillage (
    List< string > Username) [inline]
```

Crée le village avec des rôles attribués aux joueurs à partir de la liste des noms d'utilisateur.

Crée un village avec des rôles attribués à partir d'une liste de noms d'utilisateur.

Parameters

<i>Username</i>	Liste des noms d'utilisateur.
<i>Username</i>	Liste des noms d'utilisateur.

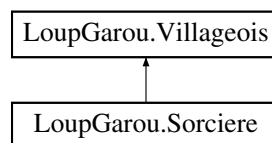
The documentation for this class was generated from the following file:

- [MaitreDuJeu.cs](#)

6.8 LoupGarou.Sorciere Class Reference

Représente le personnage de Sorcière dans le jeu.

Inheritance diagram for LoupGarou.Sorciere:



Public Member Functions

- [Sorciere](#) (string [nom](#))
Constructeur de la classe [Sorciere](#).
- void [UtiliserPotions](#) (int potion, int cibleIndex, BindingList< [Villageois](#) > Village)
Cette fonction permet à la sorcière d'utiliser ses potions.

Public Member Functions inherited from [LoupGarou.Villageois](#)

- [Villageois](#) (string [nom](#))
Constructeur de la classe [Villageois](#).
- void **Death** ()
Méthode pour se tuer.
- [Villageois Voter](#) (BindingList< [Villageois](#) > villageois)
Le villageois vote pour éliminer un autre villageois au hasard.

Properties

- bool [PotionTuer](#) [get, set]
Utilise la potion de mort.
- bool [PotionSoin](#) [get, set]
Utilise la potion de soin.

Properties inherited from [LoupGarou.Villageois](#)

- string [nom](#) [get]
Propriété pour obtenir le nom du villageois.
- bool [EstVivant](#) [get, set]
Propriété pour vérifier si le villageois est vivant.
- bool [EstVeillés](#) [get, set]
Propriété pour vérifier si le villageois est réveillé.
- int [Id](#) [get]
Propriété pour obtenir l'identifiant du villageois.

6.8.1 Detailed Description

Représente le personnage de Sorcière dans le jeu.

6.8.2 Constructor & Destructor Documentation

6.8.2.1 Sorciere()

```
LoupGarou.Sorciere.Sorciere (
    string nom) [inline]
```

Constructeur de la classe [Sorciere](#).

Parameters

<i>nom</i>	Le nom de la sorcière.
------------	------------------------

6.8.3 Member Function Documentation

6.8.3.1 UtiliserPotions()

```
void LoupGarou.Sorciere.UtiliserPotions (
    int potion,
    int cibleIndex,
    BindingList< Villageois > Village) [inline]
```

Cette fonction permet à la sorcière d'utiliser ses potions.

Parameters

<i><code>potion</code></i>	Indique le type de potion à utiliser (0 pour tuer, 1 pour soigner).
<i><code>cibleIndex</code></i>	L'index de la cible dans la liste des villageois.
<i><code>Village</code></i>	La liste des villageois.

6.8.4 Property Documentation

6.8.4.1 PotionSoin

```
bool LoupGarou.Sorciere.PotionSoin [get], [set]
```

Utilise la potion de soin.

Returns

true si la potion de soin est disponible, false sinon.

6.8.4.2 PotionTuer

```
bool LoupGarou.Sorciere.PotionTuer [get], [set]
```

Utilise la potion de mort.

Returns

true si la potion de mort est disponible, false sinon.

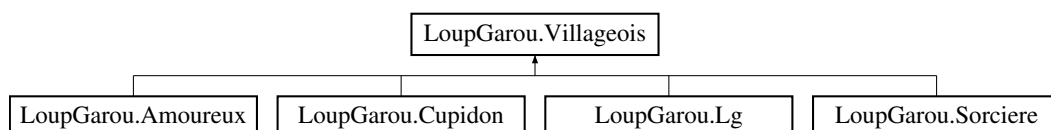
The documentation for this class was generated from the following file:

- [Sorciere.cs](#)

6.9 LoupGarou.Villageois Class Reference

Représente un villageois dans le jeu.

Inheritance diagram for LoupGarou.Villageois:



Public Member Functions

- [Villageois](#) (string [nom](#))
Constructeur de la classe [Villageois](#).
- void **Death** ()
Méthode pour se tuer.
- [Villageois Voter](#) (BindingList< [Villageois](#) > *villageois*)
Le villageois vote pour éliminer un autre villageois au hasard.

Properties

- string [nom](#) [get]
Propriété pour obtenir le nom du villageois.
- bool [EstVivant](#) [get, set]
Propriété pour vérifier si le villageois est vivant.
- bool [EstVeillés](#) [get, set]
Propriété pour vérifier si le villageois est réveillé.
- int [Id](#) [get]
Propriété pour obtenir l'identifiant du villageois.

6.9.1 Detailed Description

Représente un villageois dans le jeu.

6.9.2 Constructor & Destructor Documentation

6.9.2.1 Villageois()

