

Fichiers du client

ClientInfo.java

Objet encapsulant l'ensemble des données qu'un client a besoin (liste des clients disponibles, information de connexions avec son adversaire, son état (occupé etc.))

Communications.java

Classe regroupant des fonctions de communication pré-fabriquées

Connexion.java

Objet encapsulant les flux entrant et sortant d'une socket

Constantes.java

Ensemble de String permettant une réduction d'erreur

Game.java

Thread d'un déroulement de partie. Il est en communication avec le thread Game de l'autre client.

Test_unitaire.java

Fichier contenant différents tests unitaires pour s'assurer du bon fonctionnement du jeu

PatronClient.java

C'est le Client lui-même, il se charge d'interagir avec l'utilisateur et de lancer les threads WorkerClient

Utilitaire.java

Classe contenant diverses fonctions diverses, en particulier une fonction d'attente de saisie sécurisée

WorkerClient_From_Client.java

Thread se chargeant d'accepter une invitation et d'en informer le Client

Plateau.java

Fichier représentant un plateau + fonctions associées

WorkerClient_From_Server.java

Thread se chargeant de recevoir les messages du serveur et de mettre à jour les informations du client

