

Java

Generated by Doxygen 1.8.1.2

Mon Jan 6 2014 11:09:25

Contents

1	Class Index	1
1.1	Class Hierarchy	1
2	Class Index	3
2.1	Class List	3
3	Class Documentation	5
3.1	serveur.Arene Class Reference	5
3.1.1	Detailed Description	5
3.1.2	Constructor & Destructor Documentation	5
3.1.2.1	Arene	5
3.1.3	Member Function Documentation	6
3.1.3.1	allocateRef	6
3.1.3.2	connect	6
3.1.3.3	countClients	6
3.1.3.4	getWorld	6
3.1.3.5	interaction	7
3.1.3.6	ramasser	7
3.1.3.7	run	7
3.1.3.8	supprimerElement	7
3.1.3.9	voisins	7
3.2	controle.Console Class Reference	8
3.2.1	Detailed Description	8
3.2.2	Constructor & Destructor Documentation	8
3.2.2.1	Console	8
3.2.3	Member Function Documentation	9
3.2.3.1	afficher	9
3.2.3.2	ajouterConnu	9
3.2.3.3	getElement	9
3.2.3.4	getVueElement	9
3.2.3.5	parler	10
3.2.3.6	perdreVie	10

3.2.3.7	ramasserObjet	10
3.2.3.8	run	10
3.2.3.9	seDirigerVers	11
3.2.3.10	shutDown	11
3.2.3.11	update	11
3.3	interaction.DuelBasic Class Reference	11
3.3.1	Constructor & Destructor Documentation	11
3.3.1.1	DuelBasic	11
3.3.2	Member Function Documentation	12
3.3.2.1	getRefAttaquant	12
3.3.2.2	getRefDefenseur	12
3.3.2.3	realiserCombat	12
3.4	individu.Element Class Reference	12
3.4.1	Constructor & Destructor Documentation	13
3.4.1.1	Element	13
3.4.1.2	Element	13
3.4.2	Member Function Documentation	13
3.4.2.1	ajouterConnu	13
3.4.2.2	getElementsConnus	13
3.4.2.3	getNom	13
3.4.2.4	getVie	14
3.4.2.5	setVie	14
3.4.2.6	toString	14
3.5	serveur.IArene Interface Reference	14
3.5.1	Detailed Description	15
3.5.2	Member Function Documentation	15
3.5.2.1	allocateRef	15
3.5.2.2	connect	15
3.5.2.3	getWorld	15
3.5.2.4	interaction	15
3.5.2.5	ramasser	16
3.5.2.6	voisins	16
3.6	individu.ICombattant Interface Reference	16
3.6.1	Member Function Documentation	16
3.6.1.1	gagner	16
3.6.1.2	perdre	17
3.6.1.3	ramasser	17
3.7	controle.IConsole Interface Reference	17
3.7.1	Detailed Description	17
3.7.2	Member Function Documentation	18

3.7.2.1	afficher	18
3.7.2.2	ajouterConnu	18
3.7.2.3	getElement	18
3.7.2.4	getVueElement	18
3.7.2.5	parler	19
3.7.2.6	perdreVie	19
3.7.2.7	ramasserObjet	19
3.7.2.8	run	19
3.7.2.9	shutDown	20
3.7.2.10	update	20
3.8	interaction.IDuel Interface Reference	20
3.8.1	Member Function Documentation	20
3.8.1.1	getRefAttaquant	21
3.8.1.2	getRefDefenseur	21
3.8.1.3	realiserCombat	21
3.9	individu.IElement Interface Reference	21
3.9.1	Member Function Documentation	22
3.9.1.1	ajouterConnu	22
3.9.1.2	getElementsConnus	22
3.9.1.3	getNom	22
3.9.1.4	getVie	22
3.9.1.5	setVie	22
3.9.1.6	toString	23
3.10	interfaceGraphique.IHM Class Reference	23
3.10.1	Member Function Documentation	23
3.10.1.1	connect	23
3.11	interfaceGraphique.PointComp Class Reference	23
3.11.1	Constructor & Destructor Documentation	24
3.11.1.1	PointComp	24
3.11.1.2	PointComp	24
3.11.2	Member Function Documentation	24
3.11.2.1	compare	24
3.12	controle.Strategie Class Reference	24
3.12.1	Member Function Documentation	24
3.12.1.1	chercherElementProche	24
3.13	TestConsole Class Reference	25
3.13.1	Detailed Description	25
3.13.2	Member Function Documentation	25
3.13.2.1	main	25
3.14	TestIHM Class Reference	25

3.14.1 Detailed Description	25
3.14.2 Member Function Documentation	25
3.14.2.1 main	26
3.15 TestServeur Class Reference	26
3.15.1 Detailed Description	26
3.15.2 Member Function Documentation	26
3.15.2.1 main	26
3.16 serveur.Arene.TimeoutOp Class Reference	26
3.16.1 Detailed Description	26
3.17 utilitaires.UtilitaireConsole Class Reference	27
3.17.1 Member Function Documentation	27
3.17.1.1 caseVide	27
3.17.1.2 distanceChebyshev	27
3.17.1.3 meilleurPoint	27
3.18 interfaceGraphique.VueElement Class Reference	28
3.18.1 Constructor & Destructor Documentation	28
3.18.1.1 VueElement	28
3.18.1.2 VueElement	28
3.18.2 Member Function Documentation	28
3.18.2.1 afficher	28
3.18.2.2 clone	29
3.18.2.3 decrTTL	29
3.18.2.4 getControleur	29
3.18.2.5 getPhrase	29
3.18.2.6 getPoint	29
3.18.2.7 getRef	29
3.18.2.8 getTTL	29
3.18.2.9 setPhrase	29
3.18.2.10 setPoint	29
3.18.2.11 setTTL	29

