**Tableau de méthodes ou Interactions/comportement**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **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 joueurà 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** |
| **apparaitreObjet()** | 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** |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |