

Java

Généré par Doxygen 1.8.1.2

Mercredi Janvier 8 2014 09 :35 :56

Table des matières

1	Index des classes	1
1.1	Hiérarchie des classes	1
2	Index des classes	3
2.1	Liste des classes	3
3	Documentation des classes	5
3.1	Référence de la classe serveur.Arene	5
3.1.1	Description détaillée	5
3.1.2	Documentation des constructeurs et destructeur	5
3.1.2.1	Arene	5
3.1.3	Documentation des fonctions membres	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	Référence de la classe individu.combattant.Barde	8
3.2.1	Description détaillée	8
3.2.2	Documentation des constructeurs et destructeur	8
3.2.2.1	Barde	8
3.3	Référence de la classe individu.equipement.Bottes	8
3.4	Référence de la classe individu.equipement.Canne	9
3.5	Référence de la classe individu.combattant.Capitaine	9
3.5.1	Description détaillée	10
3.5.2	Documentation des constructeurs et destructeur	10
3.5.2.1	Capitaine	10
3.6	Référence de la classe individu.equipement.ChapeauDePaille	10

3.7	Référence de la classe <code>individu.combattant.Combattant</code>	10
3.7.1	Description détaillée	11
3.7.2	Documentation des constructeurs et destructeur	11
3.7.2.1	Combattant	11
3.7.2.2	Combattant	11
3.7.3	Documentation des fonctions membres	12
3.7.3.1	gagner	12
3.7.3.2	getArgent	12
3.7.3.3	getAttaque	12
3.7.3.4	getDefense	12
3.7.3.5	getListeEquipement	12
3.7.3.6	getNbObjets	12
3.7.3.7	getVitesse	13
3.7.3.8	majDureeEquip	13
3.7.3.9	perdre	13
3.7.3.10	ramasser	13
3.7.3.11	setArgent	13
3.7.3.12	setNbObjets	13
3.8	Référence de la classe <code>controle.Console</code>	14
3.8.1	Description détaillée	14
3.8.2	Documentation des constructeurs et destructeur	14
3.8.2.1	Console	14
3.8.3	Documentation des fonctions membres	14
3.8.3.1	afficher	14
3.8.3.2	ajouterConnu	15
3.8.3.3	getElement	15
3.8.3.4	getViewElement	15
3.8.3.5	parler	15
3.8.3.6	perdreVie	15
3.8.3.7	ramasserObjet	16
3.8.3.8	run	16
3.8.3.9	seDirigerVers	16
3.8.3.10	shutDown	16
3.8.3.11	update	16
3.9	Référence de la classe <code>individu.combattant.Cyborg</code>	17
3.9.1	Description détaillée	17
3.9.2	Documentation des constructeurs et destructeur	17
3.9.2.1	Cyborg	17
3.10	Référence de la classe <code>interaction.DuelBasic</code>	17
3.10.1	Documentation des constructeurs et destructeur	18

3.10.1.1	DuelBasic	18
3.10.2	Documentation des fonctions membres	18
3.10.2.1	getRefAttaquant	18
3.10.2.2	getRefDefenseur	18
3.10.2.3	realiserCombat	18
3.11	Référence de la classe individu.Element	18
3.11.1	Description détaillée	19
3.11.2	Documentation des constructeurs et destructeur	19
3.11.2.1	Element	19
3.11.2.2	Element	19
3.11.3	Documentation des fonctions membres	20
3.11.3.1	ajouterConnu	20
3.11.3.2	getAttaque	20
3.11.3.3	getDefense	20
3.11.3.4	getElementsConnus	20
3.11.3.5	getNom	20
3.11.3.6	getVie	20
3.11.3.7	getVitesse	20
3.11.3.8	setAttaque	21
3.11.3.9	setDefense	21
3.11.3.10	setVie	21
3.11.3.11	setVitesse	21
3.11.3.12	toString	21
3.12	Référence de la classe individu.equipement.Equipement	21
3.13	Référence de l'interface serveur.IArene	22
3.13.1	Description détaillée	22
3.13.2	Documentation des fonctions membres	22
3.13.2.1	allocateRef	22
3.13.2.2	connect	22
3.13.2.3	getWorld	23
3.13.2.4	interaction	23
3.13.2.5	ramasser	23
3.13.2.6	voisins	23
3.14	Référence de l'interface individu.combattant.ICombattant	24
3.14.1	Documentation des fonctions membres	24
3.14.1.1	gagner	24
3.14.1.2	getArgent	24
3.14.1.3	getNbObjets	24
3.14.1.4	perdre	24
3.14.1.5	ramasser	25

3.14.1.6	setArgent	25
3.14.1.7	setNbObjets	25
3.15	Référence de l'interface controle.IConsole	25
3.15.1	Description détaillée	26
3.15.2	Documentation des fonctions membres	26
3.15.2.1	afficher	26
3.15.2.2	ajouterConnu	26
3.15.2.3	getElement	26
3.15.2.4	getViewElement	26
3.15.2.5	parler	27
3.15.2.6	perdreVie	27
3.15.2.7	ramasserObjet	27
3.15.2.8	run	27
3.15.2.9	shutDown	28
3.15.2.10	update	28
3.16	Référence de l'interface interaction.IDuel	28
3.16.1	Documentation des fonctions membres	28
3.16.1.1	getRefAttaquant	28
3.16.1.2	getRefDefenseur	29
3.16.1.3	realiserCombat	29
3.17	Référence de l'interface individu.IElement	29
3.17.1	Description détaillée	30
3.17.2	Documentation des fonctions membres	30
3.17.2.1	ajouterConnu	30
3.17.2.2	getAttaque	30
3.17.2.3	getDefense	30
3.17.2.4	getElementsConnus	30
3.17.2.5	getNom	30
3.17.2.6	getView	31
3.17.2.7	getVitesse	31
3.17.2.8	setAttaque	31
3.17.2.9	setDefense	31
3.17.2.10	setVie	31
3.17.2.11	setVitesse	31
3.17.2.12	toString	32
3.18	Référence de la classe interfaceGraphique.IHM	32
3.18.1	Documentation des fonctions membres	32
3.18.1.1	connect	32
3.19	Référence de la classe individu.combattant.ListeEquipements	32
3.19.1	Description détaillée	32

3.20	Référence de la classe <code>individu.combattant.Mascotte</code>	33
3.20.1	Description détaillée	33
3.20.2	Documentation des constructeurs et destructeur	33
3.20.2.1	Mascotte	33
3.21	Référence de la classe <code>individu.equipement.Plastron</code>	33
3.22	Référence de la classe <code>interfaceGraphique.PointComp</code>	34
3.22.1	Documentation des constructeurs et destructeur	34
3.22.1.1	PointComp	34
3.22.1.2	PointComp	34
3.22.2	Documentation des fonctions membres	34
3.22.2.1	compare	34
3.23	Référence de la classe <code>individu.equipement.Sabre</code>	35
3.24	Référence de la classe <code>individu.combattant.Spadassin</code>	35
3.24.1	Description détaillée	36
3.24.2	Documentation des constructeurs et destructeur	36
3.24.2.1	Spadassin	36
3.25	Référence de la classe <code>controle.Strategie</code>	36
3.25.1	Documentation des fonctions membres	36
3.25.1.1	chercherElementProche	36
3.26	Référence de la classe <code>TestConsole</code>	36
3.26.1	Description détaillée	37
3.26.2	Documentation des fonctions membres	37
3.26.2.1	main	37
3.27	Référence de la classe <code>TestConsoleBarde</code>	37
3.27.1	Description détaillée	37
3.27.2	Documentation des fonctions membres	37
3.27.2.1	main	37
3.28	Référence de la classe <code>TestConsoleBottes</code>	37
3.28.1	Description détaillée	38
3.28.2	Documentation des fonctions membres	38
3.28.2.1	main	38
3.29	Référence de la classe <code>TestConsoleCanne</code>	38
3.29.1	Description détaillée	38
3.29.2	Documentation des fonctions membres	38
3.29.2.1	main	38
3.30	Référence de la classe <code>TestConsoleCapitaine</code>	38
3.30.1	Description détaillée	39
3.30.2	Documentation des fonctions membres	39
3.30.2.1	main	39
3.31	Référence de la classe <code>TestConsoleChapDePaille</code>	39

