

Arène-L3Informatique-UniversitéPaulSabatier

Généré par Doxygen 1.8.1.2

Jeudi Janvier 9 2014 22 :16 :59

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
3.3.1	Description détaillée	9
3.4	Référence de la classe individu.equipement.Canne	9
3.4.1	Description détaillée	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
3.6.1	Description détaillée	11
3.7	Référence de la classe individu.combattant.Combattant	11
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	12
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	13
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 controle.Console	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	15
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	16
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	17
3.9	Référence de la classe individu.combattant.Cyborg	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 interaction.DuelBasic	18
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	19
3.11	Référence de la classe individu.Element	19
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	20
3.11.3	Documentation des fonctions membres	20
3.11.3.1	ajouterConnu	20
3.11.3.2	estCorrect	20
3.11.3.3	getAttaque	20
3.11.3.4	getDefense	20
3.11.3.5	getElementsConnus	21
3.11.3.6	getNom	21
3.11.3.7	getVie	21
3.11.3.8	getVitesse	21
3.11.3.9	setAttaque	21
3.11.3.10	setDefense	21
3.11.3.11	setVie	21
3.11.3.12	setVitesse	21
3.11.3.13	toString	22
3.12	Référence de la classe individu.equipement.Equipement	22
3.12.1	Description détaillée	22
3.12.2	Documentation des constructeurs et destructeur	22
3.12.2.1	Equipement	22
3.12.3	Documentation des fonctions membres	22
3.12.3.1	estCorrect	22
3.12.3.2	getDuree	23
3.12.3.3	setDuree	23
3.13	Référence de l'interface serveur.IArene	23
3.13.1	Description détaillée	23
3.13.2	Documentation des fonctions membres	23
3.13.2.1	allocateRef	23
3.13.2.2	connect	24

3.13.2.3	getWorld	24
3.13.2.4	interaction	24
3.13.2.5	ramasser	24
3.13.2.6	voisins	25
3.14	Référence de l'interface individu.combattant.ICombattant	25
3.14.1	Documentation des fonctions membres	25
3.14.1.1	gagner	25
3.14.1.2	getArgent	25
3.14.1.3	getNbObjets	26
3.14.1.4	perdre	26
3.14.1.5	ramasser	26
3.14.1.6	setArgent	26
3.14.1.7	setNbObjets	26
3.15	Référence de l'interface controle.IConsole	27
3.15.1	Description détaillée	27
3.15.2	Documentation des fonctions membres	27
3.15.2.1	afficher	27
3.15.2.2	ajouterConnu	27
3.15.2.3	getElement	28
3.15.2.4	getViewElement	28
3.15.2.5	parler	28
3.15.2.6	perdreVie	28
3.15.2.7	ramasserObjet	28
3.15.2.8	run	29
3.15.2.9	shutDown	29
3.15.2.10	update	29
3.16	Référence de l'interface interaction.IDuel	29
3.16.1	Documentation des fonctions membres	30
3.16.1.1	getRefAttaquant	30
3.16.1.2	getRefDefenseur	30
3.16.1.3	realiserCombat	30
3.17	Référence de l'interface individu.IElement	30
3.17.1	Description détaillée	31
3.17.2	Documentation des fonctions membres	31
3.17.2.1	ajouterConnu	31
3.17.2.2	estCorrect	31
3.17.2.3	getAttaque	31
3.17.2.4	getDefense	32
3.17.2.5	getElementsConnus	32
3.17.2.6	getNom	32

3.17.2.7	getVie	32
3.17.2.8	getVitesse	32
3.17.2.9	setAttaque	33
3.17.2.10	setDefense	33
3.17.2.11	setVie	33
3.17.2.12	setVitesse	33
3.17.2.13	toString	33
3.18	Référence de la classe interfaceGraphique.IHM	33
3.18.1	Documentation des fonctions membres	34
3.18.1.1	connect	34
3.19	Référence de la classe individu.combattant.ListeEquipements	34
3.19.1	Description détaillée	34
3.19.2	Documentation des constructeurs et destructeur	34
3.19.2.1	ListeEquipements	34
3.19.3	Documentation des fonctions membres	34
3.19.3.1	add	34
3.19.3.2	dureeApresCombat	35
3.19.3.3	getNbMaxEq	35
3.19.3.4	getSommeAttaque	35
3.19.3.5	getSommeDefense	35
3.19.3.6	getSommeVitesse	35
3.19.3.7	nbMaxAtteind	35
3.19.3.8	setNbMaxEq	36
3.20	Référence de la classe individu.combattant.Mascotte	36
3.20.1	Description détaillée	36
3.20.2	Documentation des constructeurs et destructeur	36
3.20.2.1	Mascotte	36
3.21	Référence de la classe individu.equipement.Plastron	36
3.21.1	Description détaillée	37
3.22	Référence de la classe interfaceGraphique.PointComp	37
3.22.1	Documentation des constructeurs et destructeur	37
3.22.1.1	PointComp	37
3.22.1.2	PointComp	37
3.22.2	Documentation des fonctions membres	37
3.22.2.1	compare	38
3.23	Référence de la classe individu.equipement.Sabre	38
3.23.1	Description détaillée	38
3.24	Référence de la classe individu.combattant.Spadassin	38
3.24.1	Description détaillée	39
3.24.2	Documentation des constructeurs et destructeur	39

