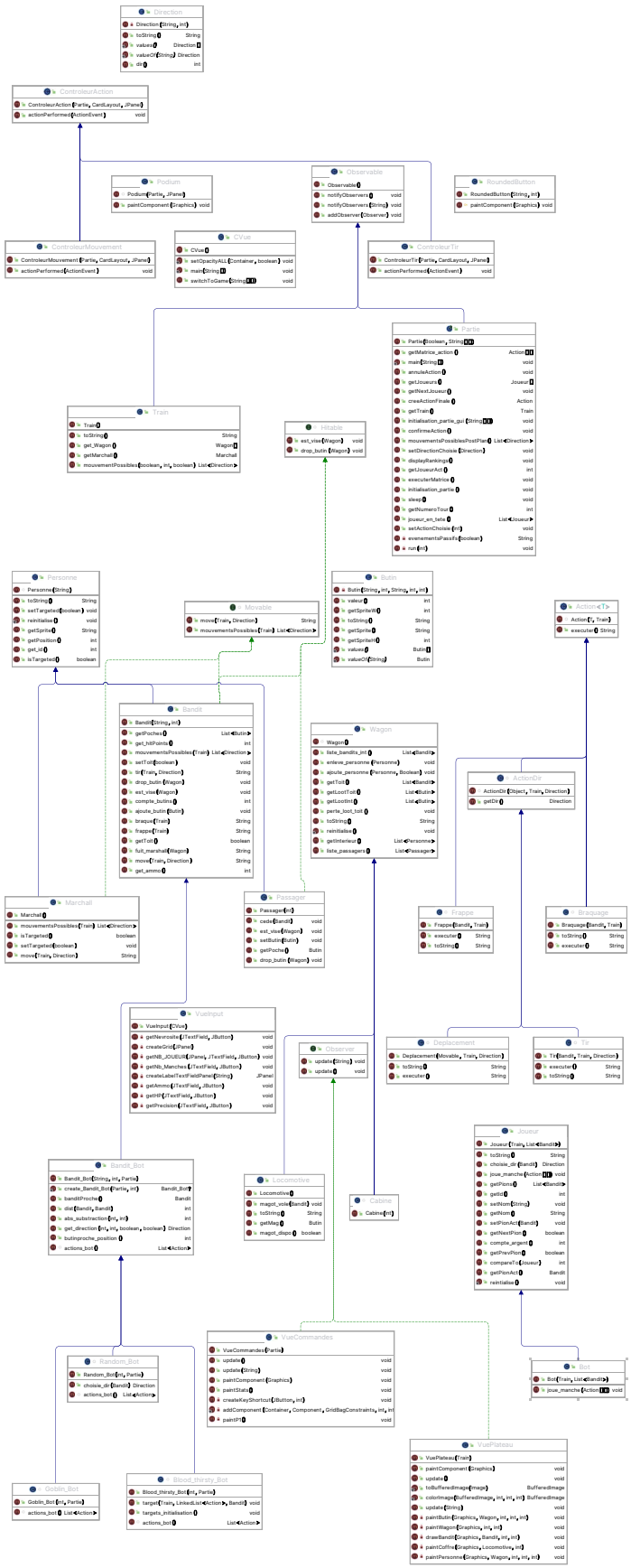
Direction
Direction(String, int)
toString() String
values() Direction[]
valueOf(String) Direction
dir() int
ControleurAction
ControleurAction(Partie, CardLayout, JPane)
actionPerformed(ActionEvent) void
Podium
Podium(Partie, JPane)
paintComponent(Graphics) void
Observable
Observable()
notifyObservers() void
notifyObservers(String) void
addObserver(Observer) void
RoundedButton
RoundedButton(String, int)
paintComponent(Graphics) void
ControleurMouvement
ControleurMouvement(Partie, CardLayout, JPane)
actionPerformed(ActionEvent) void
CVue
CVue()
setOpacityAll(Container, boolean) void
main(String[]) void
switchToGame(String[]) void
ControleurTir
ControleurTir(Partie, CardLayout, JPane)
actionPerformed(ActionEvent) void
Partie
Partie(Boolean, String[])
getMatrice_action() Action[]
main(String[]) void
annuleAction() void
getJoueurs() Joueur[]
getNextJoueur() void
creeActionFinale() Action
getTrain() Train
initialisation_partie_gui(String[]) void
confirmeAction() void
mouvementsPossiblesPostPlan() List<Direction> void
setDirectionChoisie(Direction) void
displayRankings() void
getJoueurAct() int
executerMatrice() void
initialisation_partie() void
sleep() void
getNumeroTour() int
joueur_en_tete() List<Joueur>
setActionChoisie(int) void
evenementsPassifs(boolean) String
run(int) void
Train
Train()
toString() String
get_Wagon() Wagon[]
getMarchall() Marchall
mouvementPossibles(boolean, int, boolean) List<Direction>
Hitable
est_vise(Wagon) void
drop_butin(Wagon) void
Personne
Personne(String)
toString() String
setTargeted(boolean) void
reinitialise() void
getSprite() String
getPosition() int
get_id() int
isTargeted() boolean
Movable
move(Train, Direction) String
movementsPossibles(Train) List<Direction>
Butin
Butin(String, int, String, int, int)
valeur() int
getSpriteW() int
toString() String
getSprite() String
getSpriteH() int
values() Butin[]
valueOf(String) Butin
Action<T>
Action(T, Train)
execute() String
Bandit
Bandit(String, int)
getPoches() List<Butin>
get_hitPoints() int
mouvementsPossibles(Train) List<Direction>
setTotl(boolean) void
tir(Train, Direction) String
drop_butin(Wagon) void
est_vise(Wagon) void
compte_butins() int
ajoute_butin(Butin) void
braque(Train) String
frappe(Train) String
getTot() boolean
full_marshall(Wagon) String
move(Train, Direction) String
get_ammo() int
Wagon
Wagon()
liste_bandits_int() List<Bandit>
enleve_personne(Personne) void
ajoute_personne(Personne, Boolean) void
getTotl() List<Bandit>
getLootTot() List<Butin>
getLootInt() List<Butin>
perte_loot_totl() void
toString() String
reinitialise() void
getInterieur() List<Personne>
liste_passagers() List<Passager>
ActionDir