3.31.1	Description détaillée	39
3.31.2	Documentation des fonctions membres	39
3.31.2.1	main	39
3.32	Référence de la classe TestConsoleCyborg	39
3.32.1	Description détaillée	40
3.32.2	Documentation des fonctions membres	40
3.32.2.1	main	40
3.33	Référence de la classe TestConsoleMascotte	40
3.33.1	Description détaillée	40
3.33.2	Documentation des fonctions membres	40
3.33.2.1	main	40
3.34	Référence de la classe TestConsolePlastron	40
3.34.1	Description détaillée	41
3.34.2	Documentation des fonctions membres	41
3.34.2.1	main	41
3.35	Référence de la classe TestConsoleSabre	41
3.35.1	Description détaillée	41
3.35.2	Documentation des fonctions membres	41
3.35.2.1	main	41
3.36	Référence de la classe TestConsoleSpadassin	41
3.36.1	Description détaillée	42
3.36.2	Documentation des fonctions membres	42
3.36.2.1	main	42
3.37	Référence de la classe TestIHM	42
3.37.1	Description détaillée	42
3.37.2	Documentation des fonctions membres	42
3.37.2.1	main	42
3.38	Référence de la classe TestServeur	42
3.38.1	Description détaillée	42
3.38.2	Documentation des fonctions membres	42
3.38.2.1	main	43
3.39	Référence de la classe serveur.Arene.TimeoutOp	43
3.39.1	Description détaillée	43
3.40	Référence de la classe utilitaires.UtilitaireConsole	43
3.40.1	Documentation des fonctions membres	43
3.40.1.1	caseVide	43
3.40.1.2	distanceChebyshev	44
3.40.1.3	meilleurPoint	44
3.41	Référence de la classe interfaceGraphique.VueElement	44
3.41.1	Documentation des constructeurs et destructeur	44

3.41.1.1	VueElement	45
3.41.1.2	VueElement	45
3.41.2	Documentation des fonctions membres	45
3.41.2.1	afficher	45
3.41.2.2	clone	45
3.41.2.3	decrTTL	45
3.41.2.4	getControleur	45
3.41.2.5	getPhrase	46
3.41.2.6	getPoint	46
3.41.2.7	getRef	46
3.41.2.8	getTTL	46
3.41.2.9	setPhrase	46
3.41.2.10	setPoint	46
3.41.2.11	setTTL	46

Chapitre 1

Index des classes

1.1 Hiérarchie des classes

Cette liste d'héritage est classée approximativement par ordre alphabétique :

serveur.IArene	22
serveur.Arene	5
individu.combattant.ICombattant	24
individu.combattant.Combattant	10
individu.combattant.Barde	8
individu.combattant.Capitaine	9
individu.combattant.Cyborg	17
individu.combattant.Mascotte	33
individu.combattant.Spadassin	35
controle.IConsole	25
controle.Console	14
interaction.IDuel	28
interaction.DuelBasic	17
individu.IElement	29
individu.Element	18
individu.combattant.Combattant	10
individu.equipement.Equipement	21
individu.equipement.Bottes	8
individu.equipement.Canne	9
individu.equipement.ChapeauDePaille	10
individu.equipement.Plastron	33
individu.equipement.Sabre	35
interfaceGraphique.IHM	32
individu.combattant.ListeEquipements	32
interfaceGraphique.PointComp	34
controle.Strategie	36
TestConsole	36
TestConsoleBarde	37
TestConsoleBottes	37
TestConsoleCanne	38
TestConsoleCapitaine	38
TestConsoleChapDePaille	39
TestConsoleCyborg	39
TestConsoleMascotte	40
TestConsolePlastron	40
TestConsoleSabre	41

TestConsoleSpadassin	41
TestIHM	42
TestServeur	42
serveur.Arene.TimeoutOp	43
utilitaires.UtilitaireConsole	43
interfaceGraphique.VueElement	44

Chapitre 2

Index des classes

2.1 Liste des classes

Liste des classes, structures, unions et interfaces avec une brève description :

serveur.Arene	5
individu.combattant.Barde	8
individu.equipement.Bottes	8
individu.equipement.Canne	9
individu.combattant.Capitaine	9
individu.equipement.ChapeauDePaille	10
individu.combattant.Combattant	10
controle.Console	14
individu.combattant.Cyborg	17
interaction.DuelBasic	17
individu.Element	18
individu.equipement.Equipement	21
serveur.IArene	22
individu.combattant.ICombattant	24
controle.IConsole	25
interaction.IDuel	28
individu.IElement	29
interfaceGraphique.IHM	32
individu.combattant.ListeEquipements	32
individu.combattant.Mascotte	33
individu.equipement.Plastron	33
interfaceGraphique.PointComp	34
individu.equipement.Sabre	35
individu.combattant.Spadassin	35
controle.Strategie	36
TestConsole	36
TestConsoleBarde	37
TestConsoleBottes	37
TestConsoleCanne	38
TestConsoleCapitaine	38
TestConsoleChapDePaille	39
TestConsoleCyborg	39
TestConsoleMascotte	40
TestConsolePlastron	40
TestConsoleSabre	41
TestConsoleSpadassin	41
TestIHM	42
TestServeur	42

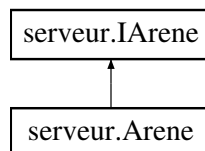
serveur.Arene.TimeoutOp	43
utilitaires.UtilitaireConsole	43
interfaceGraphique.VueElement	44

Chapitre 3

Documentation des classes

3.1 Référence de la classe serveur.Arene

Graphe d'héritage de serveur.Arene :



Classes

- class [TimeoutOp](#)

Fonctions membres publiques

- [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 Description détaillée

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

3.1.2 Documentation des constructeurs et destructeur

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

Constructeur

Paramètres

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

Exceptions

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

3.1.3 Documentation des fonctions membres

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'acces e un seul thread a la fois au compteur++

Renvoie

reference (entiere) utilisee pour rmi, compter les elements

Exceptions

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

Implémente [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 connection pdt un tour de jeu

Paramètres

s	vue (representation) de l'element
---	-----------------------------------

Exceptions

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

Implémente [serveur.IArene](#).

3.1.3.3 `int serveur.Arene.countClients ()`

Renvoie le nombre de clients connectes

Renvoie

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

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

Exceptions

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

Implémente [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

Paramètres

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

Exceptions

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

Implémente [serveur.IArene](#).

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

Ramassage de l'équipement par le comabattant

Paramètres

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

Exceptions

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

Implémente [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

Paramètres

<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

Paramètres

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

Renvoie

Exceptions

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

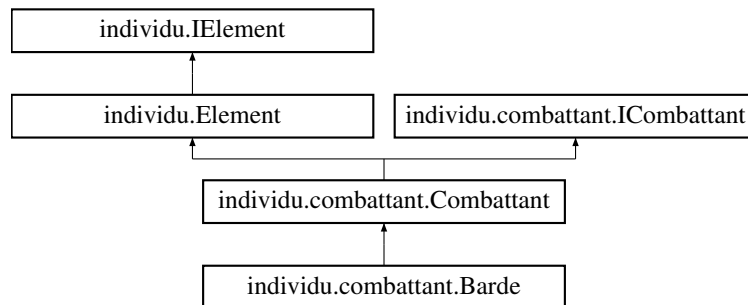
Implémente [serveur.IArene](#).

La documentation de cette classe a été générée à partir du fichier suivant :

– `src/serveur/Arene.java`

3.2 Référence de la classe `individu.combattant.Barde`

Graphe d'héritage de `individu.combattant.Barde` :



Fonctions membres publiques

– [Barde](#) (String nom)

Additional Inherited Members

3.2.1 Description détaillée

Initialise un [Combattant](#) avec les capacités d'un [Barde](#)

3.2.2 Documentation des constructeurs et destructeur

3.2.2.1 `individu.combattant.Barde.Barde (String nom)`

Constructeur

Paramètres

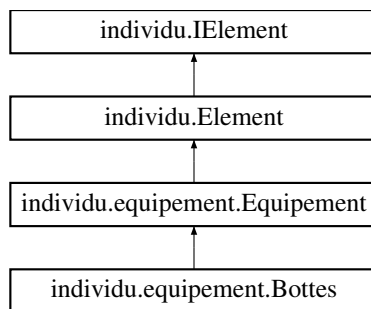
<i>nom</i>	Le nom du Barde
------------	---------------------------------

La documentation de cette classe a été générée à partir du fichier suivant :

– `src/individu/combattant/Barde.java`

3.3 Référence de la classe `individu.equipement.Bottes`

Graphe d'héritage de `individu.equipement.Bottes` :



Fonctions membres publiques

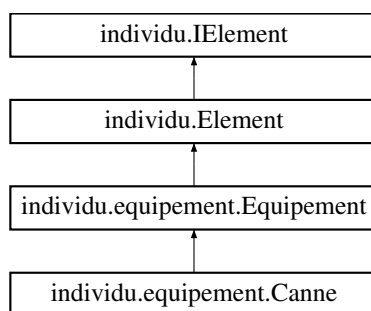
- **Bottes** (String nom)

La documentation de cette classe a été générée à partir du fichier suivant :

- `src/individu/equipement/Bottes.java`

3.4 Référence de la classe individu.equipement.Canne

Graphe d'héritage de `individu.equipement.Canne` :



Fonctions membres publiques

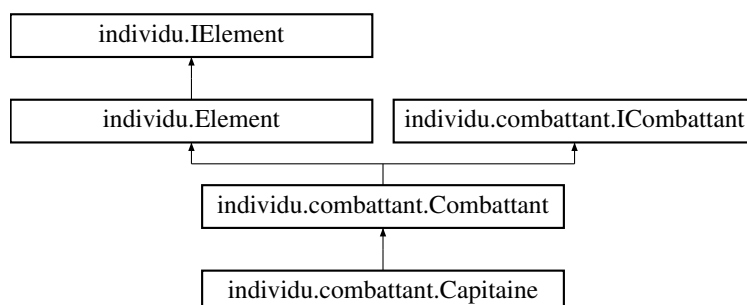
- **Canne** (String nom)

