

```
class Ldebug
public:
    LDebug();
    LDebug(const LDebug& orig);
    virtual ~LDebug();
    void o();
    void delRetChar(char *chaine);

protected:
    ostream dbg;

private:
    ofstream fichier;
```

```
class Lclient
public:
    LClient();
    LClient(const LClient& orig);
    virtual ~LClient();
    void configurerConnexion(int argc, char** argv);
    void configurerConnexionSpecifique(string _adresse, int _port);
    void initialiser();
    bool connecter();
    bool connecterClic();
    void envoyer(phasePartie phase=INDEFINI);
    int recevoir();
    void recevoirTh();
    void fermer();
    void aquerirStatut();
    bool aquerirStatutSpecifique(string _nomPartie, int _nbJoueurs);
    void identifJoueur();
    bool tryConnexion();
    void interpreter();
    int interpreterSpecifique();
    void parier();
    bool attendreVerifPari();
    void afficherLancer();
    int getPort();
    void setAdresse(string _adresse);
    void setPort(int _port);
    void setPseudo(string _pseudo);
    string getPseudo();
    bool configure();
    string getNomPartie();
    phasePartie gameFlag();
    void afficherInfosServeur();
    void attendre(phasePartie flag);
    string getNomServeur();
    bool isFinPartie();
    int *getDes();
    string getMsg();
    void setInter(int _inter);
    int getInter();
    pthread_mutex_t *getMutex();
    int parierSpecifique(int nbDes, int faceDes);
    int getValParPrec();
    int getNbParPrec();
    int *getNbDes();

private:
    int erreur;
    SOCKET sock;
    SOCKADDR_IN sin;
    Paquet monPaquet;
    bool fin_partie;
    string adresse;
    int port;
    string nomPartie;
    int nbJoueurs;
    int retour;
    int inter;
    pthread_mutex_t mutex;
    pthread_t threadClient;
```

```
class Configuration

public:
    explicit Configuration(LClient *_client, QWidget *parent = 0);
    ~Configuration();

public slots:
    void on_BoutonValider_clicked();

private:
    Ui::Configuration *ui;
    LClient *client;
    MainWindow *mainW;
```

```
class Identification

public:
    explicit Identification(LClient *_client, QWidget *parent = 0);
    ~Identification();

public slots:
    void on_BoutonValider_clicked();

private:
    Ui::Identification *ui;
    LClient *client;
    MainWindow *mainW;
```

```
class MainWindow

public:
    explicit MainWindow(LClient *_client, QWidget *parent = 0);
    ~MainWindow();
    void verrouillerBoutons();
    void deverrouillerBoutons();
    void montrerDes();
    void cacherDes();
    void montrerPari();
    void cacherPari();
    void toutCacher();
    void toutAfficher();
    void actualiserDes();
    LClient *getClient();
    int* getInterpretation();
    Ui::MainWindow *getUi();
    void actualiserPari();

public slots:
    void on_BoutonParier_clicked();
    void on_BoutonQuitter_clicked();
    void on_BoutonDeconnexion_clicked();
    void on_BoutonDudo_clicked();
    void jouer();

private:
    Ui::MainWindow *ui;
    LClient *client;
    QTimer *timer;
    int interpretation;
    pthread_t threadInter;
    pthread_t threadJeu;
    int *lancer;
    int nbDes;
```

```
class Connector

public:
    explicit Connector(QWidget *parent = 0);
    ~Connector();

public slots:
    bool on_BoutonConnexion_clicked();
    void on_BoutonQuitter_clicked();

private:
    Ui::Connector *ui;
    LClient *client;
    Configuration *config;
    Identification *identif;
```