Chapter 1

Class Index

1.1 Class Hierarchy

This inheritance list is sorted roughly, but not completely, alphabetically:

serveur.IArene	14
serveur.Arene	5
individu.ICombattant	16
controle.IConsole	17
controle.Console	8
interaction.IDuel	20
interaction.DuelBasic	11
individu.IElement	21
individu.Element	12
interfaceGraphique.IHM	23
interfaceGraphique.PointComp	23
controle.Strategie	24
TestConsole	25
TestIHM	25
TestServeur	26
serveur.Arene.TimeoutOp	26
utilitaires.UtilitaireConsole	27
interfaceGraphique.VueElement	28

Chapter 2

Class Index

2.1 Class List

Here are the classes, structs, unions and interfaces with brief descriptions:

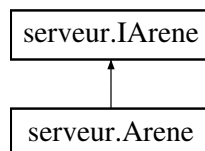
serveur.Arene	5
controle.Console	8
interaction.DuelBasic	11
individu.Element	12
serveur.IArene	14
individu.ICombattant	16
controle.IConsole	17
interaction.IDuel	20
individu.IElement	21
interfaceGraphique.IHM	23
interfaceGraphique.PointComp	23
controle.Strategie	24
TestConsole	25
TestIHM	25
TestServeur	26
serveur.Arene.TimeoutOp	26
utilitaires.UtilitaireConsole	27
interfaceGraphique.VueElement	28

Chapter 3

Class Documentation

3.1 serveur.Arene Class Reference

Inheritance diagram for serveur.Arene:



Classes

- class `TimeoutOp`

Public Member Functions

- `Arene` (int port) throws Exception
- synchronized int `allocateRef` () throws RemoteException
- void `run` ()
- synchronized void `connect` (`VueElement` s) throws RemoteException
- ArrayList< `VueElement` > `getWorld` () throws RemoteException
- Hashtable< Integer, `VueElement` > `voisins` (Point pos, int ref) throws RemoteException
- int `countClients` ()
- void `interaction` (int ref, int ref2) throws RemoteException
- void `ramasser` (int ref, int ref2) throws RemoteException
- void `supprimerElement` (Remote elem)

3.1.1 Detailed Description

Le serveur ou se connectent les Consoles en RMI. En localhost pour l'instant

3.1.2 Constructor & Destructor Documentation

3.1.2.1 serveur.Arene.Arene (int port) throws Exception

Constructeur

Parameters

<i>port</i>	le port de connexion
-------------	----------------------

Exceptions

<i>Exception</i>	
------------------	--

3.1.3 Member Function Documentation

3.1.3.1 synchronized int serveur.Arene.allocateRef () throws RemoteException

Fournit une reference (entiere) pour un nouvel element dans l'arene, compte les elements la synchro permet de garantir l'accès à un seul thread à la fois au compteur++

Returns

reference (entiere) utilisée pour rmi, compter les elements

Exceptions

<i>RemoteException</i>	
------------------------	--

Implements [serveur.IArene](#).

3.1.3.2 synchronized void serveur.Arene.connect (VueElement s) throws RemoteException

Associe ("connecte") la representation d'un element en y associant un Remote, ajoute la representation d'un element dans l'arene

- la synchro permet de garantir qu'on ne fait pas de nouvelle connexion pdt un tour de jeu

Parameters

<i>s</i>	vue (representation) de l'element
----------	-----------------------------------

Exceptions

<i>RemoteException</i>	
------------------------	--

Implements [serveur.IArene](#).

3.1.3.3 int serveur.Arene.countClients ()

Renvoie le nombre de clients connectés

Returns

3.1.3.4 ArrayList<VueElement> serveur.Arene.getWorld () throws RemoteException

appelé par l'IHM pour afficher une representation de l'arene via RMI, on envoie une copie (serialisée) du monde

Exceptions

<i>java.rmi.RemoteException</i>	
---------------------------------	--

Implements [serveur.IArene](#).

3.1.3.5 void serveur.Arene.interaction (int *ref*, int *ref2*) throws RemoteException

Methode d'interaction (combat) entre deux elements dont on a la reference

Parameters

<i>ref</i>	le premier element
<i>ref2</i>	le deuxieme element

Exceptions

<i>RemoteException</i>	
------------------------	--

Implements [serveur.IArene](#).

3.1.3.6 void serveur.Arene.ramasser (int *ref*, int *ref2*) throws RemoteException

Ramassage de l'equipement par le comabattant

Parameters

<i>ref</i>	le combattant
<i>ref2</i>	l'objet a ramasser

Exceptions

<i>RemoteException</i>	
------------------------	--

Implements [serveur.IArene](#).

3.1.3.7 void serveur.Arene.run ()

boucle principale du thread serveur

3.1.3.8 void serveur.Arene.supprimerElement (Remote *elem*)

Supprime un element de la liste des elements connectes au serveur

Parameters

<i>elem</i>	l'element a enlever
-------------	---------------------

3.1.3.9 Hashtable<Integer, VueElement> serveur.Arene.voisins (Point *pos*, int *ref*) throws RemoteException

Liste des reference des voisins et leurs coordonnees a partir d'une position

Parameters

<i>pos</i>	
<i>ref</i>	

Returns

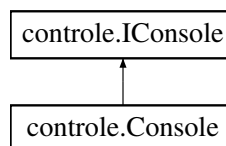
Implements [serveur.IArene](#).