La documentation de cette classe a été générée à partir du fichier suivant :

- `src/individu/equipement/Canne.java`

3.5 Référence de la classe individu.combattant.Capitaine

Graphe d'héritage de `individu.combattant.Capitaine` :



Fonctions membres publiques

- [Capitaine](#) (String nom)

Additional Inherited Members

3.5.1 Description détaillée

Initialise un [Combattant](#) avec les capacités d'un [Capitaine](#)

3.5.2 Documentation des constructeurs et destructeur

3.5.2.1 `individu.combattant.Capitaine.Capitaine (String nom)`

Constructeur

Paramètres

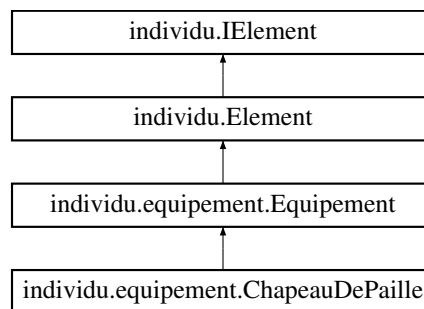
<i>nom</i>	Le nom du Capitaine
------------	-------------------------------------

La documentation de cette classe a été générée à partir du fichier suivant :

- `src/individu/combattant/Capitaine.java`

3.6 Référence de la classe `individu.equipement.ChapeauDePaille`

Grappe d'héritage de `individu.equipement.ChapeauDePaille` :



Fonctions membres publiques

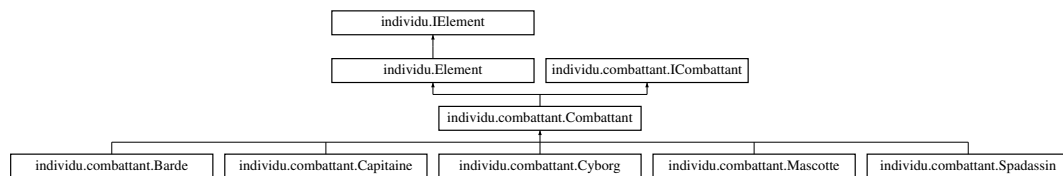
- **ChapeauDePaille** (String nom)

La documentation de cette classe a été générée à partir du fichier suivant :

- `src/individu/equipement/ChapeauDePaille.java`

3.7 Référence de la classe `individu.combattant.Combattant`

Grappe d'héritage de `individu.combattant.Combattant` :



Fonctions membres publiques

- [Combattant](#) (String nom)
- [Combattant](#) (String pNom, final int pVie, final int pVitesse, final int pDefense, final int pAttaque, final int nbObjetsMax)
- [ListeEquipements](#) [getListeEquipement](#) ()
- void [gagner](#) (int s)
- void [perdre](#) (int s)
- void [ramasser](#) (int ref)
- void [setNbObjets](#) (final int pNbObjets)
- int [getNbObjets](#) ()
- void [setArgent](#) (int pArgent)
- int [getArgent](#) ()
- int [getAttaque](#) ()
- int [getDefense](#) ()
- int [getVitesse](#) ()
- int [majDureeEquip](#) ()

Attributs protégés

- final [ListeEquipements](#) [_listeEquipement](#)
Liste contenant les équipements que possède le combattant.

3.7.1 Description détaillée

[Combattant](#) générique

Voir également

[ListeEquipements](#)

3.7.2 Documentation des constructeurs et destructeur

3.7.2.1 individu.combattant.Combattant.Combattant (String nom)

Constructeur initialiant toutes les capacités à 0

Paramètres

<i>nom</i>	Nom
------------	-----

3.7.2.2 individu.combattant.Combattant.Combattant (String pNom, final int pVie, final int pVitesse, final int pDefense, final int pAttaque, final int nbObjetsMax)

Constructeur initialisant les valeurs du combattant

Paramètres

<i>pNom</i>	Nom
<i>pVie</i>	Vie
<i>pVitesse</i>	Vitesse
<i>pDefense</i>	Défense

<i>pAttaque</i>	Attaque
<i>nbObjetsMax</i>	Nombre maximum d'objets

3.7.3 Documentation des fonctions membres

3.7.3.1 void individu.combattant.Combattant.gagner (int s)

Paramètres

s	
---	--

Implémente [individu.combattant.ICombattant](#).

3.7.3.2 int individu.combattant.Combattant.getArgent ()

Retourne l'argent du combattant

Renvoie

L'argent

Implémente [individu.combattant.ICombattant](#).

3.7.3.3 int individu.combattant.Combattant.getAttaque ()

Retourne la capacité d'attaque du combattant en prenant en compte son équipement

Renvoie

La capacité d'attaque

Réimplémentée à partir de [individu.Element](#).

3.7.3.4 int individu.combattant.Combattant.getDefense ()

Retourne la défense du combattant en prenant en compte son équipement

Renvoie

La défense

Réimplémentée à partir de [individu.Element](#).

3.7.3.5 ListeEquipements individu.combattant.Combattant.getListeEquipement ()

Renvoie

3.7.3.6 int individu.combattant.Combattant.getNbObjets ()

Retourne le nombre d'objets maximum du combattant

Renvoie

Le nombre d'objet

Implémente [individu.combattant.ICombattant](#).

3.7.3.7 `int individu.combattant.Combattant.getVitesse ()`

Retourne la vitesse d'esquive en prenant en compte son équipement

Renvoie

La vitesse

Réimplémentée à partir de [individu.Element](#).

3.7.3.8 `int individu.combattant.Combattant.majDureeEquip ()`

Met à jour la durée de vie de l'équipement du combattant

Renvoie

La nouvelle durée

3.7.3.9 `void individu.combattant.Combattant.perdre (int s)`

Paramètres

<i>s</i>	
----------	--

Implémente [individu.combattant.ICombattant](#).

3.7.3.10 `void individu.combattant.Combattant.ramasser (int ref)`

Paramètres

<i>ref</i>	
------------	--

Implémente [individu.combattant.ICombattant](#).

3.7.3.11 `void individu.combattant.Combattant.setArgent (int pArgent)`

Réinitialie l'argent du combattant

Paramètres

<i>pArgent</i>	La nouvelle valeur
----------------	--------------------

3.7.3.12 `void individu.combattant.Combattant.setNbObjets (final int pNbObjets)`

Réinitialise le nombre d'objets maximum

Paramètres

<i>pNbObjets</i>	Nouveau nombre d'objet
------------------	------------------------

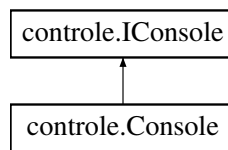
Implémente [individu.combattant.ICombattant](#).

La documentation de cette classe a été générée à partir du fichier suivant :

– `src/individu/combattant/Combattant.java`

3.8 Référence de la classe controle.Console

Graphe d'héritage de controle.Console :



Fonctions membres publiques

- 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

3.8.1 Description détaillée

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

3.8.2 Documentation des constructeurs et destructeur

3.8.2.1 controle.Console.Console (Element elem, int dx, int dy) throws RemoteException

Constructeur

Paramètres

<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>	
------------------------	--

3.8.3 Documentation des fonctions membres

3.8.3.1 String controle.Console.afficher () throws RemoteException

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

Renvoie

Exceptions

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

Implémente [controle.IConsole](#).

3.8.3.2 void controle.Console.ajouterConnu (int *ref*) throws RemoteException

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

Paramètres

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

Implémente [controle.IConsole](#).

3.8.3.3 Element controle.Console.getElement () throws RemoteException

Renvoie l'element associe a la console

Renvoie

Exceptions

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

Implémente [controle.IConsole](#).

3.8.3.4 VueElement controle.Console.getVueElement () throws RemoteException

Renvoie la vue de l'element associe a la console

Renvoie

Exceptions

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

Implémente [controle.IConsole](#).

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

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

Paramètres

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

Exceptions

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

Implémente [controle.IConsole](#).

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

L'element associe au controleur perd des vies

Paramètres

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

Exceptions

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

Implémente [contrôle.IConsole](#).

3.8.3.7 void controle.Console.ramasserObjet (IConsole objet) throws RemoteException

L'element associe au controleur ramasse un objet

Paramètres

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

Exceptions

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

Implémente [contrôle.IConsole](#).

3.8.3.8 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 execute chaque seconde

Implémente [contrôle.IConsole](#).

3.8.3.9 void controle.Console.seDirigerVers (int ref)

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

Paramètres

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

3.8.3.10 void controle.Console.shutDown (String cause) throws RemoteException

Deconnexion du controleur du serveur

Paramètres

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

Implémente [contrôle.IConsole](#).