3.24.2.1	Spadassin	39
3.25	Référence de la classe controle.Strategie	39
3.25.1	Documentation des fonctions membres	39
3.25.1.1	chercherElementProche	39
3.26	Référence de la classe TestConsole	40
3.26.1	Description détaillée	40
3.26.2	Documentation des fonctions membres	40
3.26.2.1	main	40
3.27	Référence de la classe TestConsoleBarde	40
3.27.1	Description détaillée	40
3.27.2	Documentation des fonctions membres	40
3.27.2.1	main	40
3.28	Référence de la classe TestConsoleBottes	41
3.28.1	Description détaillée	41
3.28.2	Documentation des fonctions membres	41
3.28.2.1	main	41
3.29	Référence de la classe TestConsoleCanne	41
3.29.1	Description détaillée	41
3.29.2	Documentation des fonctions membres	41
3.29.2.1	main	41
3.30	Référence de la classe TestConsoleCapitaine	42
3.30.1	Description détaillée	42
3.30.2	Documentation des fonctions membres	42
3.30.2.1	main	42
3.31	Référence de la classe TestConsoleChapDePaille	42
3.31.1	Description détaillée	42
3.31.2	Documentation des fonctions membres	42
3.31.2.1	main	42
3.32	Référence de la classe TestConsoleCyborg	43
3.32.1	Description détaillée	43
3.32.2	Documentation des fonctions membres	43
3.32.2.1	main	43
3.33	Référence de la classe TestConsoleMascotte	43
3.33.1	Description détaillée	43
3.33.2	Documentation des fonctions membres	43
3.33.2.1	main	43
3.34	Référence de la classe TestConsolePlastron	44
3.34.1	Description détaillée	44
3.34.2	Documentation des fonctions membres	44
3.34.2.1	main	44

3.35	Référence de la classe <code>TestConsoleSabre</code>	44
3.35.1	Description détaillée	44
3.35.2	Documentation des fonctions membres	44
3.35.2.1	<code>main</code>	44
3.36	Référence de la classe <code>TestConsoleSpadassin</code>	45
3.36.1	Description détaillée	45
3.36.2	Documentation des fonctions membres	45
3.36.2.1	<code>main</code>	45
3.37	Référence de la classe <code>TestIHM</code>	45
3.37.1	Description détaillée	45
3.37.2	Documentation des fonctions membres	45
3.37.2.1	<code>main</code>	45
3.38	Référence de la classe <code>TestServeur</code>	46
3.38.1	Description détaillée	46
3.38.2	Documentation des fonctions membres	46
3.38.2.1	<code>main</code>	46
3.39	Référence de la classe <code>serveur.Arene.TimeoutOp</code>	46
3.39.1	Description détaillée	46
3.40	Référence de la classe <code>utilitaires.UtilitaireConsole</code>	46
3.40.1	Documentation des fonctions membres	47
3.40.1.1	<code>caseVide</code>	47
3.40.1.2	<code>distanceChebyshev</code>	47
3.40.1.3	<code>meilleurPoint</code>	47
3.41	Référence de la classe <code>interfaceGraphique.VueElement</code>	47
3.41.1	Documentation des constructeurs et destructeur	48
3.41.1.1	<code>VueElement</code>	48
3.41.1.2	<code>VueElement</code>	48
3.41.2	Documentation des fonctions membres	48
3.41.2.1	<code>afficher</code>	48
3.41.2.2	<code>clone</code>	48
3.41.2.3	<code>decrTTL</code>	48
3.41.2.4	<code>getControleur</code>	49
3.41.2.5	<code>getPhrase</code>	49
3.41.2.6	<code>getPoint</code>	49
3.41.2.7	<code>getRef</code>	49
3.41.2.8	<code>getTTL</code>	49
3.41.2.9	<code>setPhrase</code>	49
3.41.2.10	<code>setPoint</code>	49
3.41.2.11	<code>setTTL</code>	50

Chapitre 1

Index des classes

1.1 Hiérarchie des classes

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

serveur.IArene	23
serveur.Arene	5
individu.combattant.ICombattant	25
individu.combattant.Combattant	11
individu.combattant.Barde	8
individu.combattant.Capitaine	9
individu.combattant.Cyborg	17
individu.combattant.Mascotte	36
individu.combattant.Spadassin	38
controle.IConsole	27
controle.Console	14
interaction.IDuel	29
interaction.DuelBasic	18
individu.IElement	30
individu.Element	19
individu.combattant.Combattant	11
individu.equipement.Equipement	22
individu.equipement.Bottes	8
individu.equipement.Canne	9
individu.equipement.ChapeauDePaille	10
individu.equipement.Plastron	36
individu.equipement.Sabre	38
interfaceGraphique.IHM	33
individu.combattant.ListeEquipements	34
interfaceGraphique.PointComp	37
controle.Strategie	39
TestConsole	40
TestConsoleBarde	40
TestConsoleBottes	41
TestConsoleCanne	41
TestConsoleCapitaine	42
TestConsoleChapDePaille	42
TestConsoleCyborg	43
TestConsoleMascotte	43
TestConsolePlastron	44
TestConsoleSabre	44

TestConsoleSpadassin	45
TestIHM	45
TestServeur	46
serveur.Arene.TimeoutOp	46
utilitaires.UtilitaireConsole	46
interfaceGraphique.VueElement	47

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	11
controle.Console	14
individu.combattant.Cyborg	17
interaction.DuelBasic	18
individu.Element	19
individu.equipement.Equipement	22
serveur.IArene	23
individu.combattant.ICombattant	25
controle.IConsole	27
interaction.IDuel	29
individu.IElement	30
interfaceGraphique.IHM	33
individu.combattant.ListeEquipements	34
individu.combattant.Mascotte	36
individu.equipement.Plastron	36
interfaceGraphique.PointComp	37
individu.equipement.Sabre	38
individu.combattant.Spadassin	38
controle.Strategie	39
TestConsole	40
TestConsoleBarde	40
TestConsoleBottes	41
TestConsoleCanne	41
TestConsoleCapitaine	42
TestConsoleChapDePaille	42
TestConsoleCyborg	43
TestConsoleMascotte	43
TestConsolePlastron	44
TestConsoleSabre	44
TestConsoleSpadassin	45
TestIHM	45
TestServeur	46