The documentation for this class was generated from the following file:

- `src/serveur/Arene.java`

3.2 controle.Console Class Reference

Inheritance diagram for controle.Console:



Public Member Functions

- [Console](#) ([Element](#) elem, int dx, int dy) throws RemoteException
- void [run](#) () throws RemoteException
- void [seDirigerVers](#) (int ref)
- [VueElement update](#) () throws RemoteException
- void [shutDown](#) (String cause) throws RemoteException
- [Element getElement](#) () throws RemoteException
- [VueElement getVueElement](#) () throws RemoteException
- void [parler](#) (String s) throws RemoteException
- void [perdreVie](#) (int viePerdue) throws RemoteException
- void [ramasserObjet](#) ([IConsole](#) objet) throws RemoteException
- String [afficher](#) () throws RemoteException
- void [ajouterConnu](#) (int ref) throws RemoteException

3.2.1 Detailed Description

Se connecte au serveur avec un Element et sa VueElement. "run" permet a l'Element/VueElement de se deplacer

3.2.2 Constructor & Destructor Documentation

3.2.2.1 controle.Console.Console ([Element](#) elem, int dx, int dy) throws RemoteException

Constructeur

Parameters

<i>elem</i>	l'element pour lequel le controleur est cree
<i>dx</i>	la position initiale de l'element sur l'ordonnee (interface graphique)
<i>dy</i>	la position initiale de l'element sur l'abscisse (interface graphique)

Exceptions

<i>RemoteException</i>	
------------------------	--

3.2.3 Member Function Documentation

3.2.3.1 String controle.Console.afficher () throws RemoteException

Renvoie l'état de l'element a afficher sur l'interface graphique

Returns

Exceptions

<i>RemoteException</i>	
------------------------	--

Implements [controle.IConsole](#).

3.2.3.2 void controle.Console.ajouterConnu (int ref) throws RemoteException

Ajout l'element dans la liste des elements connus (combattants et equipements)

Parameters

<i>ref</i>	l'element a ajouter
------------	---------------------

Implements [controle.IConsole](#).

3.2.3.3 Element controle.Console.getElement () throws RemoteException

Renvoie l'element associe a la console

Returns

Exceptions

<i>RemoteException</i>	
------------------------	--

Implements [controle.IConsole](#).

3.2.3.4 VueElement controle.Console.getVueElement () throws RemoteException

Renvoie la vue de l'element associe a la console

Returns

Exceptions

<i>RemoteException</i>	
------------------------	--

Implements [controle.IConsole](#).

3.2.3.5 void controle.Console.parler (String *message*) throws RemoteException

L'element associe a la vue met a jour sa phrase

Parameters

<i>message</i>	la nouvelle phrase a communiquer
----------------	----------------------------------

Exceptions

<i>RemoteException</i>	
------------------------	--

Implements [controle.IConsole](#).

3.2.3.6 void controle.Console.perdreVie (int *viePerdue*) throws RemoteException

L'element associe au controleur perd des vies

Parameters

<i>viePerdue</i>	le nombre de vies que l'element perd
------------------	--------------------------------------

Exceptions

<i>RemoteException</i>	
------------------------	--

Implements [controle.IConsole](#).

3.2.3.7 void controle.Console.ramasserObjet (IConsole *objet*) throws RemoteException

L'element associe au controleur ramasse un objet

Parameters

<i>objet</i>	l'objet ramasse par l'element
--------------	-------------------------------

Exceptions

<i>RemoteException</i>	
------------------------	--

Implements [controle.IConsole](#).

3.2.3.8 void controle.Console.run () throws RemoteException

Permet au serveur de faire "jouer" un tour a l'element. Calcule ses voisins (donnes par le serveur), cherche le plus proche, s'il est a proximite, lance l'interaction sinon se dirige vers lui (s'il existe un plus proche) Cette methode est executee chaque seconde

Implements [controle.IConsole](#).

3.2.3.9 void controle.Console.seDirigerVers (int *ref*)

Deplace ce sujet d'une case en direction du sujet dont la reference est donnee en parametre

Parameters

<i>ref</i>	la reference de l'element cible
------------	---------------------------------

3.2.3.10 void controle.Console.shutDown (String *cause*) throws RemoteException

Deconnexion du controleur du serveur

Parameters

<i>cause</i>	le message a afficher comme cause de la deconnexion
--------------	---

Implements [controle.IConsole](#).

3.2.3.11 VueElement controle.Console.update () throws RemoteException

Appelle par le serveur pour faire la MAJ du sujet

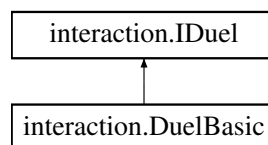
Implements [controle.IConsole](#).

The documentation for this class was generated from the following file:

- src/controle/Console.java

3.3 interaction.DuelBasic Class Reference

Inheritance diagram for interaction.DuelBasic:



Public Member Functions

- [DuelBasic](#) ([Arene](#) arene, Remote *refAttaquant*, Remote *refDefenseur*) throws RemoteException
- int [realiserCombat](#) () throws RemoteException
- Remote [getRefAttaquant](#) () throws RemoteException
- Remote [getRefDefenseur](#) () throws RemoteException

3.3.1 Constructor & Destructor Documentation

3.3.1.1 interaction.DuelBasic.DuelBasic (Arene *arene*, Remote *refAttaquant*, Remote *refDefenseur*) throws RemoteException

Constructeur

Parameters

<i>arene</i>	l'arene du jeu
<i>refAttaquant</i>	la reference de l'attaquant
<i>refDefenseur</i>	la reference du defenseur

Exceptions

<i>RemoteException</i>	
------------------------	--

3.3.2 Member Function Documentation

3.3.2.1 Remote interaction.DuelBasic.getRefAttaquant () throws RemoteException

Renvoie la reference de l'attaquant connue par le serveur

Exceptions

<i>RemoteException</i>	
------------------------	--

Implements [interaction.IDuel](#).

3.3.2.2 Remote interaction.DuelBasic.getRefDefenseur () throws RemoteException

Renvoie la reference du defenseur connue par le serveur

Exceptions

<i>RemoteException</i>	
------------------------	--

Implements [interaction.IDuel](#).

3.3.2.3 int interaction.DuelBasic.realiserCombat () throws RemoteException

Realise le combat

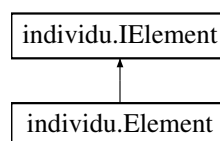
Implements [interaction.IDuel](#).