3.8.3.11 VueElement controle.Console.update () throws RemoteException

Appelle par le serveur pour faire la MAJ du sujet

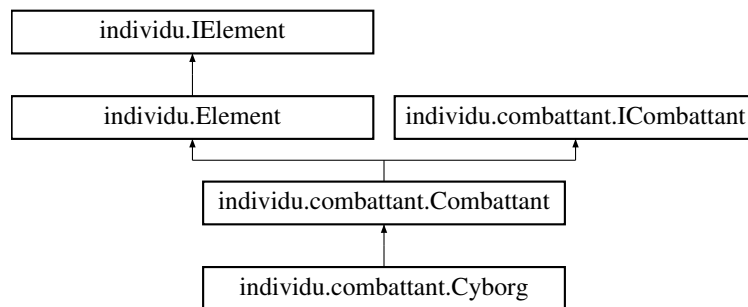
Implémente [contrôle.IConsole](#).

La documentation de cette classe a été générée à partir du fichier suivant :

— src/contrôle/Console.java

3.9 Référence de la classe individu.combattant.Cyborg

Graphe d'héritage de individu.combattant.Cyborg :



Fonctions membres publiques

- [Cyborg](#) (String nom)

Additional Inherited Members

3.9.1 Description détaillée

Initialise un [Combattant](#) avec les capacités d'un [Cyborg](#)

3.9.2 Documentation des constructeurs et destructeur

3.9.2.1 individu.combattant.Cyborg.Cyborg (String nom)

Constructeur

Paramètres

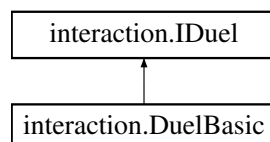
nom	Le nom du Cyborg
-----	----------------------------------

La documentation de cette classe a été générée à partir du fichier suivant :

- `src/individu/combattant/Cyborg.java`

3.10 Référence de la classe interaction.DuelBasic

Graphe d'héritage de interaction.DuelBasic :



Fonctions membres publiques

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

3.10.1 Documentation des constructeurs et destructeur

3.10.1.1 `interaction.DuelBasic.DuelBasic (Arene arene, Remote refAttaquant, Remote refDefenseur)` throws `RemoteException`

Constructeur

Paramètres

<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>	
------------------------	--

3.10.2 Documentation des fonctions membres

3.10.2.1 Remote `interaction.DuelBasic.getRefAttaquant ()` throws `RemoteException`

Renvoie la reference de l'attaquant connue par le serveur

Exceptions

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

Implémente [interaction.IDuel](#).

3.10.2.2 Remote `interaction.DuelBasic.getRefDefenseur ()` throws `RemoteException`

Renvoie la reference du defenseur connue par le serveur

Exceptions

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

Implémente [interaction.IDuel](#).

3.10.2.3 `int interaction.DuelBasic.realiserCombat ()` throws `RemoteException`

Realise le combat

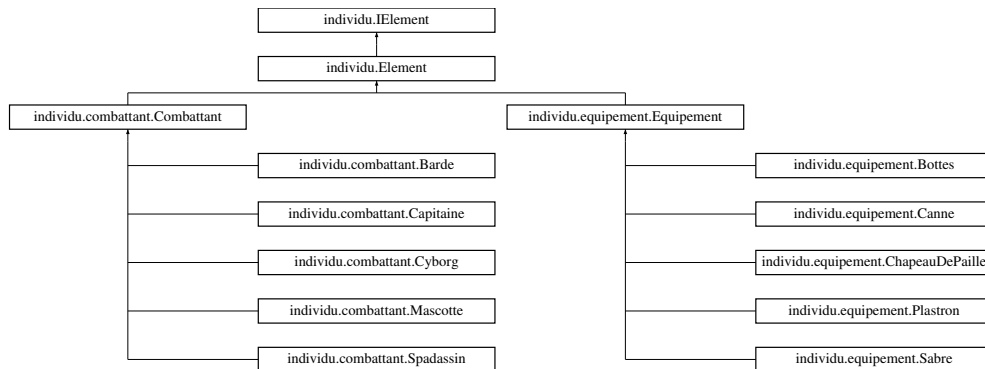
Implémente [interaction.IDuel](#).

La documentation de cette classe a été générée à partir du fichier suivant :

– `src/interaction/DuelBasic.java`

3.11 Référence de la classe `individu.Element`

Graphe d'héritage de `individu.Element` :



Fonctions membres publiques

- [Element](#) (String nom)
- [Element](#) (String pNom, final int pVie, final int pVitesse, final int pDefense, final int pAttaque)
- String [getNom](#) ()
- int [getVie](#) ()
- void [setVie](#) (int vie)
- ArrayList< Integer > [getElementsConnus](#) ()
- void [ajouterConnu](#) (int ref)
- String [toString](#) ()
- int [getVitesse](#) ()
- void [setVitesse](#) (final int pVitesse)
- int [getDefense](#) ()
- void [setDefense](#) (int pDefense)
- int [getAttaque](#) ()
- void [setAttaque](#) (int pAttaque)

3.11.1 Description détaillée

Classe générique pour les combattants et les Equipement implémentant [IElement](#).

Voir également

Combattant
Equipement

3.11.2 Documentation des constructeurs et destructeur

3.11.2.1 individu.Element.Element (String nom)

Constructeur initialisant toutes les valeurs à 0

Paramètres

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

3.11.2.2 individu.Element.Element (String pNom, final int pVie, final int pVitesse, final int pDefense, final int pAttaque)

Constructeur initialisant les valeurs à l'aide des paramètres
@param pNom Le nom le l'element a creer

Paramètres

<i>pVie</i>	Le nombre de vies initiales
<i>pVitesse</i>	La vitesse permettant l'esquive
<i>pDefense</i>	La défense initiale
<i>pAttaque</i>	L'attaque initiale

3.11.3 Documentation des fonctions membres

3.11.3.1 void individu.Element.ajouterConnu (int *ref*)

Paramètres

<i>ref</i>	
------------	--

Implémente [individu.IElement](#).

3.11.3.2 int individu.Element.getAttaque ()

Renvoie

Implémente [individu.IElement](#).

Réimplémentée dans [individu.combattant.Combattant](#).

3.11.3.3 int individu.Element.getDefense ()

Renvoie

Implémente [individu.IElement](#).

Réimplémentée dans [individu.combattant.Combattant](#).

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

Renvoie

Implémente [individu.IElement](#).

3.11.3.5 String individu.Element.getNom ()

Renvoie

Implémente [individu.IElement](#).

3.11.3.6 int individu.Element.getVie ()

Renvoie

Implémente [individu.IElement](#).

3.11.3.7 int individu.Element.getVitesse ()

Renvoie

Implémente [individu.IElement](#).

Réimplémentée dans [individu.combattant.Combattant](#).

3.11.3.8 void individu.Element.setAttaque (int *pAttaque*)

Paramètres

<i>pAttaque</i>	
-----------------	--

3.11.3.9 void individu.Element.setDefense (int *pDefense*)

Paramètres

<i>pDefense</i>	
-----------------	--

3.11.3.10 void individu.Element.setVie (int *vie*)

Paramètres

<i>vie</i>	
------------	--

Implémente [individu.IElement](#).

3.11.3.11 void individu.Element.setVitesse (final int *pVitesse*)

Paramètres

<i>pVitesse</i>	
-----------------	--

Implémente [individu.IElement](#).

3.11.3.12 String individu.Element.toString ()

Renvoie

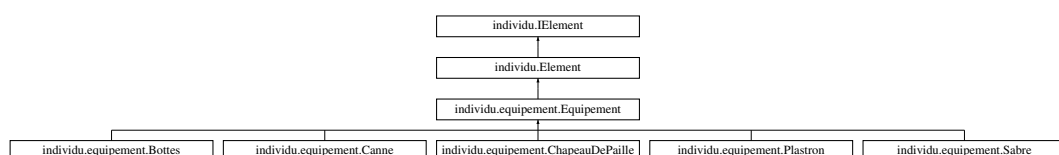
Implémente [individu.IElement](#).

La documentation de cette classe a été générée à partir du fichier suivant :

– src/individu/Element.java

3.12 Référence de la classe individu.equipement.Equipement

Graphe d'héritage de individu.equipement.Equipement :



Fonctions membres publiques

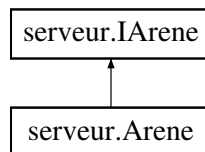
- **Equipement** (String nom)
- int **getDuree** ()
- void **setDuree** (int pDuree)

La documentation de cette classe a été générée à partir du fichier suivant :

- src/individu/equipement/Equipement.java

3.13 Référence de l'interface serveur.IArene

Graphe d'héritage de serveur.IArene :



Fonctions membres publiques

- 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

3.13.1 Description détaillée

Interface de l'[Arene](#)

3.13.2 Documentation des fonctions membres

3.13.2.1 int serveur.IArene.allocateRef () throws RemoteException

Renvoie une reference pour la console en train de se connecter

Exceptions

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

Implémenté dans [serveur.Arene](#).

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

Connexion d'un element au serveur

Paramètres

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

Exceptions

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

Implémenté dans [serveur.Arene](#).

3.13.2.3 ArrayList<VueElement> serveur.IArene.getWorld () throws RemoteException

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

Renvoie

la liste des representations

Exceptions

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

Implémenté dans [serveur.Arene](#).

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

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

Paramètres

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

Exceptions

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

Implémenté dans [serveur.Arene](#).

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

Ramassage de l'equipement par le comabattant

Paramètres

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

Exceptions

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

Implémenté dans [serveur.Arene](#).