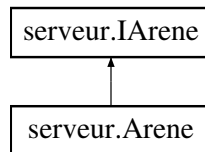
serveur.Arene.TimeoutOp	46
utilitaires.UtilitaireConsole	46
interfaceGraphique.VueElement	47

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>	
---------------------------------	--

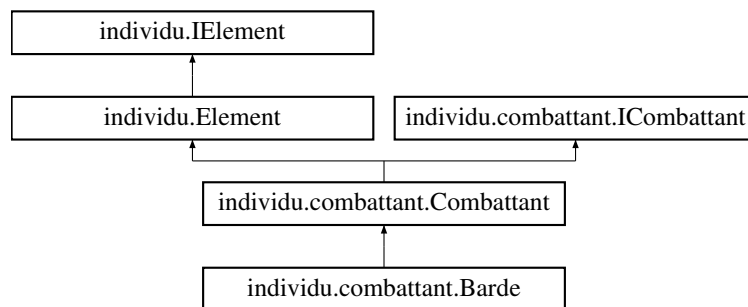
Implémente [serveur.IArene](#).

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

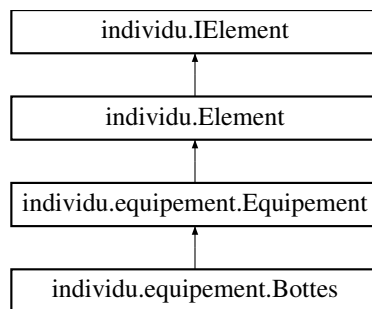
<i>nom</i>	Le nom du Barde
------------	---------------------------------

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)

3.3.1 Description détaillée

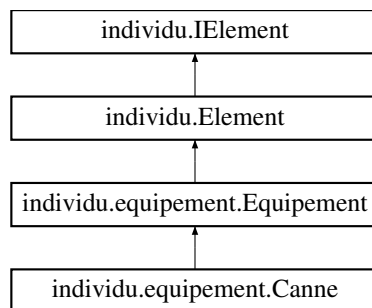
Initialise un équipement avec les capacités d'une botte

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)

3.4.1 Description détaillée

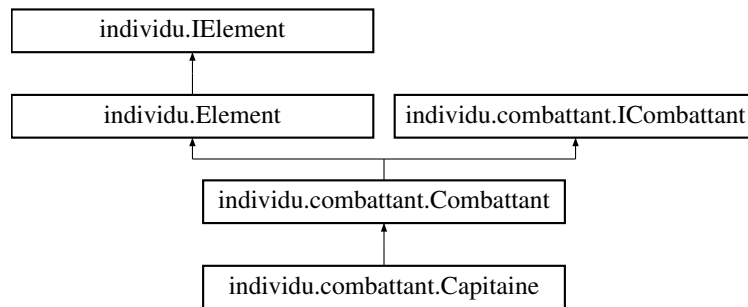
Initialise un équipement avec les capacités d'une canne

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

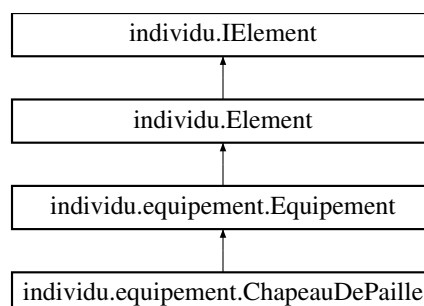
<i>nom</i>	Le nom du Capitaine
------------	-------------------------------------

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

Graphes d'héritage de individu.equipement.ChapeauDePaille :



Fonctions membres publiques

- **ChapeauDePaille** (String nom)

3.6.1 Description détaillée

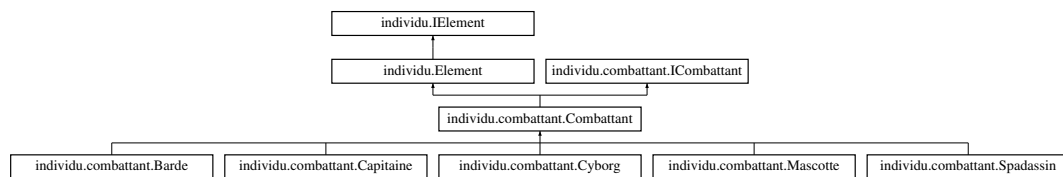
Initialise un équipement avec les capacités d'un chapeau de paille

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

Graphe 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 nbObjets-Max)
- [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

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

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
------------------	------------------------

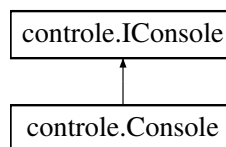
Implémente [individu.combattant.ICombattant](#).

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'état de l'élément à 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'élément dans la liste des éléments connus (combattants et équipements)

Paramètres

<i>ref</i>	l'élément à ajouter
------------	---------------------

Implémente [controle.IConsole](#).

3.8.3.3 Element controle.Console.getElement () throws RemoteException

Renvoie l'élément associé à 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'élément associé à la console

Renvoie

Exceptions

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

Implémente [controle.IConsole](#).

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

L'élément associé à la vue met à 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 [controle.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 [controle.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 executee chaque seconde

Implémente [controle.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 [controle.IConsole](#).

