



□ 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