The documentation for this class was generated from the following file:

- `src/interaction/DuelBasic.java`

3.4 individu.Element Class Reference

Inheritance diagram for individu.Element:



Public Member Functions

- [Element](#) (String nom)

- [Element](#) (String nom, int vie)
- String [getNom](#) ()
- int [getVie](#) ()
- void [setVie](#) (int vie)
- ArrayList< Integer > [getElementsConnus](#) ()
- void [ajouterConnu](#) (int ref)
- String [toString](#) ()

3.4.1 Constructor & Destructor Documentation

3.4.1.1 individu.Element.Element (String nom)

Constructeur

Parameters

<i>nom</i>	le nom de l'element a creer le nombre de vie est par default initialise a 1
------------	---

3.4.1.2 individu.Element.Element (String nom, int vie)

Constructeur

Parameters

<i>nom</i>	le nom le l'element a creer
<i>vie</i>	le nombre de vies initiales

3.4.2 Member Function Documentation

3.4.2.1 void individu.Element.ajouterConnu (int ref)

Ajoute a la liste des elements connus (elements avec lesquels l'objet courant a joue) un nouvel element

Parameters

<i>ref</i>	le reference de l'objet avec qui il joue
------------	--

Implements [individu.IElement](#).

3.4.2.2 ArrayList<Integer> individu.Element.getElementsConnus ()

Retourne les references des elements avec lesquels l'element courant a joue

Returns

Implements [individu.IElement](#).

3.4.2.3 String individu.Element.getNom ()

Retourne le nom de l'element

Returns

Implements [individu.IElement](#).

3.4.2.4 int individu.Element.getVie ()

Retourne le nombre de vies de l'element

Returns

Implements [individu.IElement](#).

3.4.2.5 void individu.Element.setVie (int vie)

Reinitialise le nombre de vies de l'element

Parameters

<i>vie</i>	le nouveau nombre de vie
------------	--------------------------

Implements [individu.IElement](#).

3.4.2.6 String individu.Element.toString ()

Renvoie les informations concernant l'element courant

Returns

chaine de caractere contenant au moins le nom de l'element et le nombre de vies tel qu'il sera affiche sur l'interface graphique

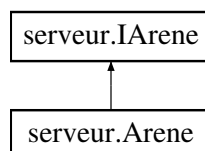
Implements [individu.IElement](#).

The documentation for this class was generated from the following file:

- src/individu/Element.java

3.5 serveur.IArene Interface Reference

Inheritance diagram for serveur.IArene:



Public Member Functions

- int [allocateRef](#) () throws RemoteException

- void [connect](#) ([VueElement](#) ve) throws RemoteException
- ArrayList< [VueElement](#) > [getWorld](#) () throws RemoteException
- Hashtable< Integer, [VueElement](#) > [voisins](#) (Point pos, int ref) throws RemoteException
- void [interaction](#) (int ref, int ref2) throws RemoteException
- void [ramasser](#) (int ref, int ref2) throws RemoteException

3.5.1 Detailed Description

Interface de l'[Arene](#)

3.5.2 Member Function Documentation

3.5.2.1 int serveur.IArene.allocateRef () throws RemoteException

Renvoie une reference pour la console en train de se connecter

Exceptions

<i>RemoteException</i>	
------------------------	--

Implemented in [serveur.Arene](#).

3.5.2.2 void serveur.IArene.connect ([VueElement](#) ve) throws RemoteException

Connexion d'un element au serveur

Parameters

ve	la vue de l'element a se connecter
--------------------	------------------------------------

Exceptions

<i>RemoteException</i>	
------------------------	--

Implemented in [serveur.Arene](#).

3.5.2.3 ArrayList<[VueElement](#)> serveur.IArene.getWorld () throws RemoteException

Calcule la liste de toutes les representations d'elements presentes dans l'arene.

Returns

la liste des representations

Exceptions

<i>RemoteException</i>	
------------------------	--

Implemented in [serveur.Arene](#).

3.5.2.4 void serveur.IArene.interaction (int *ref*, int *ref2*) throws RemoteException

Methode d'interaction (combat) entre deux elements dont on a la reference

Parameters

<i>ref</i>	le premier element
<i>ref2</i>	le deuxieme element

Exceptions

<i>RemoteException</i>	
------------------------	--

Implemented in [serveur.Arene](#).

3.5.2.5 void serveur.IArene.ramasser (int *ref*, int *ref2*) throws RemoteException

Ramassage de l'equipement par le comabattant

Parameters

<i>ref</i>	le combattant
<i>ref2</i>	l'objet a ramasser

Exceptions

<i>RemoteException</i>	
------------------------	--

Implemented in [serveur.Arene](#).

3.5.2.6 Hashtable<Integer, VueElement> serveur.IArene.voisins (Point *pos*, int *ref*) throws RemoteException

Liste les voisins (representations d'element) d'une coordonnee dans l'arene sous la forme de couples (reference,coordonnees) dans une Hashtable

Exceptions

<i>RemoteException</i>	
------------------------	--

Implemented in [serveur.Arene](#).

