

S3.02 : Chasse aux Monstres

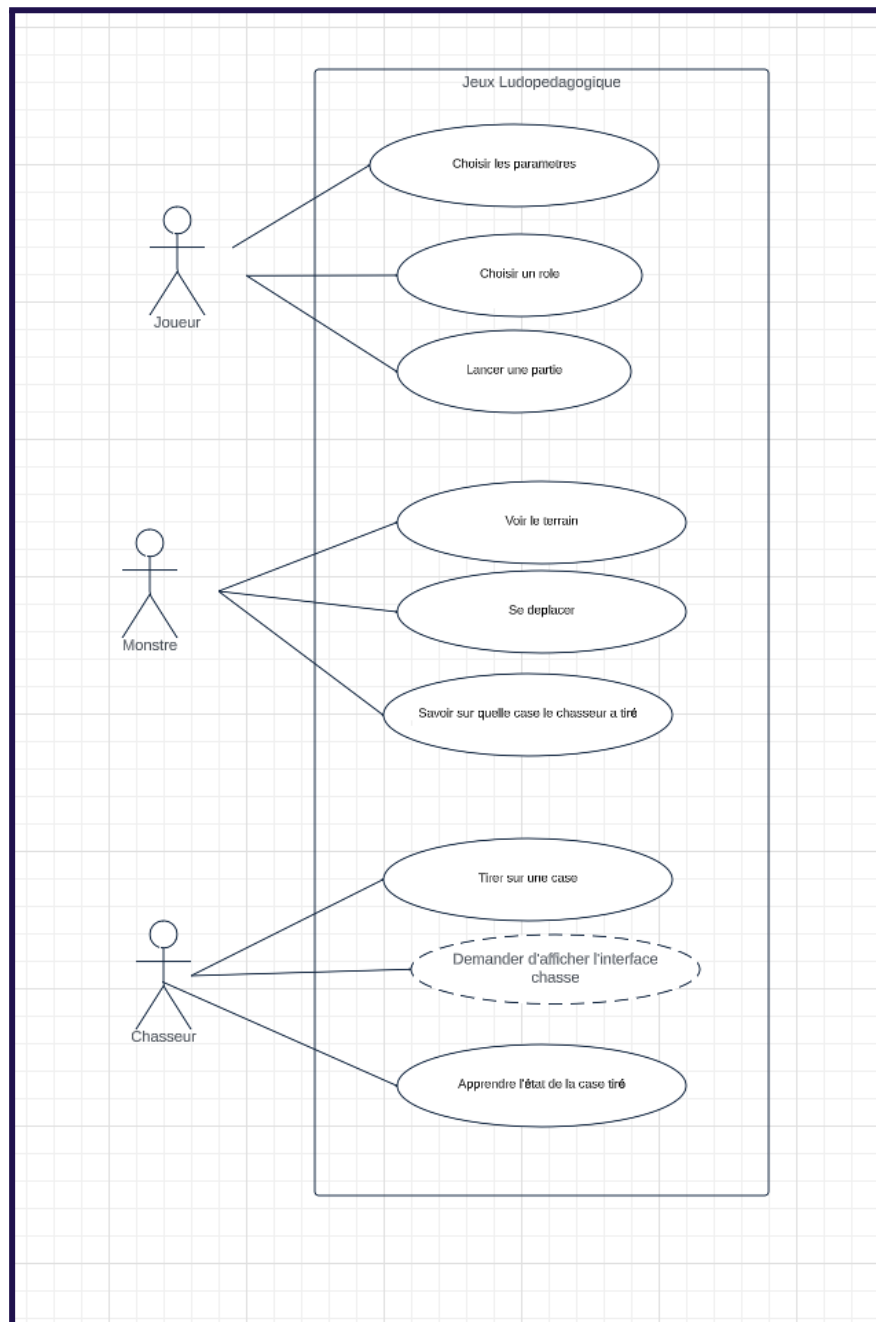
-

Développement d'Application (Partie Analyse)