```
LoupGarou.Villageois.Villageois (
    string nom) [inline]
```

Constructeur de la classe [Villageois](#).

Parameters

<i>nom</i>	Le nom du villageois.
------------	-----------------------

6.9.3 Member Function Documentation

6.9.3.1 Voter()

```
Villageois LoupGarou.Villageois.Voter (
    BindingList< Villageois > villageois) [inline]
```

Le villageois vote pour éliminer un autre villageois au hasard.

Parameters

<i>villageois</i>	C'est une liste qui permet d'avoir la liste des joueurs encore en vie, c'est une liste de l'objet Villageois .
-------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Returns

Le villageois choisi au hasard pour être éliminé, ou null si le villageois n'est pas vivant ou si la liste est vide.

6.9.4 Property Documentation

6.9.4.1 EstVeillés

```
bool LoupGarou.Villageois.EstVeillés [get], [set]
```

Propriété pour vérifier si le villageois est réveillé.

Returns

true si le villageois est réveillé, false sinon.

6.9.4.2 EstVivant

```
bool LoupGarou.Villageois.EstVivant [get], [set]
```

Propriété pour vérifier si le villageois est vivant.

Returns

true si le villageois est vivant, false sinon.

6.9.4.3 Id

```
int LoupGarou.Villageois.Id [get]
```

Propriété pour obtenir l'identifiant du villageois.

Returns

L'identifiant du villageois.

6.9.4.4 nom

```
string LoupGarou.Villageois.nom [get]
```

Propriété pour obtenir le nom du villageois.

Returns

Le nom du villageois.

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

- [Villageois.cs](#)

Chapter 7

File Documentation

7.1 Cupidon.cs File Reference

Définition de la classe Cupidon pour le jeu Loups-garous.

Classes

- class [LoupGarou.Cupidon](#)
Représente le personnage de [Cupidon](#) dans le jeu.

7.1.1 Detailed Description

Définition de la classe Cupidon pour le jeu Loups-garous.

Date

21.05.2024

Authors

Maksym Ptytsia, Oscar Calvo

7.2 Form1.cs File Reference

Implémentation de l'interface utilisateur pour le jeu Loups-garous.

Classes

- class [LoupGarou.LoupGarou](#)

7.2.1 Detailed Description

Implémentation de l'interface utilisateur pour le jeu Loups-garous.

Date

21.05.2024

Authors

Maksym Ptytsia, Oscar Calvo

7.3 Lg.cs File Reference

Définition de la classe Lg pour le jeu Loups-garous.

Classes

- class [LoupGarou.Lg](#)
Représente un loup-garou dans le jeu.

7.3.1 Detailed Description

Définition de la classe Lg pour le jeu Loups-garous.

Date

21.05.2024

Authors

Maksym Ptytsia, Oscar Calvo

7.4 MaitreDuJeux.cs File Reference

Classe de gestion du maître de jeu pour le jeu Loups-Garous.

Classes

- class [LoupGarou.MaitreDuJeux](#)

7.4.1 Detailed Description

Classe de gestion du maître de jeu pour le jeu Loups-Garous.

Author

Maksym Ptytsia, Oscar Calvo

Date

21-05-2024

7.5 Sorciere.cs File Reference

Définition de la classe Sorciere pour le jeu Loups-garous.

Classes

- class [LoupGarou.Sorciere](#)
Représente le personnage de Sorcière dans le jeu.

7.5.1 Detailed Description

Définition de la classe Sorciere pour le jeu Loups-garous.

Date

21.05.2024

Authors

Maksym Ptytsia, Oscar Calvo

7.6 Villageois.cs File Reference

Définition de la classe Villageois pour le jeu Loups-garous.

Classes

- class [LoupGarou.Villageois](#)
Représente un villageois dans le jeu.

7.6.1 Detailed Description

Définition de la classe Villageois pour le jeu Loups-garous.

Date

21.05.2024

Authors

Maksym Ptytsia, Oscar Calvo