The documentation for this interface was generated from the following file:

- src/serveur/IArene.java

3.6 individu.ICombattant Interface Reference

Public Member Functions

- void [gagner](#) (int s)
- void [perdre](#) (int s)
- void [ramasser](#) (int ref)

3.6.1 Member Function Documentation

3.6.1.1 void individu.ICombattant.gagner (int s)

Mets a jour l'argent que le combattant a gagne

Parameters

s	le montant gagne
---	------------------

3.6.1.2 void individu.ICombattant.perdre (int s)

Mets a jour l'argent que le combattant a perdu

Parameters

s	l'argent perdu
---	----------------

3.6.1.3 void individu.ICombattant.ramasser (int ref)

Mets a jour la liste des objets ramasses par le combattant

Parameters

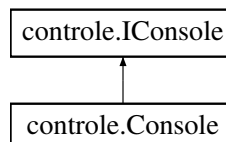
ref	la reference (serveur) d'un equipement a ramasser
-----	---

The documentation for this interface was generated from the following file:

- src/individu/ICombattant.java

3.7 controle.IConsole Interface Reference

Inheritance diagram for controle.IConsole:



Public Member Functions

- void [shutDown](#) (String cause) throws RemoteException
- void [run](#) () throws RemoteException
- [VueElement update](#) () throws RemoteException
- void [ajouterConnu](#) (int ref) throws RemoteException
- [Element getElement](#) () throws RemoteException
- [VueElement getVueElement](#) () throws RemoteException
- void [parler](#) (String message) throws RemoteException
- void [perdreVie](#) (int viePerdue) throws RemoteException
- void [ramasserObjet](#) (IConsole objet) throws RemoteException
- String [afficher](#) () throws RemoteException

3.7.1 Detailed Description

Represente le lien Element - Serveur

3.7.2 Member Function Documentation

3.7.2.1 String controle.IConsole.afficher () throws RemoteException

Renvoie l'état de l'élément à afficher sur l'interface graphique

Returns

Exceptions

<i>RemoteException</i>	
------------------------	--

Implemented in [controle.Console](#).

3.7.2.2 void controle.IConsole.ajouterConnu (int *ref*) throws RemoteException

Ajout à l'élément celui avec lequel il a joué/ qu'il a ramasse

Parameters

<i>ref</i>	l'élément avec lequel l'objet courant a joué/ramasse
------------	--

Exceptions

<i>RemoteException</i>	
------------------------	--

Implemented in [controle.Console](#).

3.7.2.3 Element controle.IConsole.getElement () throws RemoteException

Renvoie l'élément associé à la console

Returns

Exceptions

<i>RemoteException</i>	
------------------------	--

Implemented in [controle.Console](#).

3.7.2.4 VueElement controle.IConsole.getVueElement () throws RemoteException

Renvoie la vue de l'élément associé à la console

Returns

Exceptions

<i>RemoteException</i>	
------------------------	--

Implemented in [controle.Console](#).

3.7.2.5 void controle.IConsole.parler (String *message*) throws RemoteException

L'element associe a la vue met a jour sa phrase

Parameters

<i>message</i>	la nouvelle phrase a communiquer
----------------	----------------------------------

Exceptions

<i>RemoteException</i>	
------------------------	--

Implemented in [controle.Console](#).

3.7.2.6 void controle.IConsole.perdreVie (int *viePerdue*) throws RemoteException

L'element associe au controleur perd des vies

Parameters

<i>viePerdue</i>	le nombre de vies que l'element perd
------------------	--------------------------------------

Exceptions

<i>RemoteException</i>	
------------------------	--

Implemented in [controle.Console](#).

3.7.2.7 void controle.IConsole.ramasserObjet (IConsole *objet*) throws RemoteException

L'element associe au controleur ramasse un objet

Parameters

<i>objet</i>	l'objet ramasse par l'element
--------------	-------------------------------

Exceptions

<i>RemoteException</i>	
------------------------	--

Implemented in [controle.Console](#).

3.7.2.8 void controle.IConsole.run () throws RemoteException

Execute le thread de l'element

Exceptions

<i>RemoteException</i>	
------------------------	--

Implemented in [controle.Console](#).

3.7.2.9 void controle.IConsole.shutDown (String *cause*) throws RemoteException

Arrete l'execution du controleur (thread)

Parameters

<i>cause</i>	la raison pour laquelle l'arret est demande
--------------	---

Exceptions

<i>RemoteException</i>	
------------------------	--

Implemented in [controle.Console](#).

3.7.2.10 VueElement controle.IConsole.update () throws RemoteException

Mise a jour de la vue de l'element auquel le controleur est associe

Returns

Exceptions

<i>RemoteException</i>	
------------------------	--

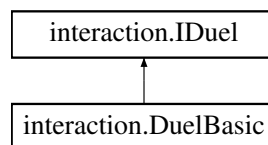
Implemented in [controle.Console](#).

The documentation for this interface was generated from the following file:

- `src/controle/IConsole.java`

3.8 interaction.IDuel Interface Reference

Inheritance diagram for interaction.IDuel:



Public Member Functions

- int [realiserCombat](#) () throws RemoteException
- Remote [getRefAttaquant](#) () throws RemoteException
- Remote [getRefDefenseur](#) () throws RemoteException

3.8.1 Member Function Documentation

3.8.1.1 Remote interaction.IDuel.getRefAttaquant () throws RemoteException

Renvoie la reference de l'attaquant connue par le serveur

Exceptions

<i>RemoteException</i>	
------------------------	--

Implemented in [interaction.DuelBasic](#).

3.8.1.2 Remote interaction.IDuel.getRefDefenseur () throws RemoteException

Renvoie la reference du defenseur connue par le serveur

Exceptions

<i>RemoteException</i>	
------------------------	--

Implemented in [interaction.DuelBasic](#).

3.8.1.3 int interaction.IDuel.realiserCombat () throws RemoteException

Realise le combat entre deux personnages

Exceptions

<i>RemoteException</i>	
------------------------	--

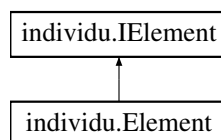
Implemented in [interaction.DuelBasic](#).

The documentation for this interface was generated from the following file:

- `src/interaction/IDuel.java`

3.9 individu.IElement Interface Reference

Inheritance diagram for individu.IElement:



Public Member Functions

- String [getNom](#) ()
- int [getVie](#) ()
- void [setVie](#) (int vie)
- ArrayList< Integer > [getElementsConnus](#) ()
- void [ajouterConnu](#) (int ref)
- String [toString](#) ()

3.9.1 Member Function Documentation

3.9.1.1 void individu.IElement.ajouterConnu (int *ref*)

Ajoute a la liste des elements connus (elements avec lesquels l'objet courant a joue) un nouvel element

Parameters

<i>ref</i>	le reference de l'objet avec qui il joue
------------	--

Implemented in [individu.Element](#).

