

Extends Objet {Interface} - string nom + getNom(): string + setNom(string nom): void Extends + 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() Extends Classe Abstraite Arme

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

