





| Quête |
|--|
| <div>- libelle : string</div> <div>- description: string</div> <div>- étatQuete: EtatQuete</div> <div>- pnj : personnageNonJoueur</div> <div>- recompense : Objet</div> <div>- objetARecuperer : Objet</div> <div>- nombreExemplaire : int</div> <div>- expRapporte: int</div> |

| «enumeration» EtatQuete |
|---|
| <div>+ NONATTRIBUEES</div> <div>+ REUSSIES</div> <div>+ ENCOURS</div> |

| Méthodes | Documentation | Classe |
|----------------------|---|---------|
| RecupItem() | Ajoute à l’inventaire du joueur l’objet spécifié | Joueur |
| parler() | Affiche la fenêtre de dialogue du PNJ correspondant | PNJ |
| changerSalle() | Place le joueur dans la salle suivante | Salle |
| changerCarte() | Place le joueur dans la carte choisie | Carte |
| echangerObjet() | Attribue un objet de type Objet choisi à l’inventaire du joueur ou du PNJ | Objet |
| utiliserObjet() | Attribue -1 à l’attribut nombreUtilisation de l’objet | Objet |
| modifEtatQuete() | Attribue à l’attribut etatQuete la valeur demandée | Quête |
| donnerRecompense() | Ajoute l’objet recompense à l’inventaire du joueur | Quête |
| supprimerQuête() | Supprime l’objet courant de la classe Quête | Quête |
| supprimerItem() | Supprime un objet de la classe Objet | Objet |
| attaquer() | Enlève le nombre de dégâts infligés par le joueur à l’attribut nombresCoups du monstre | MOB |
| seDeplacer() | Effectue un déplacement selon la direction choisie | Joueur |
| mourirJoueur() | Supprime l’objet Joueur si l’attribut point_vie est à 0 | Joueur |
| TirerFleche() | Faire apparaître une flèche en fonction de la portée | Arc |
| seFaireAttaquer() | Enlève -1 à l’attribut point_vie du joueur | Joueur |
| gagnerExpQuête() | Ajoute le nombre de points d’expérience à l’attribut niveau de l’objet de la classe Joueur | Quête |
| meurtreMonstre() | Supprime l’objet courant de la classe MOB | Monstre |
| attribuerPNJaQuete() | Attribue un objet de type PNJ à l’attribut pnj de l’objet courant | Quête |

| | | |
|------------------------------|--|---------------------|
| apparaîtreObjet() | Faire apparaître un objet de la classe ObjetdeQuete si l’attribut etat de la quête correspondante est à 1 | ObjetdeQuete |
| estTraversable() | Désigner si un cell est traversable ou non | Cell |
| procureSoin() | Effectuer un soin sur le joueur s’il est sur un cell de soin | Cell |
| procureObjet() | Ajouter l’objet du cell ramassé par le joueur dans son inventaire | Cell |
| infligeDegats() | Soustraire le nombre de dégâts donné à l’attribut nbDégats de l’objet de type CellTraversable | Cell |
| attribuerSalleAZone() | Attribue une salle à l’attribut salles d’un objet de type zone | Zone |
| attribuerCellASalle() | Attribue un cell à l’attribut case d’un objet de type Salle | Salle |