

## Pattern fabrique abstraite (Zone de jeu) :

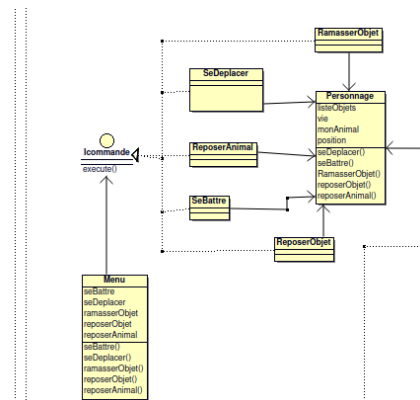
Ayant une famille d'animaux, d'aliments et de plantes propres à chaque zone de jeu, nous avons choisi d'utiliser le pattern fabrique abstraite pour modélisation de cette partie.

Ainsi les zones de jeu (foret et jungle) représentent nos fabriques concrètes, et les produits abstraits sont : Plante, Animal, AnimalDanger, Aliment, AlimentDanger qui seront implémentés par les produits concrets (Gland, champignon, Arbre, cocotier...).

*(En raison de l'éparpillement du pattern pas schéma ici voir directement dans le fichier).*

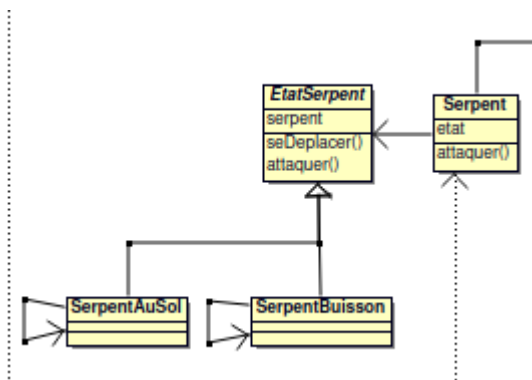
## Pattern command (les actions du personnage du Personnage) :

comme le personnage arrive à se déplacer, se battre et ramasser des objets à l'aide d'un menu textuel et aussi la possibilité de reposer des objets ou animaux nous avons pensé au pattern commande.



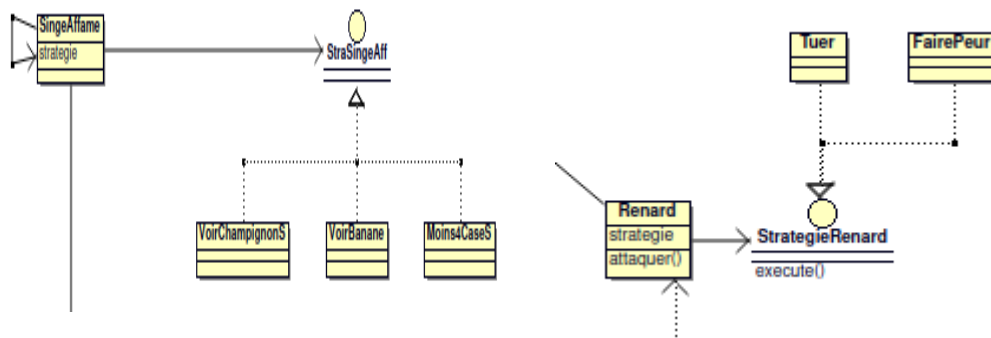
## Pattern Etat (Écureuil, Singe, Serpent) :

Puisque le comportement des singes et Écureuils changent selon leur état (junky, affamé, rassasié....) alors sans aucun doute le pattern état est le plus adapté pour cette modélisation.



### Pattern Stratégie(Renard, Écureuil Affamé, Singe Affamé) :

Le fait que les comportements des objets (Renard, écureuil affamé, singe affamé) varient en fonction de ce qu'il y a autour montre que le pattern stratégie est le mieux indiqué pour extraire les variantes de ces comportements.



### Singleton :

le choix porter sur le pattern singleton a été fait parce que dans la conception au niveau du pattern Etat nous avons des classes états qui n'ont pas d'attribut propre cela nous amène donc à l'utilisation du pattern singleton.