

Compte-Rendu TD-03

Java-Création d'un simulateur de pokémon



BOURDELAS Pablo, ROUIBAA Doha, et RYCKAERT Guillaume

5 juin 2016

Question 1

Nous avons décidé de découper notre projet en les classes suivantes :

Stats

Cette classe contient les stats du Poukimone. Chaque Poukimone est associé à deux instances de cette classe, l'une contenant les Statistiques de base du poukimone (au niveau 1), l'autre contenant celles actuelles (calculées à partir de celles de base).

Poukimone

Cette classe sert à stocker les caractéristiques permanentes du Poukimone, qui ne changeront jamais au cours du temps.

Elle contient notamment :

- Le nom du Poukimone
- La courbe d'expérience du Poukimone
- Le type du Poukimone
- Le nombre de points d'expérience requis pour passer au niveau suivant
- Ses statistiques, stockées via la classe ci-dessus
- Ses Capacités

Ability

Cette classe sert à gérer les capacités des Poukimones. Elle gère la puissance, la précision, le type, et le nombre de pp de la capacité.

Bag

Cette classe gère l'inventaire du joueur. Elle gère les potions et les huiles.

Type

Cette classe gère les types de Poukimone et des Capacités.

Trainer

Cette classe contient le nom du dresseur, son inventaire, ainsi que son équipe de poukimone.

Fight

Cette classe sert à gérer le combat.



FIGURE 1 – "Schéma de classe du projet"