Plan Interface Graphique

# Modèle :

### Méthodes :

Un paragraphe méthode suffit pour l’ensemble car la plupart du temps dans le modèle, on veut simplement setters et getters pour pouvoir modifier le modèle de données.

## Jeu :

### Données :

-Un nom de joueur (Ou manière arcade, inscrire son nom si meilleur score sur un niveau, au choix)

-Plusieurs niveaux

-Des sauvegardes

-Un meilleur score (par niveau sans doute mieux)

-Touches attribuées

-Un choix de difficulté ?

## Niveau ou Aire de jeu :

### Données :

-Un identifiant

-Un objectif (temps/ramasser un certain nombre de gâteaux)

-Un goinfre

-Un ou plusieurs nutritionnistes

-Des gâteaux

-Des obstacles ? (à définir si oui, il faut leur position)

-Une taille

-Une position de départ

-Un thème musical ?

-Peut-être une table des meilleurs scores pour le niveau.

## Gâteau :

### Données :

-Un type de bonus

-Un nombre de points apporté

## Goinfre :

-Une vitesse

-Des touches de contrôle (Plutôt située dans le menu du jeu).

-Des pouvoirs (débloqués ou non)

## Nutritionniste :

-Un type ou effet sur le goinfre (si l’on veut varier les plaisirs)

-Un nombre de points à retirer

-Une vitesse

## Pièges :

-Un effet

-Une fréquence d’apparition (Je préfère avoir une part d’aléatoire sur l’apparition de piège SI on en rajoute, cela permettra d’inclure le facteur chance qui offre une bonne rejouabilité, bien que frustrant par moment)

# Vue :

## Menu du Jeu :

## Nutritionniste :

## Goinfre :

## Niveau :

# Contrôleur :

## Menu du jeu :

### Méthode :

-Gérer les options

-Assigner les touches

-Choisir une difficulté

-Entrer un nom

-Lancer une partie

-Choisir un niveau

*Nutritionniste :*

### Méthode :

-Suivre le goinfre (Détecter un obstacle).

-Définir une vitesse

-Être détruit ?

-Fuir le goinfre peut-être

*Niveau ?*

-Créer un plateau

-Lancer une partie

-Actualiser un plateau

-En cas de meilleur score, demander un nom ?

-Déclencher une musique

## Goinfre :

### Méthode :

-Se déplacer

-Utiliser un bonus

-Péremption du bonus

-Subir un malus

-Se défendre (Plusieurs méthode possible de défense dépendant d’eventlisteners).