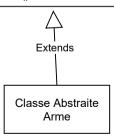


## Objet {Interface}

- 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

