

## Tableau de méthodes ou Interactions/comportement

Méthodes	Documentation	Classe
<b>RecupItem()</b>	Ajoute à l'inventaire du joueur l'objet spécifié	<b>Joueur</b>
<b>parler()</b>	Affiche la fenêtre de dialogue du PNJ correspondant	<b>PNJ</b>
<b>changerSalle()</b>	Place le joueur dans la salle suivante	<b>Salle</b>
<b>changerCarte()</b>	Place le joueur dans la carte choisie	<b>Carte</b>
<b>echangerObjet()</b>	Attribue un objet de type <b>Objet</b> choisi à l'inventaire du joueur ou du PNJ	<b>Objet</b>
<b>utiliserObjet()</b>	Attribue -1 à l'attribut <b>nombreUtilisation</b> de l'objet	<b>Objet</b>
<b>modifEtatQuete()</b>	Attribue à l'attribut <b>etatQuete</b> la valeur demandée	<b>Quête</b>
<b>donnerRecompense()</b>	Ajoute l'objet <b>recompense</b> à l'inventaire du joueur	<b>Quête</b>
<b>supprimerQuête()</b>	Supprime l'objet courant de la classe <b>Quête</b>	<b>Quête</b>
<b>supprimerItem()</b>	Supprime un objet de la classe <b>Objet</b>	<b>Objet</b>
<b>attaquer()</b>	Enlève le nombre de dégâts infligés par le joueur à l'attribut <b>nombresCoups</b> du monstre	<b>MOB</b>
<b>seDeplacer()</b>	Effectue un déplacement selon la direction choisie	<b>Joueur</b>
<b>mourirJoueur()</b>	Supprime l'objet <b>Joueur</b> si l'attribut <b>point_vie</b> est à 0	<b>Joueur</b>
<b>TirerFleche()</b>	Faire apparaître une flèche en fonction de la portée	<b>Arc</b>
<b>seFaireAttaquer()</b>	Enlève -1 à l'attribut <b>point_vie</b> du joueur	<b>Joueur</b>
<b>gagnerExpQuête()</b>	Ajoute le nombre de points d'expérience à l'attribut <b>niveau</b> de l'objet de la classe Joueur	<b>Quête</b>
<b>meurtreMonstre()</b>	Supprime l'objet courant de la classe MOB	<b>Monstre</b>
<b>attribuerPNJaQuete()</b>	Attribue un objet de type PNJ à l'attribut <b>pnj</b> de l'objet courant	<b>Quête</b>
<b>apparaitreObjet()</b>	Faire apparaître un objet de la classe <b>ObjetdeQuete</b> si l'attribut <b>etat</b> de la quête correspondante est à 1	<b>ObjetdeQuete</b>
<b>estTraversable()</b>	Désigner si un cell est traversable ou non	<b>Cell</b>
<b>procureSoin()</b>	Effectuer un soin sur le joueur s'il est sur un cell de soin	<b>Cell</b>
<b>procureObjet()</b>	Ajouter l'objet du cell ramassé par le joueur dans son inventaire	<b>Cell</b>
<b>infligeDegats()</b>	Soustraire le nombre de dégâts donné à l'attribut <b>nbDégats</b> de l'objet de type CellTraversable	<b>Cell</b>
<b>attribuerSalleAZone()</b>	Attribue une salle à l'attribut <b>salles</b> d'un objet de type zone	<b>Zone</b>

<b>attribuerCellASalle()</b>	Attribue un cell à l'attribut <b>case</b> d'un objet de type Salle	<b>Salle</b>