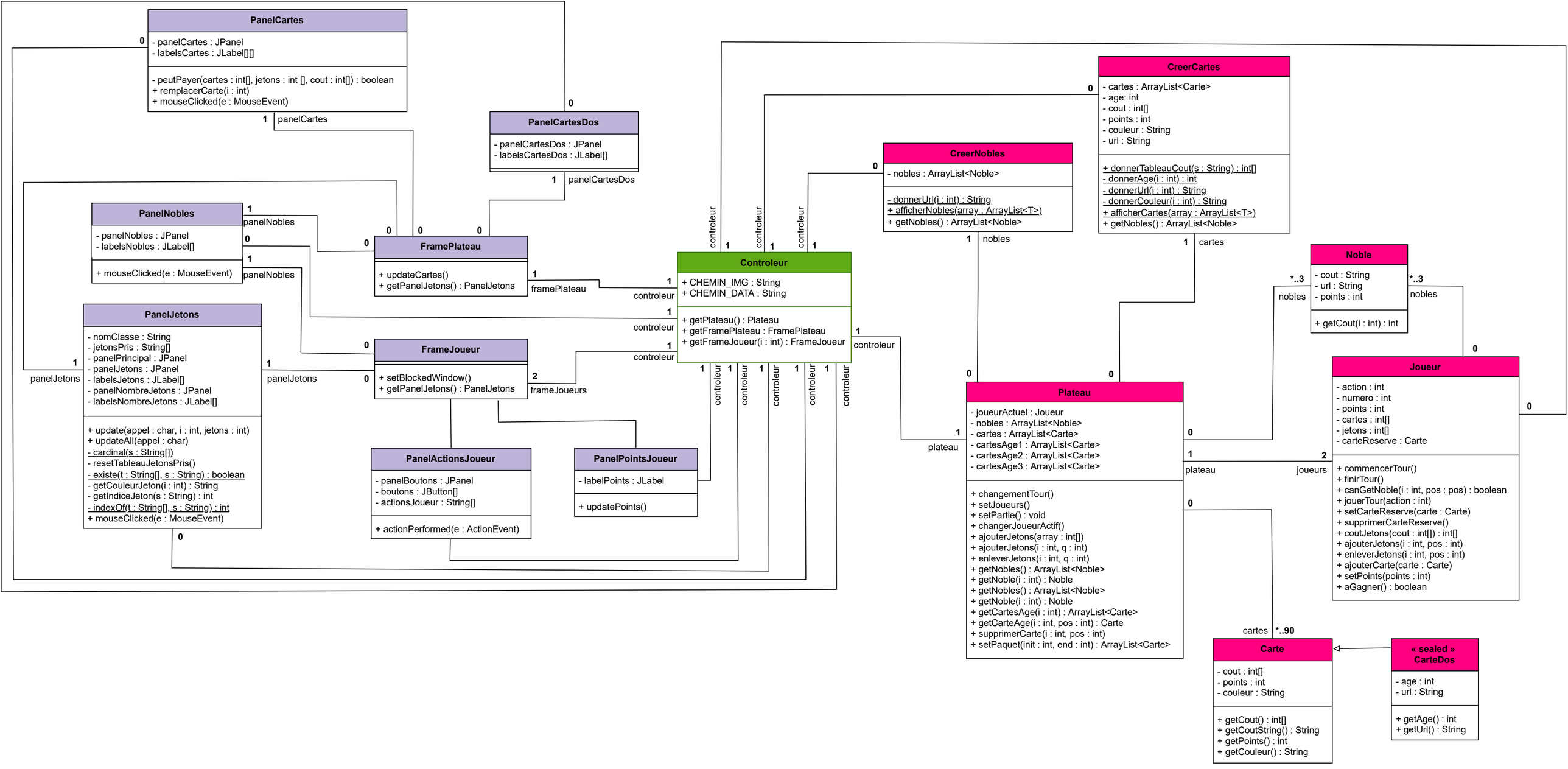
PanelCartes
- panelCartes : JPanel
- labelsCartes : JLabel[][]
- peutPayer(cartes : int[], jetons : int [], cout : int[]) : boolean
+ remplacerCarte(i : int)
+ mouseClicked(e : MouseEvent)
PanelCartesDos
- panelCartesDos : JPanel
- labelsCartesDos : JLabel[]
PanelNobles
- panelNobles : JPanel
- labelsNobles : JLabel[]
+ mouseClicked(e : MouseEvent)
FramePlateau
+ updateCartes()
+ getPanelJetons() : PanelJetons
Controleur
+ CHEMIN_IMG : String
+ CHEMIN_DATA : String
+ getPlateau() : Plateau
+ getFramePlateau : FramePlateau
+ getFrameJoueur(i : int) : FrameJoueur
CreerNobles
- nobles : ArrayList<Noble>
- donnerUrl(i : int) : String
+ afficherNobles(array : ArrayList<T>)
+ getNobles() : ArrayList<Noble>
CreerCartes
- cartes : ArrayList<Carte>
- age: int
- cout : int[]
- points : int
- couleur : String
- url : String
+ donnerTableauCout(s : String) : int[]
- donnerAge(i : int) : int
- donnerUrl(i : int) : String
- donnerCouleur(i : int) : String
+ afficherCartes(array : ArrayList<T>)
+ getNobles() : ArrayList<Noble>
Noble
- cout : String
- url : String
- points : int
+ getCout(i : int) : int
PanelJetons
- nomClasse : String
- jetonsPris : String[]
- panelPrincipal : JPanel
- panelJetons : JPanel
- labelsJetons : JLabel[]
- panelNombreJetons : JPanel
- labelsNombreJetons : JLabel[]
+ update(appel : char, i : int, jetons : int)
+ updateAll(appel : char)
- cardinal(s : String[])
- resetTableauJetonsPris()
- existe(t : String[], s : String) : boolean
- getCouleurJeton(i : int) : String
- getIndiceJeton(s : String) : int
- indexOf(t : String[], s : String) : int
+ mouseClicked(e : MouseEvent)
FrameJoueur
+ setBlockedWindow()
+ getPanelJetons() : PanelJetons
PanelActionsJoueur
- panelBoutons : JPanel
- boutons : JButton[]