3.8.3.11 VueElement controle.Console.update () throws RemoteException

Appelle par le serveur pour faire la MAJ du sujet

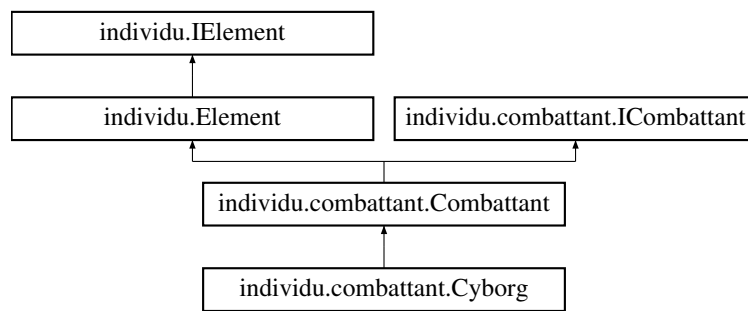
Implémente [controle.IConsole](#).

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

– src/controle/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

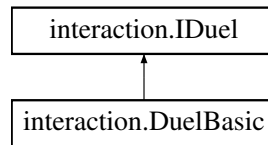
<i>nom</i>	Le nom du Cyborg
------------	----------------------------------

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

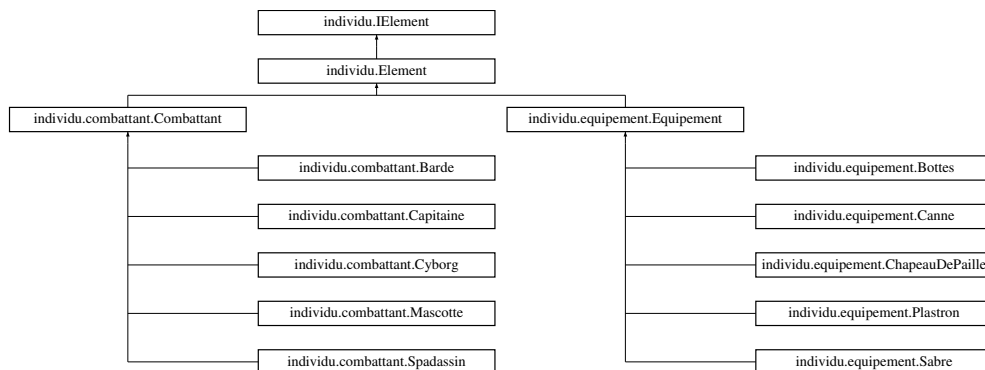
Implémente [interaction.IDuel](#).

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)
- boolean [estCorrect](#) ()

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 de 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 `boolean individu.Element.estCorrect ()`

Retourne vrai si l'équation est respectée

Renvoie

Vrai si équation respectée, faux sinon.

Implémente [individu.IElement](#).

Réimplémentée dans [individu.equipement.Equipement](#).

3.11.3.3 `int individu.Element.getAttaque ()`

Renvoie

Implémente [individu.IElement](#).

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

3.11.3.4 `int individu.Element.getDefense ()`

Renvoie

Implémente [individu.IElement](#).

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

3.11.3.5 `ArrayList<Integer> individu.Element.getElementsConnus ()`

Renvoie

Implémente [individu.IElement](#).

3.11.3.6 `String individu.Element.getNom ()`

Renvoie

Implémente [individu.IElement](#).

3.11.3.7 `int individu.Element.getVie ()`

Renvoie

Implémente [individu.IElement](#).

3.11.3.8 `int individu.Element.getVitesse ()`

Renvoie

Implémente [individu.IElement](#).

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

3.11.3.9 `void individu.Element.setAttaque (int pAttaque)`

Paramètres

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

3.11.3.10 `void individu.Element.setDefense (int pDefense)`

Paramètres

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

3.11.3.11 `void individu.Element.setVie (int vie)`

Paramètres

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

Implémente [individu.IElement](#).

3.11.3.12 `void individu.Element.setVitesse (final int pVitesse)`

Paramètres

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

Implémente [individu.IElement](#).

3.11.3.13 String individu.Element.toString ()

Renvoie

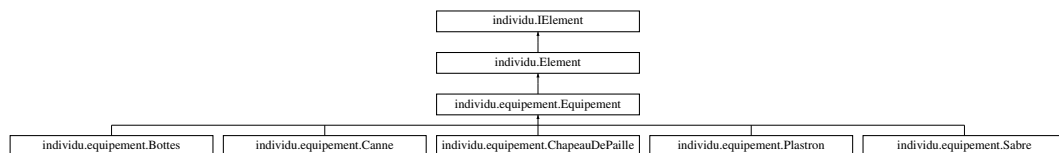
Implémente [individu.IElement](#).

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)
- boolean [estCorrect](#) ()

3.12.1 Description détaillée

[Equipement](#) générique

3.12.2 Documentation des constructeurs et destructeur

3.12.2.1 individu.equipement.Equipement.Equipement (String nom)

Constructeur

Paramètres

<i>nom</i>	Le nom de l'équipement
------------	------------------------

3.12.3 Documentation des fonctions membres

3.12.3.1 boolean individu.equipement.Equipement.estCorrect ()

Retourne vrai si l'équation est respectée

Renvoie

Vrai si équatino respectée, faux sinon.

