+DébutCombat(PERSONNAGE,MONSTRE,TEMPS): void -nom: string +WinLoose(PERSONNAGE, MONSTRE): void **PERSONNAGE** -nom : String -points_de_vie : int CARTE **MONSTRE** -points_de_mana : int -dég-min : int -tableau : objet -points_de_vie : int -dég-max : int -taille : int -dég-min : int -dég-max : int +Deplacement(tab T,flux clavier) : bool +Initialisation_Tab(fichier): void +AttaqueDeBase(dég-min,dég-max): int +AttaqueDeBase(dég-min,dég-max): int +CompétenceDégats(int,int) : int +CompétenceDéfense1(int): int +CompétenceDéfense2(int) : int +CompétenceDéfense3(int) : int **MAGE GUERRIER GUERISSEUR** +AttaqueDeBase(dég-min,dég-max): int +AttaqueDeBase(dég-min,dég-max): int +AttaqueDeBase(dég-min,dég-max): int +CompétenceDégats(dég-min,dég-max) : int +CompétenceDégats(dég-min,dég-max) : int +CompétenceDégats(dég-min,dég-max) : int +CompétenceDéfense3(points_de_mana): int +CompétenceDéfense2(points_de_vie) : int +CompétenceDéfense1(points_de_vie): int

OBJET: OBSTACLE

COMBAT