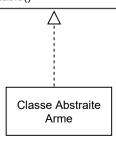


Obiet {Interface}

- string nom
- + getNom(): string
- + setNom(string nom): void
- + virtual bool isUtilisableEnCombat(Personnage *utilisateur)
- + virtual void utiliserEnCombat(Personnage *utilisateur, Personnage *adversaire)
- + virtual bool isUtilisableHorsCombat(Personnage *utilisateur)
- + virtual void utiliserHorsCombat(Personnage *utilisateur, Personnage *adversaire)
- + virtual bool isConsommable()



PotionDePoison

- + getNom(): string
- + isConsommable(): bool
- + utiliserHorsCombat(Personnage *utilisateur, Personnage *adversaire) : void
- + isUtilisableHorsCombat(Personnage *utilisateur) : bool
- + utiliserEnCombat(Personnage *utilisateur, Personnage *adversaire) : void
- + isUtilisableEnCombat(Personnage *utilisateur) : bool

CleDeTeleportation

- + getNom(): string
- + isUtilisableEnCombat(Personnage *utilisateur) : bool
- + utiliserEnCombat(Personnage *utilisateur, Personnage *adversaire) : void
- + isUtilisableHorsCombat(Personnage *utilisateur) : bool
- + utiliserHorsCombat(Personnage *utilisateur, Personnage *adversaire) : void
- + isConsommable(): bool

PotionDeSoin

- + isConsommable(): bool
- + utiliserHorsCombat(Personnage *utilisateur, Personnage *adversaire) : void
- + isUtilisableHorsCombat(Personnage *utilisateur) : bool
- + utiliserEnCombat(Personnage *utilisateur, Personnage *adversaire) : void
- + isUtilisableEnCombat(Personnage *utilisateur) : bool
- + getNom(): string