- actionsJoueur : String[]
+ actionPerformed(e : ActionEvent)
PanelPointsJoueur
- labelPoints : JLabel
+ updatePoints()
Plateau
- joueurActuel : Joueur
- nobles : ArrayList<Noble>
- cartes : ArrayList<Carte>
- cartesAge1 : ArrayList<Carte>
- cartesAge2 : ArrayList<Carte>
- cartesAge3 : ArrayList<Carte>
+ changementTour()
+ setJoueurs()
+ setPartie() : void
+ changerJoueurActif()
+ ajouterJetons(array : int[])
+ ajouterJetons(i : int, q : int)
+ enleverJetons(i : int, q : int)
+ getNobles() : ArrayList<Noble>
+ getNoble(i : int) : Noble
+ getNobles() : ArrayList<Noble>
+ getNoble(i : int) : Noble
+ getCartesAge(i : int) : ArrayList<Carte>
+ getCarteAge(i : int, pos : int) : Carte
+ supprimerCarte(i : int, pos : int)
+ setPaquet(init : int, end : int) : ArrayList<Carte>
Joueur
- action : int
- numero : int
- points : int
- cartes : int[]
- jetons : int[]
- carteReserve : Carte
+ commencerTour()
+ finirTour()
+ canGetNoble(i : int, pos : pos) : boolean
+ jouerTour(action : int)
+ setCarteReserve(carte : Carte)
+ supprimerCarteReserve()
+ coutJetons(cout : int[]) : int[]
+ ajouterJetons(i : int, pos : int)
+ enleverJetons(i : int, pos : int)
+ ajouterCarte(carte : Carte)
+ setPoints(points : int)
+ aGagner() : boolean
Carte
- cout : int[]
- points : int
- couleur : String
+ getCout() : int[]
+ getCoutString() : String
+ getPoints() : int
+ getCouleur() : String
« sealed »
CarteDos
- age : int
- url : String
+ getAge() : int
+ getUrl() : String
panelCartes
panelCartesDos
panelNobles
panelNobles
panelJetons
panelJetons
framePlateau
controleur
controleur
controleur
controleur
controleur
controleur
controleur
controleur
controleur
controleur
controleur
controleur
controleur
controleur
controleur
controleur
frameJoueurs
nobles
cartes
nobles
nobles
plateau
plateau
joueurs
cartes