3.13.2.6 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>	
------------------------	--

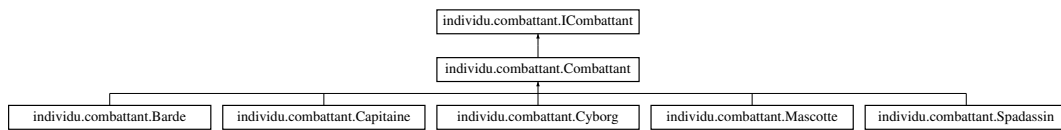
Implémenté dans [serveur.Arene](#).

La documentation de cette interface a été générée à partir du fichier suivant :

– src/serveur/IArene.java

3.14 Référence de l'interface individu.combattant.ICombattant

Graphe d'héritage de individu.combattant.ICombattant :



Fonctions membres publiques

- void [gagner](#) (int s)
- void [perdre](#) (int s)
- void [ramasser](#) (int ref)
- void [setNbObjets](#) (final int pNbObjets)
- int [getNbObjets](#) ()
- void [setArgent](#) (final int pArgent)
- int [getArgent](#) ()

3.14.1 Documentation des fonctions membres

3.14.1.1 void individu.combattant.ICombattant.gagner (int s)

Mets a jour l'argent que le combattant a gagne

Paramètres

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

Implémenté dans [individu.combattant.Combattant](#).

3.14.1.2 int individu.combattant.ICombattant.getArgent ()

Retourne la quantité d'argent du combattant

Renvoie

La quantité d'argent

Implémenté dans [individu.combattant.Combattant](#).

3.14.1.3 int individu.combattant.ICombattant.getNbObjets ()

Retourne le nombre d'objets maximum que peut porter un combattant

Renvoie

Le nombre d'objet

Implémenté dans [individu.combattant.Combattant](#).

3.14.1.4 void individu.combattant.ICombattant.perdre (int s)

Mets a jour l'argent que le combattant a perdu

Paramètres

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

Implémenté dans [individu.combattant.Combattant](#).

3.14.1.5 void individu.combattant.ICombattant.ramasser (int *ref*)

Mets a jour la liste des objets ramasses par le combattant

Paramètres

<i>ref</i>	la reference (serveur) d'un equipement a ramasser
------------	---

Implémenté dans [individu.combattant.Combattant](#).

3.14.1.6 void individu.combattant.ICombattant.setArgent (final int *pArgent*)

Réinitialie la quantité d'argent d'un combattant

Paramètres

<i>pArgent</i>	La nouvelle quantité d'argent
----------------	-------------------------------

3.14.1.7 void individu.combattant.ICombattant.setNbObjets (final int *pNbObjets*)

Réinitialise le nombre d'objets maximum que peut porter un combattant

Paramètres

<i>pNbObjets</i>	Le nouveau nombre d'objet
------------------	---------------------------

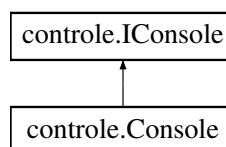
Implémenté dans [individu.combattant.Combattant](#).

La documentation de cette interface a été générée à partir du fichier suivant :

– src/individu/combattant/ICombattant.java

3.15 Référence de l'interface controle.IConsole

Graphe d'héritage de controle.IConsole :



Fonctions membres publiques

- 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

3.15.1 Description détaillée

Represente le lien Element - Serveur

3.15.2 Documentation des fonctions membres

3.15.2.1 String controle.IConsole.afficher () throws RemoteException

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

Renvoie

Exceptions

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

Implémenté dans [controle.Console](#).

3.15.2.2 void controle.IConsole.ajouterConnu (int ref) throws RemoteException

Ajout a l'element celui avec lequel il a joue/ qu'il a ramasse

Paramètres

<i>ref</i>	l'element avec lequel l'objet courant a joue/ramasse
------------	--

Exceptions

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

Implémenté dans [controle.Console](#).

3.15.2.3 Element controle.IConsole.getElement () throws RemoteException

Renvoie l'element associe a la console

Renvoie

Exceptions

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

Implémenté dans [controle.Console](#).

3.15.2.4 VueElement controle.IConsole.getVueElement () throws RemoteException

Renvoie la vue de l'element associe a la console

Renvoie

Exceptions

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

Implémenté dans [controle.Console](#).

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

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

Paramètres

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

Exceptions

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

Implémenté dans [controle.Console](#).

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

L'element associe au controleur perd des vies

Paramètres

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

Exceptions

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

Implémenté dans [controle.Console](#).

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

L'element associe au controleur ramasse un objet

Paramètres

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

Exceptions

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

Implémenté dans [controle.Console](#).

3.15.2.8 void controle.IConsole.run () throws RemoteException

Execute le thread de l'element

Exceptions

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

Implémenté dans [controle.Console](#).

3.15.2.9 void controle.IConsole.shutdown (String cause) throws RemoteException

Arrete l'execution du controleur (thread)

Paramètres

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

Exceptions

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

Implémenté dans [controle.Console](#).

3.15.2.10 VueElement controle.IConsole.update () throws RemoteException

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

Renvoie

Exceptions

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

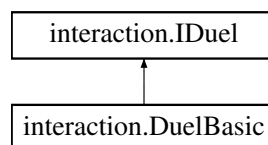
Implémenté dans [controle.Console](#).

La documentation de cette interface a été générée à partir du fichier suivant :

– src/controle/IConsole.java

3.16 Référence de l'interface interaction.IDuel

Graphe d'héritage de interaction.IDuel :



Fonctions membres publiques

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

3.16.1 Documentation des fonctions membres

3.16.1.1 Remote interaction.IDuel.getRefAttaquant () throws RemoteException

Renvoie la reference de l'attaquant connue par le serveur

Exceptions

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

Implémenté dans [interaction.DuelBasic](#).

3.16.1.2 Remote interaction.IDuel.getRefDefenseur () throws RemoteException

Renvoie la reference du defenseur connue par le serveur

Exceptions

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

Implémenté dans [interaction.DuelBasic](#).

3.16.1.3 int interaction.IDuel.realiserCombat () throws RemoteException

Realise le combat entre deux personnages

Exceptions

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

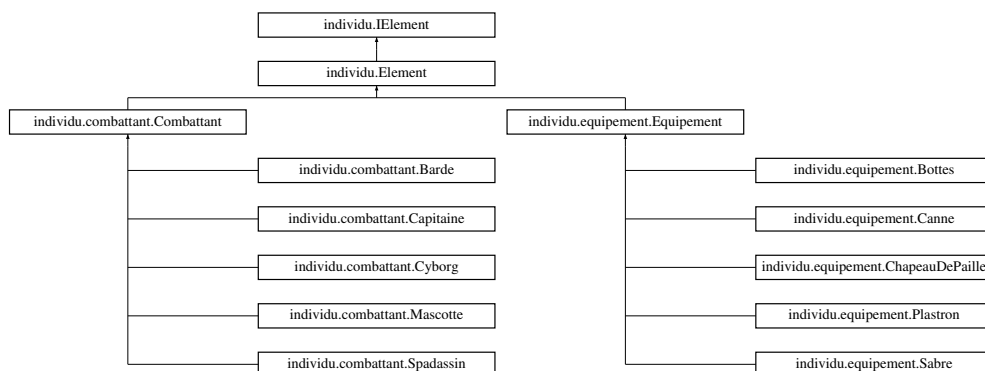
Implémenté dans [interaction.DuelBasic](#).

La documentation de cette interface a été générée à partir du fichier suivant :

– src/interaction/IDuel.java

3.17 Référence de l'interface individu.IElement

Graphe d'héritage de individu.IElement :



Fonctions membres publiques

- String [getNom](#) ()
- int [getVie](#) ()
- void [setVie](#) (int vie)
- int [getVitesse](#) ()
- void [setVitesse](#) (final int pVitesse)
- int [getDefense](#) ()
- void [setDefense](#) (final int pDefense)
- int [getAttaque](#) ()
- void [setAttaque](#) (final int pAttaque)
- ArrayList< Integer > [getElementsConnus](#) ()
- void [ajouterConnu](#) (int ref)
- String [toString](#) ()

3.17.1 Description détaillée

Interface pour un [Element](#)

3.17.2 Documentation des fonctions membres

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

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

Paramètres

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

Implémenté dans [individu.Element](#).

3.17.2.2 int individu.IElement.getAttaque ()

Retourne la capacité d'attaque de l'élément

Renvoie

L'attaque

Implémenté dans [individu.Element](#), et [individu.combattant.Combattant](#).

3.17.2.3 int individu.IElement.getDefense ()

Retourne la défense de l'élément

Renvoie

La défense

Implémenté dans [individu.Element](#), et [individu.combattant.Combattant](#).

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

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

Renvoie

Implémenté dans [individu.Element](#).

3.17.2.5 String individu.IElement.getNom ()

Retourne le nom de l'element

Renvoie

Le nom

Implémenté dans [individu.Element](#).

3.17.2.6 int individu.IElement.getVie ()

Retourne le nombre de vies de l'element

Renvoie

La vie

Implémenté dans [individu.Element](#).