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

3.12.3.2 int individu.equipement.Equipement.getDuree ()

Retourne la durée de vie d'un équipement

Renvoie

La durée de vie

3.12.3.3 void individu.equipement.Equipement.setDuree (int pDuree)

Réinitialise la durée de vie d'un équipement

Paramètres

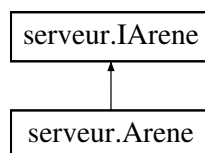
<i>pDuree</i>	La nouvelle durée de vie
---------------	--------------------------

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

<i>ve</i>	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>	
------------------------	--

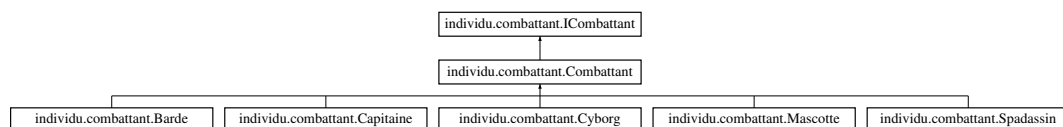
Implémenté dans [serveur.Arene](#).

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

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

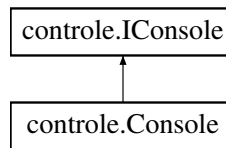
Implémenté dans [individu.combattant.Combattant](#).

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

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

Paramètres

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

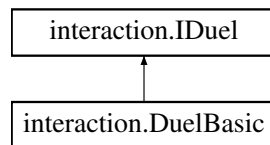
Implémenté dans [controle.Console](#).

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>	
------------------------	--

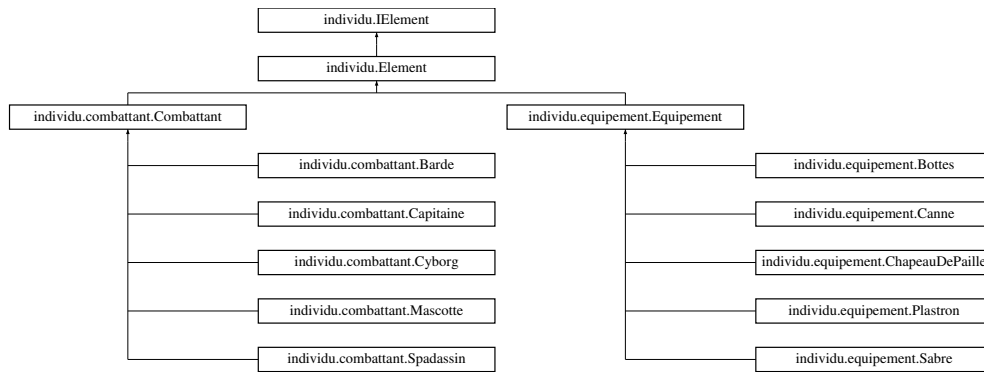
Implémenté dans [interaction.DuelBasic](#).

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](#) ()
- boolean [estCorrect](#) ()

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 boolean individu.IElement.estCorrect ()

Retourne vrai si l'équation est respectée

Renvoie

Vrai si équation respectée, faux sinon.

Implémenté dans [individu.Element](#), et [individu.equipement.Equipement](#).

3.17.2.3 int individu.IElement.getAttaque ()

Retourne la capacité d'attaque de l'élément

Renvoie

L'attaque

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

3.17.2.4 int individu.IElement.getDefense ()

Retourne la défense de l'élément

Renvoie

La défense

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

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

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

Renvoie

Implémenté dans [individu.Element](#).

3.17.2.6 String individu.IElement.getNom ()

Retourne le nom de l'element

Renvoie

Le nom

Implémenté dans [individu.Element](#).

3.17.2.7 int individu.IElement.getVie ()

Retourne le nombre de vies de l'element

Renvoie

La vie

Implémenté dans [individu.Element](#).

3.17.2.8 int individu.IElement.getVitesse ()

Retourne la vitesse d'esquive

Renvoie

La vitesse

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

3.17.2.9 `void individu.IElement.setAttaque (final int pAttaque)`

Réinitialise l'attaque de l'élément

Paramètres

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

3.17.2.10 `void individu.IElement.setDefense (final int pDefense)`

Réinitialise la défense de l'élément

Paramètres

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

3.17.2.11 `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](#).

3.17.2.12 `void individu.IElement.setVitesse (final int pVitesse)`

Réinitialise la vitesse d'esquive

Paramètres

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

Implémenté dans [individu.Element](#).

3.17.2.13 `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 **ArèneJPanel**

- 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

Collection d'équipement possédant une valeur maximum d'élément.

3.19.2 Documentation des constructeurs et destructeur

3.19.2.1 individu.combattant.ListeEquipements.ListeEquipements (final int pNbMaxEq)

Constructeur

Paramètres

<i>pNbMaxEq</i>	Initialisation du nombre max d'équipement
-----------------	---

3.19.3 Documentation des fonctions membres

3.19.3.1 boolean individu.combattant.ListeEquipements.add (Equipement pEleme)

Ajoute un nouvel équipement

Paramètres

<i>pEleme</i>	L'élément à ajouter
---------------	---------------------

Renvoie

true si l'élément à été ajouté, 0 si le nombre max est atteint ou si une erreur s'est produite.

3.19.3.2 `int individu.combattant.ListeEquipements.dureeApresCombat ()`

Retourne la durée d'un équipement après le combat. Si la durée atteint 0, alors l'équipement est détruit de la liste.

Renvoie

La nouvelle durée

3.19.3.3 `int individu.combattant.ListeEquipements.getNbMaxEq ()`

Retourne le nombre maximum d'équipement possible

Renvoie

Le nombre d'équipement

3.19.3.4 `int individu.combattant.ListeEquipements.getSommeAttaque ()`

Retourne la somme du bonus d'attaque des équipements de la liste.

Renvoie

La somme d'attaque

3.19.3.5 `int individu.combattant.ListeEquipements.getSommeDefense ()`

Retourne la somme du bonus de défense des équipements de la liste.

