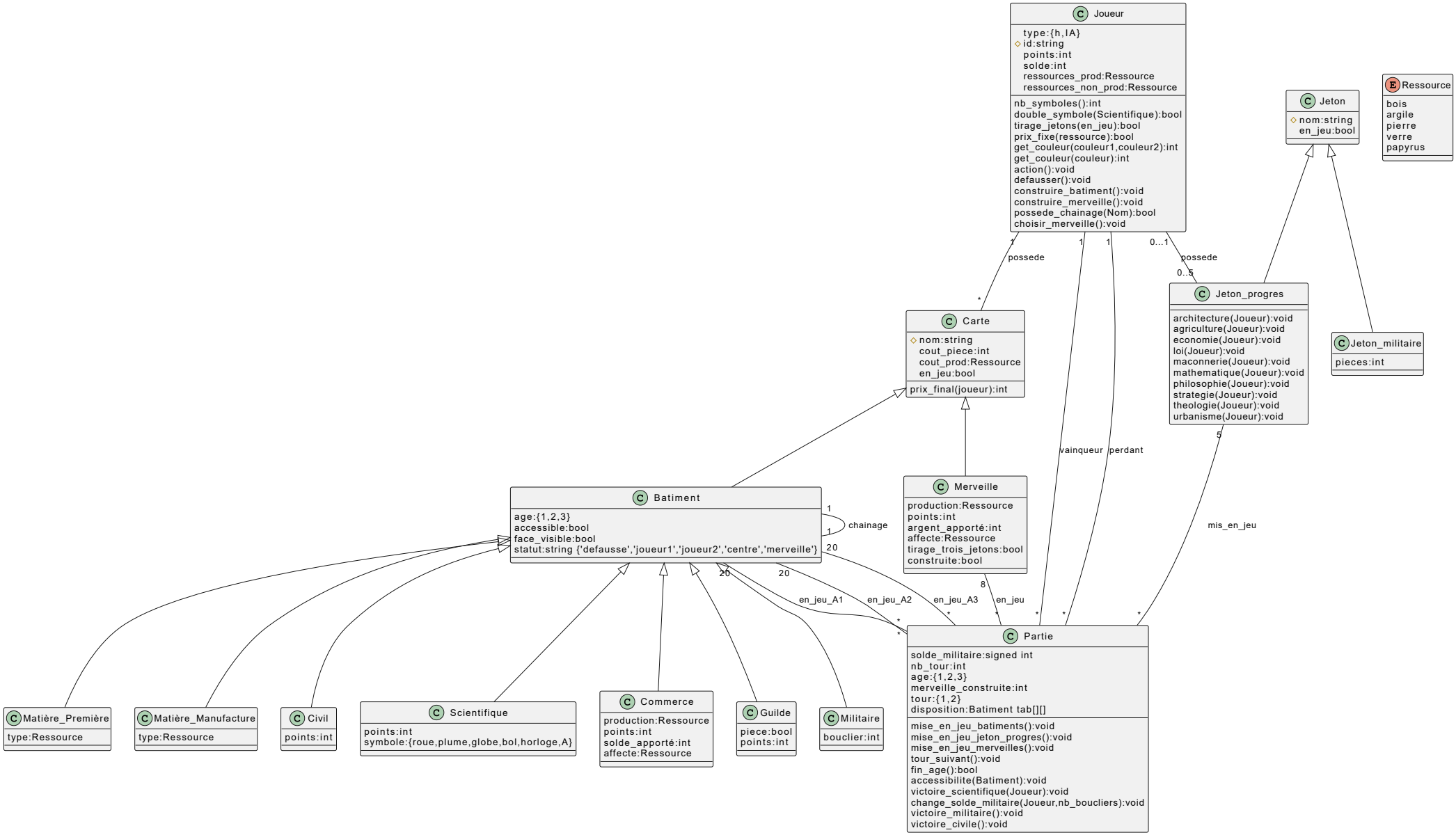
Joueur
type:{h,IA}
id:string
points:int
solde:int
ressources_prod:Ressource
ressources_non_prod:Ressource
nb_symboles():int
double_symbole(Scientifique):bool
tirage_jetons(en_jeu):bool
prix_fixe(ressource):bool
get_couleur(couleur1,couleur2):int
get_couleur(couleur):int
action():void
defausser():void
construire_batiment():void
construire_merveille():void
possede_chainage(Nom):bool
choisir_merveille():void
Jeton
nom:string
en_jeu:bool
Ressource
bois
argile
pierre
verre
papyrus
possede
possede
0...1
0..5
Carte
nom:string
cout_piece:int
cout_prod:Ressource
en_jeu:bool
prix_final(joueur):int
Jeton_progres
architecture(Joueur):void
agriculture(Joueur):void
economie(Joueur):void
loi(Joueur):void
maconnerie(Joueur):void
mathematique(Joueur):void
philosophie(Joueur):void
strategie(Joueur):void
theologie(Joueur):void
urbanisme(Joueur):void
Jeton_militaire
pieces:int
vainqueur
perdant
mis_en_jeu
Batiment
age:{1,2,3}
accessible:bool
face_visible:bool
statut:string {'defausse','joueur1','joueur2','centre','merveille'}
chainage
Merveille
production:Ressource
points:int
argent_apporté:int
affecte:Ressource
tirage_trois_jetons:bool
construite:bool
en_jeu_A1
en_jeu_A2
en_jeu_A3
en_jeu
Partie
solde_militaire:signed int
nb_tour:int
age:{1,2,3}
merveille_construite:int
tour:{1,2}
disposition:Batiment tab[][]
mise_en_jeu_batiments():void
mise_en_jeu_jeton_progres():void
mise_en_jeu_merveilles():void
tour_suivant():void
fin_age():bool
accessibilite(Batiment):void
victoire_scientifique(Joueur):void
change_solde_militaire(Joueur,nb_boucliers):void
victoire_militaire():void
victoire_civile():void
Matière_Première
type:Ressource
Matière_Manufacture
type:Ressource
Civil
points:int
Scientifique
points:int
symbole:{roue,plume,globe,bol,horloge,A}
Commerce
production:Ressource
points:int
solde_apporté:int
affecte:Ressource
Guilde
piece:bool
points:int
Militaire
bouclier:int