3.17.2.7 int individu.IElement.getVitesse ()

Retourne la vitesse d'esquive

Renvoie

La vitesse

Implémenté dans [individu.combattant.Combattant](#), et [individu.Element](#).

3.17.2.8 void individu.IElement.setAttaque (final int *pAttaque*)

Réinitialise l'attaque de l'élément

Paramètres

<i>pAttaque</i>	La nouvelle attaque
-----------------	---------------------

3.17.2.9 void individu.IElement.setDefense (final int *pDefense*)

Réinitialise la défense de l'élément

Paramètres

<i>pDefense</i>	La nouvelle défense
-----------------	---------------------

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

Reinitialise le nombre de vies de l'element

Paramètres

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

Implémenté dans [individu.Element](#).

3.17.2.11 void individu.IElement.setVitesse (final int *pVitesse*)

Réinitialise la vitesse d'esquive

Paramètres

<i>pVitesse</i>	La nouvelle vitesse
-----------------	---------------------

Implémenté dans [individu.Element](#).

3.17.2.12 String individu.IElement.toString ()

Renvoie les informations concernant l'element courant

Renvoie

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

Implémenté dans [individu.Element](#).

La documentation de cette interface a été générée à partir du fichier suivant :

– src/individu/IElement.java

3.18 Référence de la classe interfaceGraphique.IHM

Est dérivée de JFrame.

Classes

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

Fonctions membres publiques

- void [connect](#) ()

3.18.1 Documentation des fonctions membres

3.18.1.1 void interfaceGraphique.IHM.connect ()

Lance une connexion au serveur dans un thread separe

La documentation de cette classe a été générée à partir du fichier suivant :

– src/interfaceGraphique/IHM.java

3.19 Référence de la classe individu.combattant.ListeEquipements

Est dérivée de ArrayList< Equipement >.

Fonctions membres publiques

- **ListeEquipements** (final int pNbMaxEq)
- boolean **add** ([Equipement](#) pEleme)
- boolean **nbMaxAtteind** ()
- int **getSommeAttaque** ()
- int **getSommeDefense** ()
- int **getSommeVitesse** ()
- int **dureeApresCombat** ()
- int **getNbMaxEq** ()
- void **setNbMaxEq** (int pNbMaxEq)

3.19.1 Description détaillée

Auteur

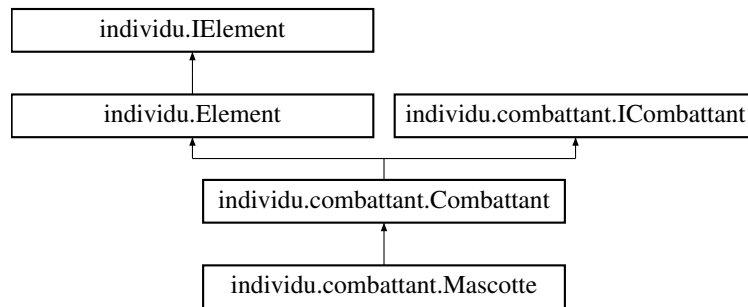
aroquemaurel

La documentation de cette classe a été générée à partir du fichier suivant :

– src/individu/combattant/ListeEquipements.java

3.20 Référence de la classe individu.combattant.Mascotte

Graphe d'héritage de individu.combattant.Mascotte :



Fonctions membres publiques

– [Mascotte](#) (String nom)

Additional Inherited Members

3.20.1 Description détaillée

Initialise un [Combattant](#) avec les capacités d'une [Mascotte](#)

3.20.2 Documentation des constructeurs et destructeur

3.20.2.1 individu.combattant.Mascotte.Mascotte (String nom)

Constructeur

Paramètres

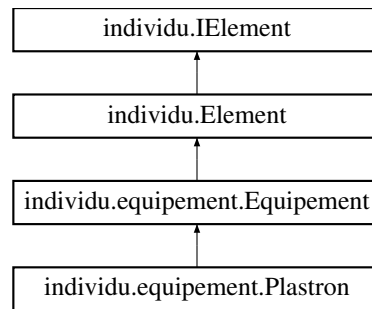
<i>nom</i>	Le nom du Mascotte
------------	------------------------------------

La documentation de cette classe a été générée à partir du fichier suivant :

– src/individu/combattant/Mascotte.java

3.21 Référence de la classe individu.equipement.Plastron

Graphe d'héritage de individu.equipement.Plastron :



Fonctions membres publiques

- **Plastron** (String nom)

La documentation de cette classe a été générée à partir du fichier suivant :

- src/individu/equipement/Plastron.java

3.22 Référence de la classe interfaceGraphique.PointComp

Est dérivée de Point, et Comparator< Point >.

Fonctions membres publiques

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

3.22.1 Documentation des constructeurs et destructeur

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

Constructeur

Paramètres

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

3.22.1.2 interfaceGraphique.PointComp.PointComp (Point objectif)

Constructeur

Paramètres

<i>objectif</i>	le point
-----------------	----------

3.22.2 Documentation des fonctions membres

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

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

Paramètres

<i>o1</i>	le premier point
<i>o2</i>	le deuxieme point

Renvoi

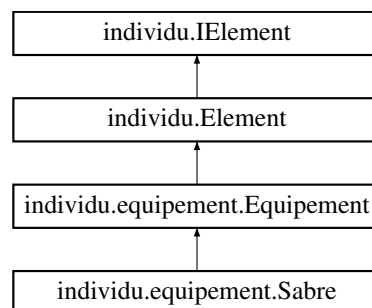
<0 si le premier point est plus proche, 0 si les points sont a la meme distance et 1 si le deuxieme est plus proche

La documentation de cette classe a été générée à partir du fichier suivant :

– src/interfaceGraphique/PointComp.java

3.23 Référence de la classe individu.equipement.Sabre

Graphe d'héritage de individu.equipement.Sabre :



Fonctions membres publiques

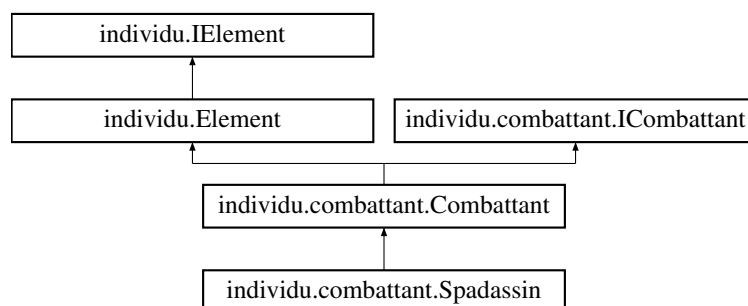
– **Sabre** (String nom)

La documentation de cette classe a été générée à partir du fichier suivant :

– src/individu/equipement/Sabre.java

3.24 Référence de la classe individu.combattant.Spadassin

Graphe d'héritage de individu.combattant.Spadassin :



Fonctions membres publiques

– **Spadassin** (String nom)

Additional Inherited Members

3.24.1 Description détaillée

Initialise un [Combattant](#) avec les capacités d'un [Spadassin](#)

3.24.2 Documentation des constructeurs et destructeur

3.24.2.1 `individu.combattant.Spadassin.Spadassin (String nom)`

Constructeur

Paramètres

<i>nom</i>	Le nom du Spadassin
------------	-------------------------------------

La documentation de cette classe a été générée à partir du fichier suivant :

– `src/individu/combattant/Spadassin.java`

3.25 Référence de la classe `controle.Strategie`

Fonctions membres publiques statiques

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

3.25.1 Documentation des fonctions membres

3.25.1.1 `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

Paramètres

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

Renvoie

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

La documentation de cette classe a été générée à partir du fichier suivant :

– `src/controle/Strategie.java`

3.26 Référence de la classe `TestConsole`

Fonctions membres publiques statiques

– static void `main (String[] args) throws RemoteException`

3.26.1 Description détaillée

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

3.26.2 Documentation des fonctions membres

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

Paramètres

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

Exceptions

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

La documentation de cette classe a été générée à partir du fichier suivant :

– src/TestConsole.java

3.27 Référence de la classe TestConsoleBarde

Fonctions membres publiques statiques

– static void `main` (String[] args) throws RemoteException

3.27.1 Description détaillée

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

3.27.2 Documentation des fonctions membres

3.27.2.1 `static void TestConsoleBarde.main (String[] args) throws RemoteException` `[static]`

Paramètres

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

Exceptions

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

La documentation de cette classe a été générée à partir du fichier suivant :

– src/TestConsoleBarde.java

3.28 Référence de la classe TestConsoleBottes

Fonctions membres publiques statiques

– static void `main` (String[] args) throws RemoteException

3.28.1 Description détaillée

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

3.28.2 Documentation des fonctions membres

3.28.2.1 `static void TestConsoleBottes.main (String[] args) throws RemoteException` `[static]`

Paramètres

<code>args</code>

Exceptions

<code>RemoteException</code>

La documentation de cette classe a été générée à partir du fichier suivant :

– `src/TestConsoleBottes.java`

3.29 Référence de la classe TestConsoleCanne

Fonctions membres publiques statiques

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

3.29.1 Description détaillée

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

3.29.2 Documentation des fonctions membres

3.29.2.1 `static void TestConsoleCanne.main (String[] args) throws RemoteException` `[static]`