Renvoie

La somme d'attaque

3.19.3.6 `int individu.combattant.ListeEquipements.getSommeVitesse ()`

Retourne la somme du bonus de vitesse des équipements de la liste.

Renvoie

La somme d'attaque

3.19.3.7 `boolean individu.combattant.ListeEquipements.nbMaxAtteint ()`

Retourne si le nombre max d'équipement est atteint ou non.

Renvoie

vrai si le nombre max d'équipement est atteint, faux sinon.

3.19.3.8 void individu.combattant.ListeEquipements.setNbMaxEq (int *pNbMaxEq*)

Réinitialise le nombre d'équipement maximum

Paramètres

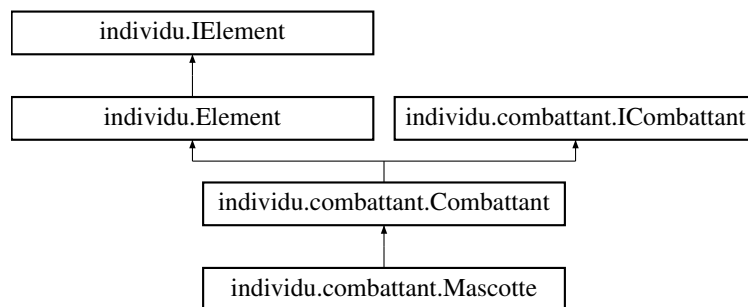
<i>pNbMaxEq</i>	Le nouveau nombre maximum d'équipement
-----------------	--

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

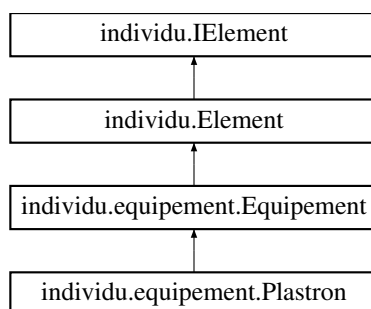
<i>nom</i>	Le nom du Mascotte
------------	------------------------------------

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)

3.21.1 Description détaillée

Initialise un équipement avec les capacités d'un plastron

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

objectif	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

Renvoie

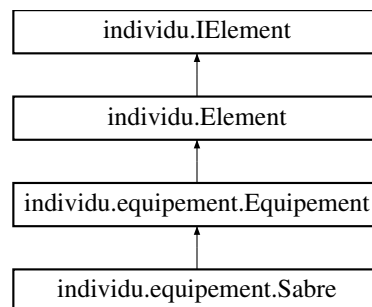
<0 si le premier point est plus proche, 0 si les points sont a la meme distance et 1 si le deuxieme est plus proche

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)

3.23.1 Description détaillée

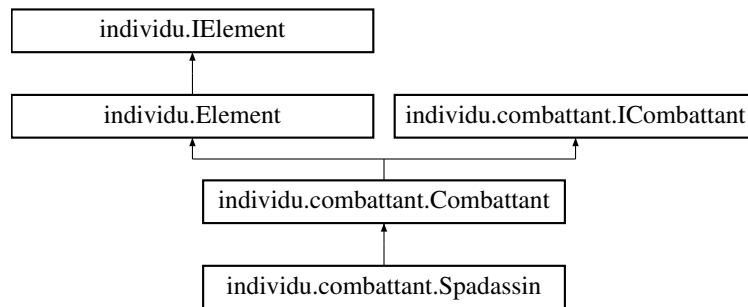
Initialise un équipement avec les capacités d'un sabre

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 a 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 a 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

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

Exceptions

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

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

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

Exceptions

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

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

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

Exceptions

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

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

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

Exceptions

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

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

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

Exceptions

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

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

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

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]`

Vérifie si les cases voisines de l'élément ne sont pas déjà occupées avec un autre élément

Paramètres

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

Renvoie

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

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 deuxième point

Renvoie

un entier représentant la distance

3.40.1.3 `static Point utilitaires.UtilitaireConsole.meilleurPoint (Point depart, Point objectif, Hashtable< Integer, VueElement > voisins)` `[static]`

Renvoie le meilleur point à occuper par l'élément courant dans la direction de la cible

Paramètres

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

add
 individu : :combattant : :ListeEquipements, 34

afficher
 controle : :Console, 14
 controle : :IConsole, 27
 interfaceGraphique : :VueElement, 48

ajouterConnu
 controle : :Console, 15
 controle : :IConsole, 27
 individu : :Element, 20
 individu : :IElement, 31

allocateRef
 serveur : :Arene, 6
 serveur : :IArene, 23

Arene
 serveur : :Arene, 5

Barde
 individu : :combattant : :Barde, 8

Capitaine
 individu : :combattant : :Capitaine, 10

caseVide
 utilitaires : :UtilitaireConsole, 47

chercherElementProche
 controle : :Strategie, 39

clone
 interfaceGraphique : :VueElement, 48

Combattant
 individu : :combattant : :Combattant, 11

compare
 interfaceGraphique : :PointComp, 37

connect
 interfaceGraphique : :IHM, 34
 serveur : :Arene, 6
 serveur : :IArene, 24