3.9.1.2 ArrayList<Integer> individu.IElement.getElementsConnus ()

Retourne les references des elements avec lesquels l'element courant a joue

Returns

Implemented in [individu.Element](#).

3.9.1.3 String individu.IElement.getNom ()

Retourne le nom de l'element

Returns

Implemented in [individu.Element](#).

3.9.1.4 int individu.IElement.getVie ()

Retourne le nombre de vies de l'element

Returns

Implemented in [individu.Element](#).

3.9.1.5 void individu.IElement.setVie (int *vie*)

Reinitialise le nombre de vies de l'element

Parameters

<i>vie</i>	le nouveau nombre de vie
------------	--------------------------

Implemented in [individu.Element](#).

3.9.1.6 String individu.IElement.toString ()

Renvoie les informations concernant l'element courant

Returns

chaîne de caractere contenant au moins le nom de l'element et le nombre de vies tel qu'il sera affiche sur l'interface graphique

Implemented in [individu.Element](#).

The documentation for this interface was generated from the following file:

- src/individu/IElement.java

3.10 interfaceGraphique.IHM Class Reference

Inherits JFrame.

Classes

- class **AreneJPanel**
- class **AreneJTextArea**
- enum **State**

Public Member Functions

- void [connect](#) ()

3.10.1 Member Function Documentation

3.10.1.1 void interfaceGraphique.IHM.connect ()

Lance une connexion au serveur dans un thread separe

The documentation for this class was generated from the following file:

- src/interfaceGraphique/IHM.java

3.11 interfaceGraphique.PointComp Class Reference

Inherits Point, and Comparator< Point >.

Public Member Functions

- [PointComp](#) (int x, int y)
- [PointComp](#) (Point objectif)
- int [compare](#) (Point o1, Point o2)

3.11.1 Constructor & Destructor Documentation

3.11.1.1 interfaceGraphique.PointComp.PointComp (int x, int y)

Constructeur

Parameters

x	la valeur de l'ordonnee
y	la valeur de l'abscisse

3.11.1.2 interfaceGraphique.PointComp.PointComp (Point objectif)

Constructeur

Parameters

objectif	le point
----------	----------

3.11.2 Member Function Documentation

3.11.2.1 int interfaceGraphique.PointComp.compare (Point o1, Point o2)

Compare la distance de l'objet courant a deux autres points

Parameters

o1	le premier point
o2	le deuxieme point

Returns

<0 si le premier point est plus proche, 0 si les points sont a la meme distance et 1 si le deuxieme est plus proche

The documentation for this class was generated from the following file:

- src/interfaceGraphique/PointComp.java

3.12 controle.Strategie Class Reference

Static Public Member Functions

- static HashMap< Integer, HashMap< Integer, VueElement > > chercherElementProche (VueElement ve, Hashtable< Integer, VueElement > voisins)

3.12.1 Member Function Documentation

3.12.1.1 static HashMap<Integer, HashMap<Integer,VueElement> > controle.Strategie.chercherElementProche (VueElement ve, Hashtable< Integer, VueElement > voisins) [static]

Cherche l'element le plus proche vers lequel se diriger

Parameters

<i>ve</i>	l'element courant
<i>voisins</i>	les elements voisins

Returns

un hashmap contenant la distance a parcourir vers l'element le plus proche, son identifiant et sa vue

The documentation for this class was generated from the following file:

- src/controle/Strategie.java

3.13 TestConsole Class Reference

Static Public Member Functions

- static void [main](#) (String[] args) throws RemoteException

3.13.1 Detailed Description

Test de la Console avec un Element qui s'ajoute a l'Arene (apres lancement Arene et IHM). A lancer en plusieurs exemplaires.

3.13.2 Member Function Documentation

3.13.2.1 static void TestConsole.main (String[] args) throws RemoteException [static]

Parameters

<i>args</i>	
-------------	--

Exceptions

<i>RemoteException</i>	
------------------------	--

The documentation for this class was generated from the following file:

- src/TestConsole.java

3.14 TestIHM Class Reference

Static Public Member Functions

- static void [main](#) (String[] args)

3.14.1 Detailed Description

Test de l'interface graphique qui se connecte a l'Arene (apres lancement Arene, avant les Consoles)

3.14.2 Member Function Documentation

3.14.2.1 static void TestIHM.main (String[] args) [static]

Parameters

<i>args</i>	
-------------	--

The documentation for this class was generated from the following file:

- src/TestIHM.java

3.15 TestServeur Class Reference

Static Public Member Functions

- static void [main](#) (String[] args) throws Exception

3.15.1 Detailed Description

Lancement de l'Arene. A lancer en premier.

3.15.2 Member Function Documentation

3.15.2.1 static void TestServeur.main (String[] args) throws Exception [static]

Parameters

<i>args</i>	
-------------	--

Exceptions

<i>Exception</i>	
------------------	--

The documentation for this class was generated from the following file:

- src/TestServeur.java

3.16 serveur.Arene.TimeoutOp Class Reference

Public Member Functions

- void **run** ()

3.16.1 Detailed Description

Classe permettant de lancer une execution du client (run) dans un thread separe, pour pouvoir limiter son temps d'execution via un join(timeout)

The documentation for this class was generated from the following file:

- src/serveur/Arene.java

3.17 utilitaires.UtilitaireConsole Class Reference

Static Public Member Functions

- static int [distanceChebyshev](#) (Point p1, Point p2)
- static boolean [caseVide](#) (Point p, Hashtable< Integer, [VueElement](#) > voisins)
- static Point [meilleurPoint](#) (Point depart, Point objectif, Hashtable< Integer, [VueElement](#) > voisins)

