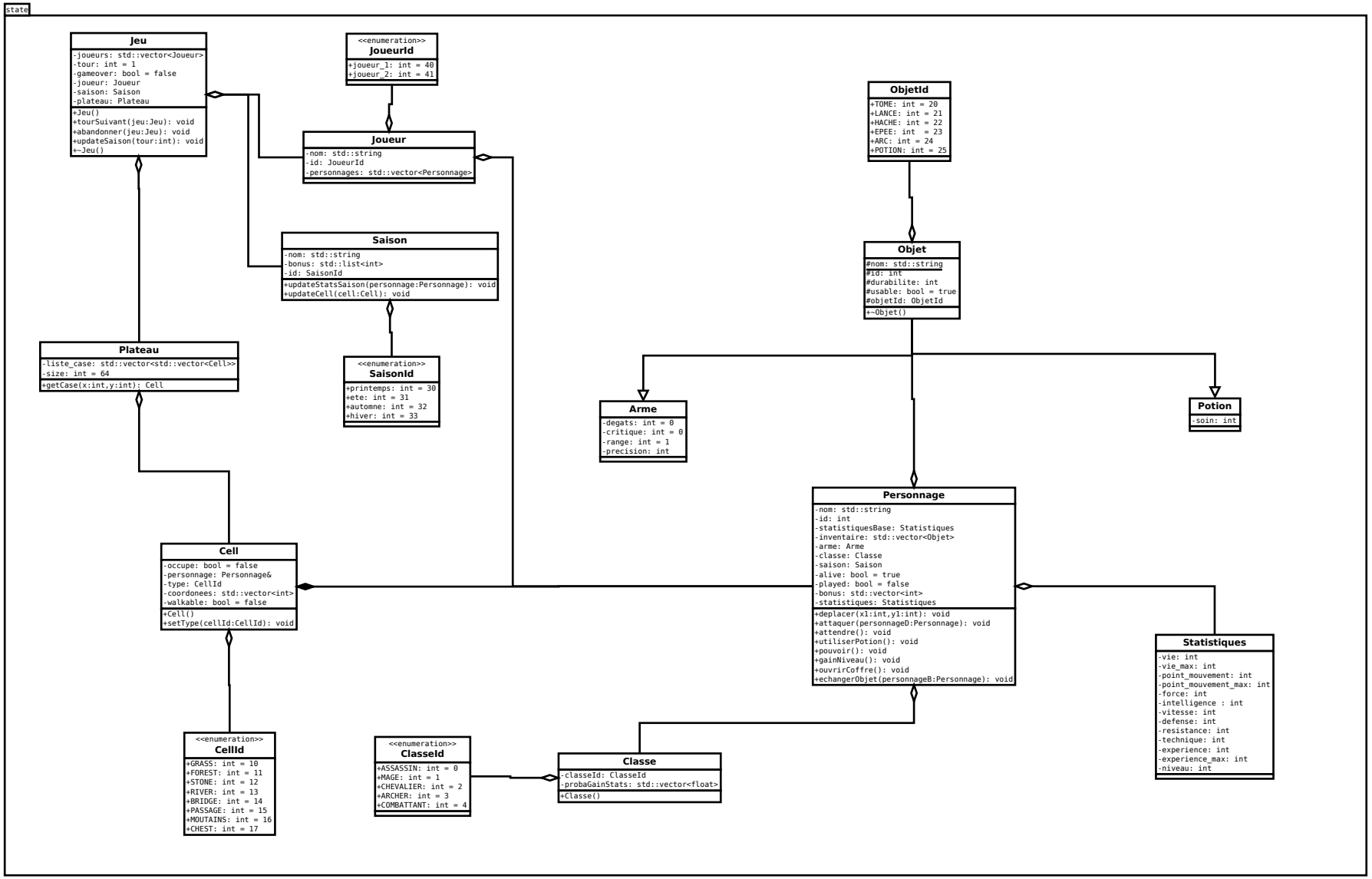
state
Jeu
-joueurs: std::vector<Joueur>
-tour: int = 1
-gameover: bool = false
-joueur: Joueur
-saison: Saison
-plateau: Plateau
+Jeu()
+tourSuivant(jeu:Jeu): void
+abandonner(jeu:Jeu): void
+updateSaison(tour:int): void
+~Jeu()
<<enumeration>>
JoueurId
+joueur_1: int = 40
+joueur_2: int = 41
Joueur
-nom: std::string
-id: JoueurId
-personnages: std::vector<Personnage>
ObjetId
+TOME: int = 20
+LANCE: int = 21
+HACHE: int = 22
+EPEE: int = 23
+ARC: int = 24
+POTION: int = 25
Saison
-nom: std::string
-bonus: std::list<int>
-id: SaisonId
+updateStatsSaison(personnage:Personnage): void
+updateCell(cell:Cell): void
Objet
#nom: std::string
#id: int
#durabilite: int
#usable: bool = true
#objetId: ObjetId
+~Objet()
Plateau
-liste_case: std::vector<std::vector<Cell>>
-size: int = 64
+getCase(x:int,y:int): Cell
<<enumeration>>
SaisonId
+printemps: int = 30
+ete: int = 31
+automne: int = 32
+hiver: int = 33
Arme
-degats: int = 0
-critique: int = 0
-range: int = 1
-precision: int
Potion
-soin: int
Personnage
-nom: std::string
-id: int
-statistiquesBase: Statistiques
-inventaire: std::vector<Objet>
-arme: Arme
-classe: Classe
-saison: Saison
-alive: bool = true
-played: bool = false
-bonus: std::vector<int>
-statistiques: Statistiques
+deplacer(x1:int,y1:int): void
+attaquer(personnageD:Personnage): void
+attendre(): void
+utiliserPotion(): void
+pouvoir(): void
+gainNiveau(): void
+ouvrirCoffre(): void
+echangerObjet(personnageB:Personnage): void
Cell
-occupe: bool = false
-personnage: Personnage&
-type: CellId
-coordonees: std::vector<int>
-walkable: bool = false
+Cell()
+setType(cellId:CellId): void
Statistiques
-vie: int
-vie_max: int
-point_mouvement: int
-point_mouvement_max: int
-force: int
-intelligence : int
-vitesse: int
-defense: int
-resistance: int
-technique: int
-experience: int
-experience_max: int
-niveau: int
<<enumeration>>
CellId
+GRASS: int = 10
+FOREST: int = 11
+STONE: int = 12
+RIVER: int = 13
+BRIDGE: int = 14
+PASSAGE: int = 15
+MOUTAINS: int = 16
+CHEST: int = 17
<<enumeration>>
ClasseId
+ASSASSIN: int = 0
+MAGE: int = 1
+CHEVALIER: int = 2
+ARCHER: int = 3
+COMBATTANT: int = 4
Classe
-classeId: ClasseId
-probaGainStats: std::vector<float>
+Classe()