ActionDir(Object, Train, Direction)
getDir() Direction
Marchall
Marchall()
mouvementsPossibles(Train) List<Direction>
isTargeted() boolean
setTargeted(boolean) void
move(Train, Direction) String
Passager
Passager(int)
cede(Bandit) void
est_vise(Wagon) void
setButin(Butin) void
getPoche() Butin
drop_butin(Wagon) void
Frappe
Frappe(Bandit, Train)
executer() String
toString() String
Braquage
Braquage(Bandit, Train)
toString() String
executer() String
VueInput
VueInput(CVue)
getNervosite(JTextField, JButton) void
createGrid(JPane) void
getNB_JOUEURS(JPane, JTextField, JButton) void
getNb_Manches(JTextField, JButton) void
createLabelTextFieldPanel(String) JPanel
getAmmo(JTextField, JButton) void
getHP(JTextField, JButton) void
getPrecision(JTextField, JButton) void
Observer
update(String) void
update() void
Deplacement
Deplacement(Movable, Train, Direction)
toString() String
executer() String
Tir
Tir(Bandit, Train, Direction)
executer() String
toString() String
Joueur
Joueur(Train, List<Bandit>)
toString() String
choisie_dir(Bandit) Direction
joue_manche(Action[]) void
getPions() List<Bandit>
getId() int
setNom(String) void
getNom() String
setPionAct(Bandit) void
getNextPion() boolean
compte_argent() int
getPrevPion() boolean
compareTo(Joueur) int
getPionAct() Bandit
reinitalise() void
Bandit_Bot
Bandit_Bot(String, int, Partie)
create_Bandit_Bot(Partie, int) Bandit_Bot
banditProche() Bandit
dist(Bandit, Bandit) int
abs_substraction(int, int) int
get_direction(int, int, boolean, boolean) Direction
butinproche_position() int
actions_bot() List<Action>
Locomotive
Locomotive()
magot_vole(Bandit) void
toString() String
getMag() Butin
magot_dispo() boolean
Cabine
Cabine(int)
VueCommandes
VueCommandes(Partie)
update() void
update(String) void
paintComponent(Graphics) void
paintState() void
createKeyShortcut(JButton, int) void
addComponent(Container, Component, GridBagConstraints, int, int) void
paintPh() void
Random_Bot
Random_Bot(int, Partie)
choisie_dir(Bandit) Direction
actions_bot() List<Action>
Bot
Bot(Train, List<Bandit>)
joue_manche(Action[]) void
VuePlateau
VuePlateau(Train)
paintComponent(Graphics) void
update() void
toBufferedImage(Image) BufferedImage
colorImage(BufferedImage, int, int, int) BufferedImage
update(String) void
paintButin(Graphics, Wagon, int, int, int) void
paintWagon(Graphics, int, int) void
drawBandit(Graphics, Bandit, int, int) void
paintCoffre(Graphics, Locomotive, int) void
paintPersonne(Graphics, Wagon, int, int, int) void
Goblin_Bot
Goblin_Bot(int, Partie)
actions_bot() List<Action>
Blood_thirsty_Bot
Blood_thirsty_Bot(int, Partie)
target(Train, LinkedList<Action>, Bandit) void
targets_initialisation() void
actions_bot() List<Action>