Console
 controle : :Console, 14

controle.Console, 14

controle.IConsole, 27

controle.Strategie, 39

controle : :Console
 afficher, 14
 ajouterConnu, 15
 Console, 14
 getElement, 15
 getVueElement, 15
 parler, 15
 perdreVie, 16
 ramasserObjet, 16

run, 16

seDirigerVers, 16

shutDown, 16

update, 17

controle : :IConsole
 afficher, 27
 ajouterConnu, 27
 getElement, 27
 getVueElement, 28
 parler, 28
 perdreVie, 28
 ramasserObjet, 28
 run, 29
 shutDown, 29
 update, 29

controle : :Strategie
 chercherElementProche, 39

countClients
 serveur : :Arene, 6

Cyborg
 individu : :combattant : :Cyborg, 17

decrTTL
 interfaceGraphique : :VueElement, 48

distanceChebyshev
 utilitaires : :UtilitaireConsole, 47

DuelBasic
 interaction : :DuelBasic, 18

dureeApresCombat
 individu : :combattant : :ListeEquipements, 35

Element
 individu : :Element, 19, 20

Equipement
 individu : :equipement : :Equipement, 22

estCorrect
 individu : :Element, 20
 individu : :equipement : :Equipement, 22
 individu : :IElement, 31

gagner
 individu : :combattant : :Combattant, 12
 individu : :combattant : :ICombattant, 25

getArgent
 individu : :combattant : :Combattant, 12
 individu : :combattant : :ICombattant, 25

getAttaque
 individu : :combattant : :Combattant, 12
 individu : :Element, 20
 individu : :IElement, 31

getControleur
 interfaceGraphique : :VueElement, 48
 getDefense
 individu : :combattant : :Combattant, 12
 individu : :Element, 20
 individu : :IElement, 32
 getDuree
 individu : :equipement : :Equipement, 23
 getElement
 controle : :Console, 15
 controle : :IConsole, 27
 getElementsConnus
 individu : :Element, 20
 individu : :IElement, 32
 getListeEquipement
 individu : :combattant : :Combattant, 12
 getNbMaxEq
 individu : :combattant : :ListeEquipements, 35
 getNbObjets
 individu : :combattant : :Combattant, 12
 individu : :combattant : :ICombattant, 26
 getNom
 individu : :Element, 21
 individu : :IElement, 32
 getPhrase
 interfaceGraphique : :VueElement, 49
 getPoint
 interfaceGraphique : :VueElement, 49
 getRef
 interfaceGraphique : :VueElement, 49
 getRefAttaquant
 interaction : :DuelBasic, 18
 interaction : :IDuel, 30
 getRefDefenseur
 interaction : :DuelBasic, 18
 interaction : :IDuel, 30
 getSommeAttaque
 individu : :combattant : :ListeEquipements, 35
 getSommeDefense
 individu : :combattant : :ListeEquipements, 35
 getSommeVitesse
 individu : :combattant : :ListeEquipements, 35
 getTTL
 interfaceGraphique : :VueElement, 49
 getVie
 individu : :Element, 21
 individu : :IElement, 32
 getVitesse
 individu : :combattant : :Combattant, 13
 individu : :Element, 21
 individu : :IElement, 32
 getVueElement
 controle : :Console, 15
 controle : :IConsole, 28
 getWorld
 serveur : :Arene, 6
 serveur : :IArene, 24
 individu.combattant.Barde, 8
 individu.combattant.Capitaine, 9
 individu.combattant.Combattant, 11
 individu.combattant.Cyborg, 17
 individu.combattant.ICombattant, 25
 individu.combattant.ListeEquipements, 34
 individu.combattant.Mascotte, 36
 individu.combattant.Spadassin, 38
 individu.Element, 19
 individu.equipement.Bottes, 8
 individu.equipement.Canne, 9
 individu.equipement.ChapeauDePaille, 10
 individu.equipement.Equipement, 22
 individu.equipement.Plastron, 36
 individu.equipement.Sabre, 38
 individu.IElement, 30
 individu : :Element
 ajouterConnu, 20
 Element, 19, 20
 estCorrect, 20
 getAttaque, 20
 getDefense, 20
 getElementsConnus, 20
 getNom, 21
 getVie, 21
 getVitesse, 21
 setAttaque, 21
 setDefense, 21
 setVie, 21
 setVitesse, 21
 toString, 22
 individu : :IElement
 ajouterConnu, 31
 estCorrect, 31
 getAttaque, 31
 getDefense, 32
 getElementsConnus, 32
 getNom, 32
 getVie, 32
 getVitesse, 32
 setAttaque, 32
 setDefense, 33
 setVie, 33
 setVitesse, 33
 toString, 33
 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, 13
 majDureeEquip, 13

