

▢ taille : size\_t  
▢ nombreTuiles : size\_t  
▢ tuiles : TuileJeu\*[max\_tuiles\_par\_chantier]

■ set\_taille(newTaille : size\_t)

● set\_nombre\_joueurs(int nombre\_joueurs)  
● get\_taille() const : size\_t  
● get\_nombre\_tuiles() const : size\_t  
● est\_vide() const : bool  
● get\_tuile(index : size\_t) const : Tuile\*  
● prendre\_tuile(index : size\_t) : Tuile\*  
● ajouter\_tuile(TuileJeu\* tuile)  
● ajouter\_tuile(TuileJeu\*\* tuile, size\_t nombre)

● begin() : Chantier::iterator  
● end() : Chantier::iterator

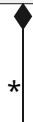
● serialize(data : QVariantMap&, context : SerializationContext\*)  
● deserialize(data : const QVariantMap&, context : SerializationContext\*)  
● className() : string



1



\*



\*