Paramètres

<code>args</code>

Exceptions

<code>RemoteException</code>

La documentation de cette classe a été générée à partir du fichier suivant :

– `src/TestConsoleCanne.java`

3.30 Référence de la classe TestConsoleCapitaine

Fonctions membres publiques statiques

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

3.30.1 Description détaillée

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

3.30.2 Documentation des fonctions membres

3.30.2.1 `static void TestConsoleCapitaine.main (String[] args) throws RemoteException` [static]

Paramètres

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

Exceptions

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

La documentation de cette classe a été générée à partir du fichier suivant :

– src/TestConsoleCapitaine.java

3.31 Référence de la classe TestConsoleChapDePaille

Fonctions membres publiques statiques

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

3.31.1 Description détaillée

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

3.31.2 Documentation des fonctions membres

3.31.2.1 `static void TestConsoleChapDePaille.main (String[] args) throws RemoteException` [static]

Paramètres

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

Exceptions

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

La documentation de cette classe a été générée à partir du fichier suivant :

– src/TestConsoleChapDePaille.java

3.32 Référence de la classe TestConsoleCyborg

Fonctions membres publiques statiques

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

3.32.1 Description détaillée

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

3.32.2 Documentation des fonctions membres

3.32.2.1 `static void TestConsoleCyborg.main (String[] args) throws RemoteException` `[static]`

Paramètres

<code>args</code>

Exceptions

<code>RemoteException</code>

La documentation de cette classe a été générée à partir du fichier suivant :

– `src/TestConsoleCyborg.java`

3.33 Référence de la classe TestConsoleMascotte

Fonctions membres publiques statiques

– `static void main (String[] args) throws RemoteException`

3.33.1 Description détaillée

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

3.33.2 Documentation des fonctions membres

3.33.2.1 `static void TestConsoleMascotte.main (String[] args) throws RemoteException` `[static]`

Paramètres

<code>args</code>

Exceptions

<code>RemoteException</code>

La documentation de cette classe a été générée à partir du fichier suivant :

– `src/TestConsoleMascotte.java`

3.34 Référence de la classe TestConsolePlastron

Fonctions membres publiques statiques

– `static void main (String[] args) throws RemoteException`

3.34.1 Description détaillée

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

3.34.2 Documentation des fonctions membres

3.34.2.1 `static void TestConsolePlastron.main (String[] args) throws RemoteException` `[static]`

Paramètres

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

Exceptions

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

La documentation de cette classe a été générée à partir du fichier suivant :

– src/TestConsolePlastron.java

3.35 Référence de la classe TestConsoleSabre

Fonctions membres publiques statiques

– static void `main` (String[] args) throws RemoteException

3.35.1 Description détaillée

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

3.35.2 Documentation des fonctions membres

3.35.2.1 `static void TestConsoleSabre.main (String[] args) throws RemoteException` `[static]`

Paramètres

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

Exceptions

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

La documentation de cette classe a été générée à partir du fichier suivant :

– src/TestConsoleSabre.java

3.36 Référence de la classe TestConsoleSpadassin

Fonctions membres publiques statiques

– static void `main` (String[] args) throws RemoteException

3.36.1 Description détaillée

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

3.36.2 Documentation des fonctions membres

3.36.2.1 `static void TestConsoleSpadassin.main (String[] args) throws RemoteException` [static]

Paramètres

<code>args</code>	
-------------------	--

Exceptions

<code>RemoteException</code>	
------------------------------	--

La documentation de cette classe a été générée à partir du fichier suivant :

– src/TestConsoleSpadassin.java

3.37 Référence de la classe TestIHM

Fonctions membres publiques statiques

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

3.37.1 Description détaillée

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

3.37.2 Documentation des fonctions membres

3.37.2.1 `static void TestIHM.main (String[] args)` [static]

Paramètres

<code>args</code>	
-------------------	--

La documentation de cette classe a été générée à partir du fichier suivant :

– src/TestIHM.java

3.38 Référence de la classe TestServeur

Fonctions membres publiques statiques

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

3.38.1 Description détaillée

Lancement de l'Arene. A lancer en premier.

3.38.2 Documentation des fonctions membres

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

Paramètres

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

Exceptions

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

La documentation de cette classe a été générée à partir du fichier suivant :

– src/TestServeur.java

3.39 Référence de la classe serveur.Arene.TimeoutOp

Fonctions membres publiques

– void **run** ()

3.39.1 Description détaillée

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

La documentation de cette classe a été générée à partir du fichier suivant :

– src/serveur/Arene.java

3.40 Référence de la classe utilitaires.UtilitaireConsole

Fonctions membres publiques statiques

- 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)
- static [IConsole](#) **intToConsole** (final int pEntier) throws NotBoundException, MalformedURLException, RemoteException

Attributs publics statiques

– static final int **PORT** = 5099

3.40.1 Documentation des fonctions membres

3.40.1.1 `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

Paramètres

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

Renvoie

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

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

Renvoie la distance Chebyshev entre deux points

Paramètres

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

Renvoie

un entier representant la distance

3.40.1.3 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

Paramètres

<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

Renvoie

le meilleur point libre dans la direction de la cible

La documentation de cette classe a été générée à partir du fichier suivant :

– src/utilitaires/UtilitaireConsole.java

3.41 Référence de la classe interfaceGraphique.VueElement

Est dérivée de Serializable.

Fonctions membres publiques

- [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](#) ()

3.41.1 Documentation des constructeurs et destructeur

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

Constructeur

Paramètres

<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

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

Constructeur

Paramètres

<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

3.41.2 Documentation des fonctions membres**3.41.2.1** `String interfaceGraphique.VueElement.afficher ()`

Affiche l'état courant de l'element

Renvoie

3.41.2.2 `VueElement interfaceGraphique.VueElement.clone ()`

Clone la representation courante de l'element

Renvoie

3.41.2.3 `void interfaceGraphique.VueElement.decrTTL ()`

Diminue la duree de vie d'une unite

3.41.2.4 `IConsole interfaceGraphique.VueElement.getControleur ()`

Renvoie le controleur auquel l'element est associe

Renvoie

3.41.2.5 String interfaceGraphique.VueElement.getPhrase ()

Renvoie le message communique par l'element

Renvoie

3.41.2.6 Point interfaceGraphique.VueElement.getPoint ()

Renvoie le point sur lequel l'element se trouve

Renvoie

3.41.2.7 int interfaceGraphique.VueElement.getRef ()

Renvoie la reference de l'element sur le serveur

Renvoie

3.41.2.8 int interfaceGraphique.VueElement.getTTL ()

Renvoie la duree de vie de l'element

Renvoie

3.41.2.9 void interfaceGraphique.VueElement.setPhrase (String *phrase*)

Reinitialise le message a communiquer par l'element

Paramètres

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

3.41.2.10 void interfaceGraphique.VueElement.setPoint (Point *point*)

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

Paramètres

<i>point</i>	
--------------	--

3.41.2.11 void interfaceGraphique.VueElement.setTTL (int *tTL*)

Mets a jour la duree de vie de l'element

Paramètres

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

La documentation de cette classe a été générée à partir du fichier suivant :

– `src/interfaceGraphique/VueElement.java`

Index

afficher
 controle : :Console, 14
 controle : :IConsole, 26
 interfaceGraphique : :VueElement, 45

ajouterConnu
 controle : :Console, 15
 controle : :IConsole, 26
 individu : :Element, 20
 individu : :IElement, 30

allocateRef
 serveur : :Arene, 6
 serveur : :IArene, 22

Arene
 serveur : :Arene, 5

Barde
 individu : :combattant : :Barde, 8

Capitaine
 individu : :combattant : :Capitaine, 10

caseVide
 utilitaires : :UtilitaireConsole, 43

chercherElementProche
 controle : :Strategie, 36

clone
 interfaceGraphique : :VueElement, 45

Combattant
 individu : :combattant : :Combattant, 11

compare
 interfaceGraphique : :PointComp, 34

connect
 interfaceGraphique : :IHM, 32
 serveur : :Arene, 6
 serveur : :IArene, 22

Console
 controle : :Console, 14

controle.Console, 14

controle.IConsole, 25

controle.Strategie, 36

controle : :Console
 afficher, 14
 ajouterConnu, 15
 Console, 14
 getElement, 15
 getVueElement, 15
 parler, 15
 perdreVie, 15
 ramasserObjet, 16
 run, 16
 seDirigerVers, 16
 shutDown, 16
 update, 16

controle : :IConsole
 afficher, 26
 ajouterConnu, 26
 getElement, 26
 getVueElement, 26
 parler, 27
 perdreVie, 27
 ramasserObjet, 27
 run, 27
 shutDown, 27
 update, 28

controle : :Strategie
 chercherElementProche, 36

countClients
 serveur : :Arene, 6

Cyborg
 individu : :combattant : :Cyborg, 17

decrTTL
 interfaceGraphique : :VueElement, 45

distanceChebyshev
 utilitaires : :UtilitaireConsole, 44

DuelBasic
 interaction : :DuelBasic, 18

Element
 individu : :Element, 19

gagner
 individu : :combattant : :Combattant, 12
 individu : :combattant : :ICombattant, 24

getArgent
 individu : :combattant : :Combattant, 12
 individu : :combattant : :ICombattant, 24

getAttaque
 individu : :combattant : :Combattant, 12
 individu : :Element, 20
 individu : :IElement, 30

getControleur
 interfaceGraphique : :VueElement, 45

getDefense
 individu : :combattant : :Combattant, 12
 individu : :Element, 20
 individu : :IElement, 30

getElement
 controle : :Console, 15
 controle : :IConsole, 26

getElementsConnus

- individu : :Element, 20
 - individu : :IElement, 30
- getListeEquipement
 - individu : :combattant : :Combattant, 12
- getNbObjets
 - individu : :combattant : :Combattant, 12
 - individu : :combattant : :ICombattant, 24
- getNom
 - individu : :Element, 20
 - individu : :IElement, 30
- getPhrase
 - interfaceGraphique : :VueElement, 45
- getPoint
 - interfaceGraphique : :VueElement, 46
- getRef
 - interfaceGraphique : :VueElement, 46
- getRefAttaquant
 - interaction : :DuelBasic, 18
 - interaction : :IDuel, 28
- getRefDefenseur
 - interaction : :DuelBasic, 18
 - interaction : :IDuel, 29
- getTTL
 - interfaceGraphique : :VueElement, 46
- getVie
 - individu : :Element, 20
 - individu : :IElement, 30
- getVitesse
 - individu : :combattant : :Combattant, 12
 - individu : :Element, 20
 - individu : :IElement, 31
- getVueElement
 - controle : :Console, 15
 - controle : :IConsole, 26
- getWorld
 - serveur : :Arene, 6
 - serveur : :IArene, 22
- individu.combattant.Barde, 8
- individu.combattant.Capitaine, 9
- individu.combattant.Combattant, 10
- individu.combattant.Cyborg, 17
- individu.combattant.ICombattant, 24
- individu.combattant.ListeEquipements, 32
- individu.combattant.Mascotte, 33
- individu.combattant.Spadassin, 35
- individu.Element, 18
- individu.equipement.Bottes, 8
- individu.equipement.Canne, 9
- individu.equipement.ChapeauDePaille, 10
- individu.equipement.Equipement, 21
- individu.equipement.Plastron, 33
- individu.equipement.Sabre, 35
- individu.IElement, 29
- individu : :Element
 - ajouterConnu, 20
 - Element, 19
 - getAttaque, 20
 - getDefense, 20
 - getElementsConnus, 20
 - getNom, 20
 - getVie, 20
 - getVitesse, 20
 - setAttaque, 21
 - setDefense, 21
 - setVie, 21
 - setVitesse, 21
 - toString, 21
- individu : :IElement
 - ajouterConnu, 30
 - getAttaque, 30
 - getDefense, 30
 - getElementsConnus, 30
 - getNom, 30
 - getVie, 30
 - getVitesse, 31
 - setAttaque, 31
 - setDefense, 31
 - setVie, 31
 - setVitesse, 31
 - toString, 31
- individu : :combattant : :Barde
 - Barde, 8
- individu : :combattant : :Capitaine
 - Capitaine, 10
- individu : :combattant : :Combattant
 - Combattant, 11
 - gagner, 12
 - getArgent, 12
 - getAttaque, 12
 - getDefense, 12
 - getListeEquipement, 12
 - getNbObjets, 12
 - getVitesse, 12
 - majDureeEquip, 13
 - perdre, 13
 - ramasser, 13
 - setArgent, 13
 - setNbObjets, 13
- individu : :combattant : :Cyborg
 - Cyborg, 17
- individu : :combattant : :ICombattant
 - gagner, 24
 - getArgent, 24
 - getNbObjets, 24
 - perdre, 24
 - ramasser, 25
 - setArgent, 25
 - setNbObjets, 25
- individu : :combattant : :Mascotte
 - Mascotte, 33
- individu : :combattant : :Spadassin
 - Spadassin, 36
- interaction
 - serveur : :Arene, 6
 - serveur : :IArene, 23
- interaction.DuelBasic, 17

- interaction.IDuel, 28
- interaction : :DuelBasic
 - DuelBasic, 18
 - getRefAttaquant, 18
 - getRefDefenseur, 18
 - realiserCombat, 18
- interaction : :IDuel
 - getRefAttaquant, 28
 - getRefDefenseur, 29
 - realiserCombat, 29
- interfaceGraphique.IHM, 32
- interfaceGraphique.PointComp, 34
- interfaceGraphique.VueElement, 44
- interfaceGraphique : :IHM
 - connect, 32
- interfaceGraphique : :PointComp
 - compare, 34
 - PointComp, 34
- interfaceGraphique : :VueElement
 - afficher, 45
 - clone, 45
 - decrTTL, 45
 - getControleur, 45
 - getPhrase, 45
 - getPoint, 46
 - getRef, 46
 - getTTL, 46
 - setPhrase, 46
 - setPoint, 46
 - setTTL, 46
 - VueElement, 44, 45
- main
 - TestConsole, 37
 - TestConsoleBarde, 37
 - TestConsoleBottes, 38
 - TestConsoleCanne, 38
 - TestConsoleCapitaine, 39
 - TestConsoleChapDePaille, 39
 - TestConsoleCyborg, 40
 - TestConsoleMascotte, 40
 - TestConsolePlastron, 41
 - TestConsoleSabre, 41
 - TestConsoleSpadassin, 42
 - TestIHM, 42
 - TestServeur, 42
- majDureeEquip
 - individu : :combattant : :Combattant, 13
- Mascotte
 - individu : :combattant : :Mascotte, 33
- meilleurPoint
 - utilitaires : :UtilitaireConsole, 44
- parler
 - controle : :Console, 15
 - controle : :IConsole, 27
- perdre
 - individu : :combattant : :Combattant, 13
 - individu : :combattant : :ICombattant, 24
- perdreVie
 - controle : :Console, 15
 - controle : :IConsole, 27
- PointComp
 - interfaceGraphique : :PointComp, 34
- ramasser
 - individu : :combattant : :Combattant, 13
 - individu : :combattant : :ICombattant, 25
 - serveur : :Arene, 7
 - serveur : :IArene, 23
- ramasserObjet
 - controle : :Console, 16
 - controle : :IConsole, 27
- realiserCombat
 - interaction : :DuelBasic, 18
 - interaction : :IDuel, 29
- run
 - controle : :Console, 16
 - controle : :IConsole, 27
 - serveur : :Arene, 7
- seDirigerVers
 - controle : :Console, 16
- serveur.Arene, 5
- serveur.Arene.TimeoutOp, 43
- serveur.IArene, 22
- serveur : :Arene
 - allocateRef, 6
 - Arene, 5
 - connect, 6
 - countClients, 6
 - getWorld, 6
 - interaction, 6
 - ramasser, 7
 - run, 7
 - supprimerElement, 7
 - voisins, 7
- serveur : :IArene
 - allocateRef, 22
 - connect, 22
 - getWorld, 22
 - interaction, 23
 - ramasser, 23
 - voisins, 23
- setArgent
 - individu : :combattant : :Combattant, 13
 - individu : :combattant : :ICombattant, 25
- setAttaque
 - individu : :Element, 21
 - individu : :IElement, 31
- setDefense
 - individu : :Element, 21
 - individu : :IElement, 31
- setNbObjets
 - individu : :combattant : :Combattant, 13
 - individu : :combattant : :ICombattant, 25
- setPhrase
 - interfaceGraphique : :VueElement, 46

setPoint
 interfaceGraphique : :VueElement, 46
setTTL
 interfaceGraphique : :VueElement, 46
setVie
 individu : :Element, 21
 individu : :IElement, 31
setVitesse
 individu : :Element, 21
 individu : :IElement, 31
shutDown
 controle : :Console, 16
 controle : :IConsole, 27
Spadassin
 individu : :combattant : :Spadassin, 36
supprimerElement
 serveur : :Arene, 7

TestConsole, 36
 main, 37
TestConsoleBarde, 37
 main, 37
TestConsoleBottes, 37
 main, 38
TestConsoleCanne, 38
 main, 38
TestConsoleCapitaine, 38
 main, 39
TestConsoleChapDePaille, 39
 main, 39
TestConsoleCyborg, 39
 main, 40
TestConsoleMascotte, 40
 main, 40
TestConsolePlastron, 40
 main, 41
TestConsoleSabre, 41
 main, 41
TestConsoleSpadassin, 41
 main, 42
TestIHM, 42
 main, 42
TestServeur, 42
 main, 42
toString
 individu : :Element, 21
 individu : :IElement, 31

update
 controle : :Console, 16
 controle : :IConsole, 28
utilitaires.UtilitaireConsole, 43
utilitaires : :UtilitaireConsole
 caseVide, 43
 distanceChebyshev, 44
 meilleurPoint, 44

voisins
 serveur : :Arene, 7
 serveur : :IArene, 23
VueElement
 interfaceGraphique : :VueElement, 44, 45