- perdre, [13](#)
- ramasser, [13](#)
- setArgent, [13](#)
- setNbObjets, [13](#)
- individu : :combattant : :Cyborg
 - Cyborg, [17](#)
- individu : :combattant : :ICombattant
 - gagner, [25](#)
 - getArgent, [25](#)
 - getNbObjets, [26](#)
 - perdre, [26](#)
 - ramasser, [26](#)
 - setArgent, [26](#)
 - setNbObjets, [26](#)
- individu : :combattant : :ListeEquipements
 - add, [34](#)
 - dureeApresCombat, [35](#)
 - getNbMaxEq, [35](#)
 - getSommeAttaque, [35](#)
 - getSommeDefense, [35](#)
 - getSommeVitesse, [35](#)
 - ListeEquipements, [34](#)
 - nbMaxAtteind, [35](#)
 - setNbMaxEq, [35](#)
- individu : :combattant : :Mascotte
 - Mascotte, [36](#)
- individu : :combattant : :Spadassin
 - Spadassin, [39](#)
- individu : :equipement : :Equipement
 - Equipement, [22](#)
 - estCorrect, [22](#)
 - getDuree, [23](#)
 - setDuree, [23](#)
- interaction
 - serveur : :Arene, [6](#)
 - serveur : :IArene, [24](#)
- interaction.DuelBasic, [18](#)
- interaction.IDuel, [29](#)
- interaction : :DuelBasic
 - DuelBasic, [18](#)
 - getRefAttaquant, [18](#)
 - getRefDefenseur, [18](#)
 - realiserCombat, [18](#)
- interaction : :IDuel
 - getRefAttaquant, [30](#)
 - getRefDefenseur, [30](#)
 - realiserCombat, [30](#)
- interfaceGraphique.IHM, [33](#)
- interfaceGraphique.PointComp, [37](#)
- interfaceGraphique.VueElement, [47](#)
- interfaceGraphique : :IHM
 - connect, [34](#)
- interfaceGraphique : :PointComp
 - compare, [37](#)
 - PointComp, [37](#)
- interfaceGraphique : :VueElement
 - afficher, [48](#)
 - clone, [48](#)
- decrTTL, [48](#)
- getControleur, [48](#)
- getPhrase, [49](#)
- getPoint, [49](#)
- getRef, [49](#)
- getTTL, [49](#)
- setPhrase, [49](#)
- setPoint, [49](#)
- setTTL, [50](#)
- VueElement, [48](#)
- ListeEquipements
 - individu : :combattant : :ListeEquipements, [34](#)
- main
 - TestConsole, [40](#)
 - TestConsoleBarde, [40](#)
 - TestConsoleBottes, [41](#)
 - TestConsoleCanne, [41](#)
 - TestConsoleCapitaine, [42](#)
 - TestConsoleChapDePaille, [42](#)
 - TestConsoleCyborg, [43](#)
 - TestConsoleMascotte, [43](#)
 - TestConsolePlastron, [44](#)
 - TestConsoleSabre, [44](#)
 - TestConsoleSpadassin, [45](#)
 - TestIHM, [45](#)
 - TestServeur, [46](#)
- majDureeEquip
 - individu : :combattant : :Combattant, [13](#)
- Mascotte
 - individu : :combattant : :Mascotte, [36](#)
- meilleurPoint
 - utilitaires : :UtilitaireConsole, [47](#)
- nbMaxAtteind
 - individu : :combattant : :ListeEquipements, [35](#)
- parler
 - controle : :Console, [15](#)
 - controle : :IConsole, [28](#)
- perdre
 - individu : :combattant : :Combattant, [13](#)
 - individu : :combattant : :ICombattant, [26](#)
- perdreVie
 - controle : :Console, [16](#)
 - controle : :IConsole, [28](#)
- PointComp
 - interfaceGraphique : :PointComp, [37](#)
- ramasser
 - individu : :combattant : :Combattant, [13](#)
 - individu : :combattant : :ICombattant, [26](#)
 - serveur : :Arene, [7](#)
 - serveur : :IArene, [24](#)
- ramasserObjet
 - controle : :Console, [16](#)
 - controle : :IConsole, [28](#)
- realiserCombat

- interaction : :DuelBasic, 18
- interaction : :IDuel, 30
- run
 - contrôle : :Console, 16
 - contrôle : :IConsole, 29
 - serveur : :Arene, 7
- seDirigerVers
 - contrôle : :Console, 16
- serveur.Arene, 5
- serveur.Arene.TimeoutOp, 46
- serveur.IArene, 23
- 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, 23
 - connect, 24
 - getWorld, 24
 - interaction, 24
 - ramasser, 24
 - voisins, 25
- setArgent
 - individu : :combattant : :Combattant, 13
 - individu : :combattant : :ICombattant, 26
- setAttaque
 - individu : :Element, 21
 - individu : :IElement, 32
- setDefense
 - individu : :Element, 21
 - individu : :IElement, 33
- setDuree
 - individu : :equipement : :Equipement, 23
- setNbMaxEq
 - individu : :combattant : :ListeEquipements, 35
- setNbObjets
 - individu : :combattant : :Combattant, 13
 - individu : :combattant : :ICombattant, 26
- setPhrase
 - interfaceGraphique : :VueElement, 49
- setPoint
 - interfaceGraphique : :VueElement, 49
- setTTL
 - interfaceGraphique : :VueElement, 50
- setVie
 - individu : :Element, 21
 - individu : :IElement, 33
- setVitesse
 - individu : :Element, 21
 - individu : :IElement, 33
- shutDown
 - contrôle : :Console, 16
 - contrôle : :IConsole, 29
- Spadassin
 - individu : :combattant : :Spadassin, 39
- supprimerElement
 - serveur : :Arene, 7
- TestConsole, 40
 - main, 40
- TestConsoleBarde, 40
 - main, 40
- TestConsoleBottes, 41
 - main, 41
- TestConsoleCanne, 41
 - main, 41
- TestConsoleCapitaine, 42
 - main, 42
- TestConsoleChapDePaille, 42
 - main, 42
- TestConsoleCyborg, 43
 - main, 43
- TestConsoleMascotte, 43
 - main, 43
- TestConsolePlastron, 44
 - main, 44
- TestConsoleSabre, 44
 - main, 44
- TestConsoleSpadassin, 45
 - main, 45
- TestIHM, 45
 - main, 45
- TestServeur, 46
 - main, 46
- toString
 - individu : :Element, 22
 - individu : :IElement, 33
- update
 - contrôle : :Console, 17
 - contrôle : :IConsole, 29
- utilitaires.UtilitaireConsole, 46
- utilitaires : :UtilitaireConsole
 - caseVide, 47
 - distanceChebyshev, 47
 - meilleurPoint, 47
- voisins
 - serveur : :Arene, 7
 - serveur : :IArene, 25
- VueElement
 - interfaceGraphique : :VueElement, 48