



C Deck

- taille size_t
- nombreTuiles size_t
- tuiles TuileJeu**

- Deck()
- Deck(nombre_joueurs : int, vitesse : Vitesse)
- get_taille() {return taille;} : int
- get_nombre_tuiles(){return nombreTuiles;} : int
- tirer_tuile() : TuileJeu*
- tirer_tuiles(nombre_tuiles : size_t) : TuileJeu**

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



C TuileJeu

*