3.17.1 Member Function Documentation

3.17.1.1 static boolean utilitaires.UtilitaireConsole.caseVide (Point *p*, Hashtable< Integer, [VueElement](#) > *voisins*)
[static]

Verifie si les cases voisines de l'element ne sont pas deja occupe avec un autre element

Parameters

<i>p</i>	la position de l'element courant
<i>voisins</i>	les elements voisins sur l'interface graphique

Returns

true si la case n'est pas occupe et false si la case est occupe

3.17.1.2 static int utilitaires.UtilitaireConsole.distanceChebyshev (Point *p1*, Point *p2*) [static]

Renvoie la distance Chebyshev entre deux points

Parameters

<i>p1</i>	le premier point
<i>p2</i>	le deuxieme point

Returns

un entier representant la distance

3.17.1.3 static Point utilitaires.UtilitaireConsole.meilleurPoint (Point *depart*, Point *objectif*, Hashtable< Integer, [VueElement](#) > *voisins*) [static]

Renvoie le meilleur point a occuper par l'element courant dans la direction de la cible

Parameters

<i>depart</i>	le point sur lequel se trouve l'element courant
<i>objectif</i>	le point sur lequel se trouve la cible
<i>voisins</i>	le positionnement sur l'interface graphique de tous les elements en vie

Returns

le meilleur point libre dans la direction de la cible

The documentation for this class was generated from the following file:

- src/utilitaires/UtilitaireConsole.java

3.18 interfaceGraphique.VueElement Class Reference

Inherits Serializable.

Public Member Functions

- [VueElement](#) (int ref, Point point, [IConsole](#) c, String phrase)
- [VueElement](#) (int ref, Point point, [IConsole](#) c, String phrase, int tTL)
- int [getRef](#) ()
- int [getTTL](#) ()
- void [setTTL](#) (int tTL)
- Point [getPoint](#) ()
- void [setPoint](#) (Point point)
- [IConsole](#) [getControleur](#) ()
- String [getPhrase](#) ()
- void [setPhrase](#) (String phrase)
- void [decrTTL](#) ()
- [VueElement](#) [clone](#) ()
- String [afficher](#) ()

3.18.1 Constructor & Destructor Documentation

3.18.1.1 interfaceGraphique.VueElement.VueElement (int ref, Point point, IConsole c, String phrase)

Constructeur

Parameters

<i>ref</i>	la reference sur le serveur
<i>point</i>	la position initiale
<i>c</i>	le controleur auquel l'element est associe
<i>phrase</i>	le message a communiquer

3.18.1.2 interfaceGraphique.VueElement.VueElement (int ref, Point point, IConsole c, String phrase, int tTL)

Constructeur

Parameters

<i>ref</i>	la reference sur le serveur
<i>point</i>	la position initiale
<i>c</i>	le controleur auquel l'element est associe
<i>phrase</i>	le message a communiquer
<i>tTL</i>	le temps de vie

3.18.2 Member Function Documentation

3.18.2.1 String interfaceGraphique.VueElement.afficher ()

Affiche l'etat courant de l'element

3.18.2.2 `VueElement interfaceGraphique.VueElement.clone ()`

Clone la representation courante de l'element

3.18.2.3 `void interfaceGraphique.VueElement.decrTTL ()`

Diminue la duree de vie d'une unite

3.18.2.4 `IConsole interfaceGraphique.VueElement.getControleur ()`

Renvoie le controleur auquel l'element est associe

3.18.2.5 `String interfaceGraphique.VueElement.getPhrase ()`

Renvoie le message communique par l'element

3.18.2.6 `Point interfaceGraphique.VueElement.getPoint ()`

Renvoie le point sur lequel l'element se trouve

3.18.2.7 `int interfaceGraphique.VueElement.getRef ()`

Renvoie la reference de l'element sur le serveur

3.18.2.8 `int interfaceGraphique.VueElement.getTTL ()`

Renvoie la duree de vie de l'element

3.18.2.9 `void interfaceGraphique.VueElement.setPhrase (String phrase)`

Reinitialise le message a communiquer par l'element

Parameters

<i>phrase</i>	le nouveau message
---------------	--------------------

3.18.2.10 `void interfaceGraphique.VueElement.setPoint (Point point)`

Mets a jour la position sur laquelle l'element se trouve

3.18.2.11 `void interfaceGraphique.VueElement.setTTL (int tTL)`

Mets a jour la duree de vie de l'element

Parameters

<i>tTL</i>	le nouveau temps de vie
------------	-------------------------

The documentation for this class was generated from the following file:

- `src/interfaceGraphique/VueElement.java`

Index

afficher
 controle::Console, 9
 controle::IConsole, 18
 interfaceGraphique::VueElement, 28
ajouterConnu
 controle::Console, 9
 controle::IConsole, 18
 individu::Element, 13
 individu::IElement, 22
allocateRef
 serveur::Arene, 6
 serveur::IArene, 15
Arene
 serveur::Arene, 5

caseVide
 utilitaires::UtilitaireConsole, 27
chercherElementProche
 controle::Strategie, 24
clone
 interfaceGraphique::VueElement, 28
compare
 interfaceGraphique::PointComp, 24
connect
 interfaceGraphique::IHM, 23
 serveur::Arene, 6
 serveur::IArene, 15
Console
 controle::Console, 8
controle.Console, 8
controle.IConsole, 17
controle.Strategie, 24
controle::Console
 afficher, 9
 ajouterConnu, 9
 Console, 8
 getElement, 9
 getVueElement, 9
 parler, 10
 perdreVie, 10
 ramasserObjet, 10
 run, 10
 seDirigerVers, 10
 shutDown, 11
 update, 11
controle::IConsole
 afficher, 18
 ajouterConnu, 18
 getElement, 18
 getVueElement, 18

 parler, 19
 perdreVie, 19
 ramasserObjet, 19
 run, 19
 shutDown, 20
 update, 20
controle::Strategie
 chercherElementProche, 24
countClients
 serveur::Arene, 6

decrTTL
 interfaceGraphique::VueElement, 29
distanceChebyshev
 utilitaires::UtilitaireConsole, 27
DuelBasic
 interaction::DuelBasic, 11

Element
 individu::Element, 13

gagner
 individu::ICombattant, 16
getControleur
 interfaceGraphique::VueElement, 29
getElement
 controle::Console, 9
 controle::IConsole, 18
getElementsConnus
 individu::Element, 13
 individu::IElement, 22
getNom
 individu::Element, 13
 individu::IElement, 22
getPhrase
 interfaceGraphique::VueElement, 29
getPoint
 interfaceGraphique::VueElement, 29
getRef
 interfaceGraphique::VueElement, 29
getRefAttaquant
 interaction::DuelBasic, 12
 interaction::IDuel, 20
getRefDefenseur
 interaction::DuelBasic, 12
 interaction::IDuel, 21
getTTL
 interfaceGraphique::VueElement, 29
getVie
 individu::Element, 14

- individu::IElement, 22
- getViewElement
 - controle::Console, 9
 - controle::IConsole, 18
- getWorld
 - serveur::Arene, 6
 - serveur::IArene, 15
- individu.Element, 12
- individu.ICombattant, 16
- individu.IElement, 21
- individu::Element
 - ajouterConnu, 13
 - Element, 13
 - getElementsConnus, 13
 - getNom, 13
 - getVie, 14
 - setVie, 14
 - toString, 14
- individu::ICombattant
 - gagner, 16
 - perdre, 17
 - ramasser, 17
- individu::IElement
 - ajouterConnu, 22
 - getElementsConnus, 22
 - getNom, 22
 - getVie, 22
 - setVie, 22
 - toString, 22
- interaction
 - serveur::Arene, 7
 - serveur::IArene, 15
- interaction.DuelBasic, 11
- interaction.IDuel, 20
- interaction::DuelBasic
 - DuelBasic, 11
 - getRefAttaquant, 12
 - getRefDefenseur, 12
 - realiserCombat, 12
- interaction::IDuel
 - getRefAttaquant, 20
 - getRefDefenseur, 21
 - realiserCombat, 21
- interfaceGraphique.IHM, 23
- interfaceGraphique.PointComp, 23
- interfaceGraphique.VueElement, 28
- interfaceGraphique::IHM
 - connect, 23
- interfaceGraphique::PointComp
 - compare, 24
 - PointComp, 24
- interfaceGraphique::VueElement
 - afficher, 28
 - clone, 28
 - decrTTL, 29
 - getControleur, 29
 - getPhrase, 29
 - getPoint, 29
 - getRef, 29
 - getTTL, 29
 - setPhrase, 29
 - setPoint, 29
 - setTTL, 29
 - VueElement, 28
- main
 - TestConsole, 25
 - TestIHM, 25
 - TestServeur, 26
- meilleurPoint
 - utilitaires::UtilitaireConsole, 27
- parler
 - controle::Console, 10
 - controle::IConsole, 19
- perdre
 - individu::ICombattant, 17
- perdreVie
 - controle::Console, 10
 - controle::IConsole, 19
- PointComp
 - interfaceGraphique::PointComp, 24
- ramasser
 - individu::ICombattant, 17
 - serveur::Arene, 7
 - serveur::IArene, 16
- ramasserObjet
 - controle::Console, 10
 - controle::IConsole, 19
- realiserCombat
 - interaction::DuelBasic, 12
 - interaction::IDuel, 21
- run
 - controle::Console, 10
 - controle::IConsole, 19
 - serveur::Arene, 7
- seDirigerVers
 - controle::Console, 10
- serveur.Arene, 5
- serveur.Arene.TimeoutOp, 26
- serveur.IArene, 14
- serveur::Arene
 - allocateRef, 6
 - Arene, 5
 - connect, 6
 - countClients, 6
 - getWorld, 6
 - interaction, 7
 - ramasser, 7
 - run, 7
 - supprimerElement, 7
 - voisins, 7
- serveur::IArene
 - allocateRef, 15
 - connect, 15

- [getWorld](#), [15](#)
 - [interaction](#), [15](#)
 - [ramasser](#), [16](#)
 - [voisins](#), [16](#)
- [setPhrase](#)
 - [interfaceGraphique::VueElement](#), [29](#)
- [setPoint](#)
 - [interfaceGraphique::VueElement](#), [29](#)
- [setTTL](#)
 - [interfaceGraphique::VueElement](#), [29](#)
- [setVie](#)
 - [individu::Element](#), [14](#)
 - [individu::IElement](#), [22](#)
- [shutDown](#)
 - [controle::Console](#), [11](#)
 - [controle::IConsole](#), [20](#)
- [supprimerElement](#)
 - [serveur::Arene](#), [7](#)
- [TestConsole](#), [25](#)
 - [main](#), [25](#)
- [TestIHM](#), [25](#)
 - [main](#), [25](#)
- [TestServeur](#), [26](#)
 - [main](#), [26](#)
- [toString](#)
 - [individu::Element](#), [14](#)
 - [individu::IElement](#), [22](#)
- [update](#)
 - [controle::Console](#), [11](#)
 - [controle::IConsole](#), [20](#)
- [utilitaires.UtilitaireConsole](#), [27](#)
- [utilitaires::UtilitaireConsole](#)
 - [caseVide](#), [27](#)
 - [distanceChebyshev](#), [27](#)
 - [meilleurPoint](#), [27](#)
- [voisins](#)
 - [serveur::Arene](#), [7](#)
 - [serveur::IArene](#), [16](#)
- [VueElement](#)
 - [interfaceGraphique::VueElement](#), [28](#)