PIF

Architecture :

Prefabs :

Joueur :

PlayerManager

* Contient la liste des actions du joueur
* Permet d’exécuter cette liste d’action

NetworkManager

* Gère les connexion/déconnexion
* Fait le lien entre un networkPlayer et un player dans le jeu

UiManager

* Fait le lien entre l’IHM et les possibilités dans le jeu
* Permet au joueur de jouer (ajouter des actions, …)

GameManager

* S’occupe de l’avancement du jeu
* Fait le lien entre les différents managers (set les fonctions des différents manager pour permettre leur bon fonctionnement)
* S’occupe des transitions de jeu (commit, lancement de la simulation)

Données statiques :

Player :

* Liste des actions choisit par le joueur
* Caractéristiques (vie, …)

Network :

* Liste des joueurs connectés