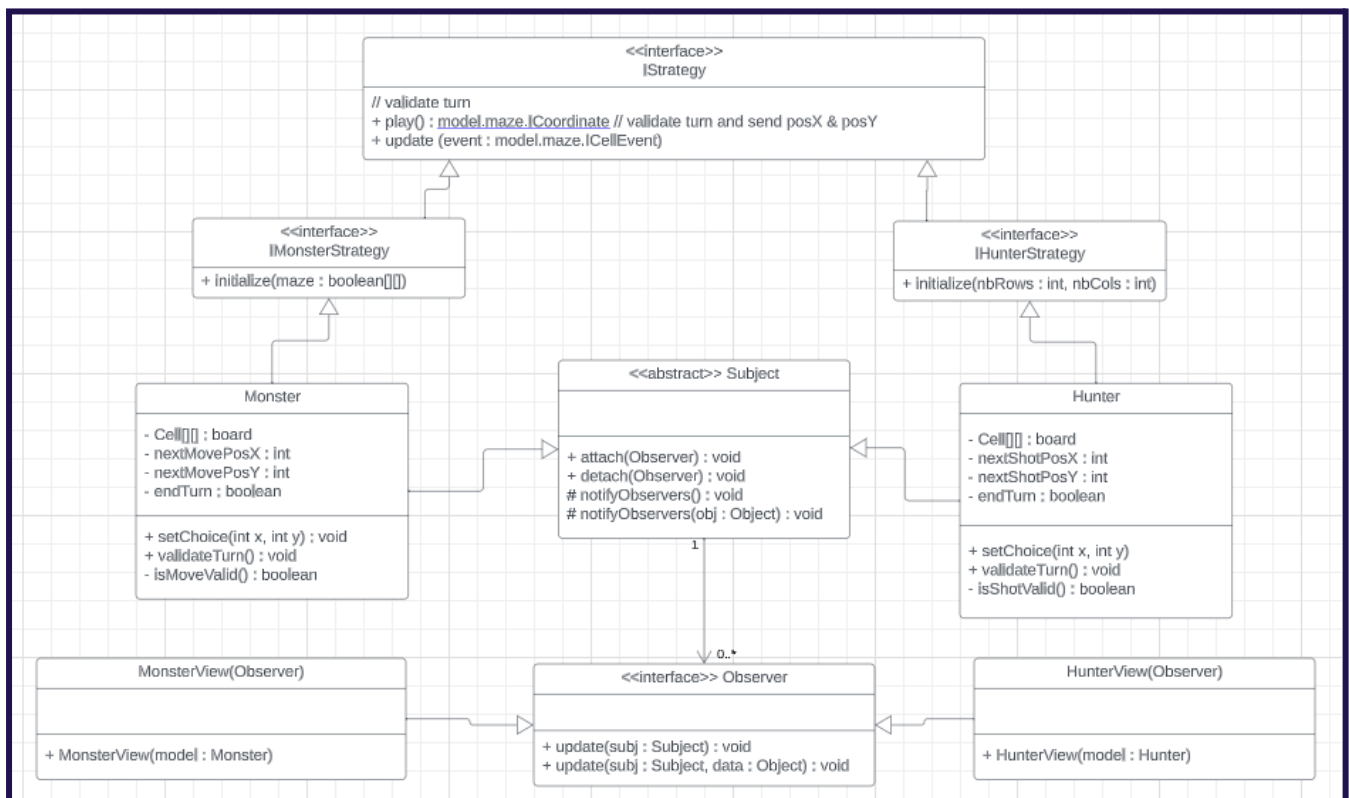
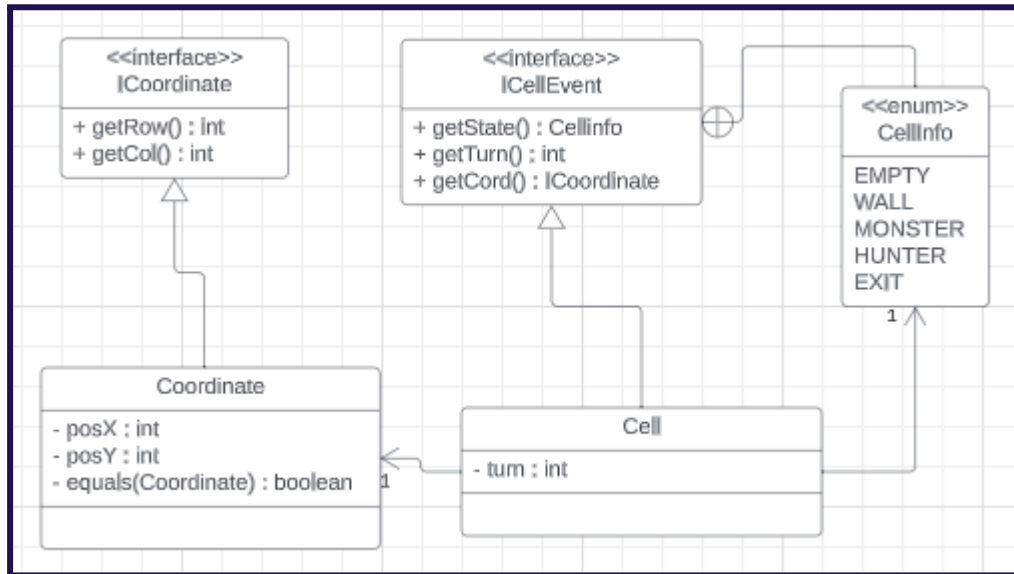
Rappel des rendus :

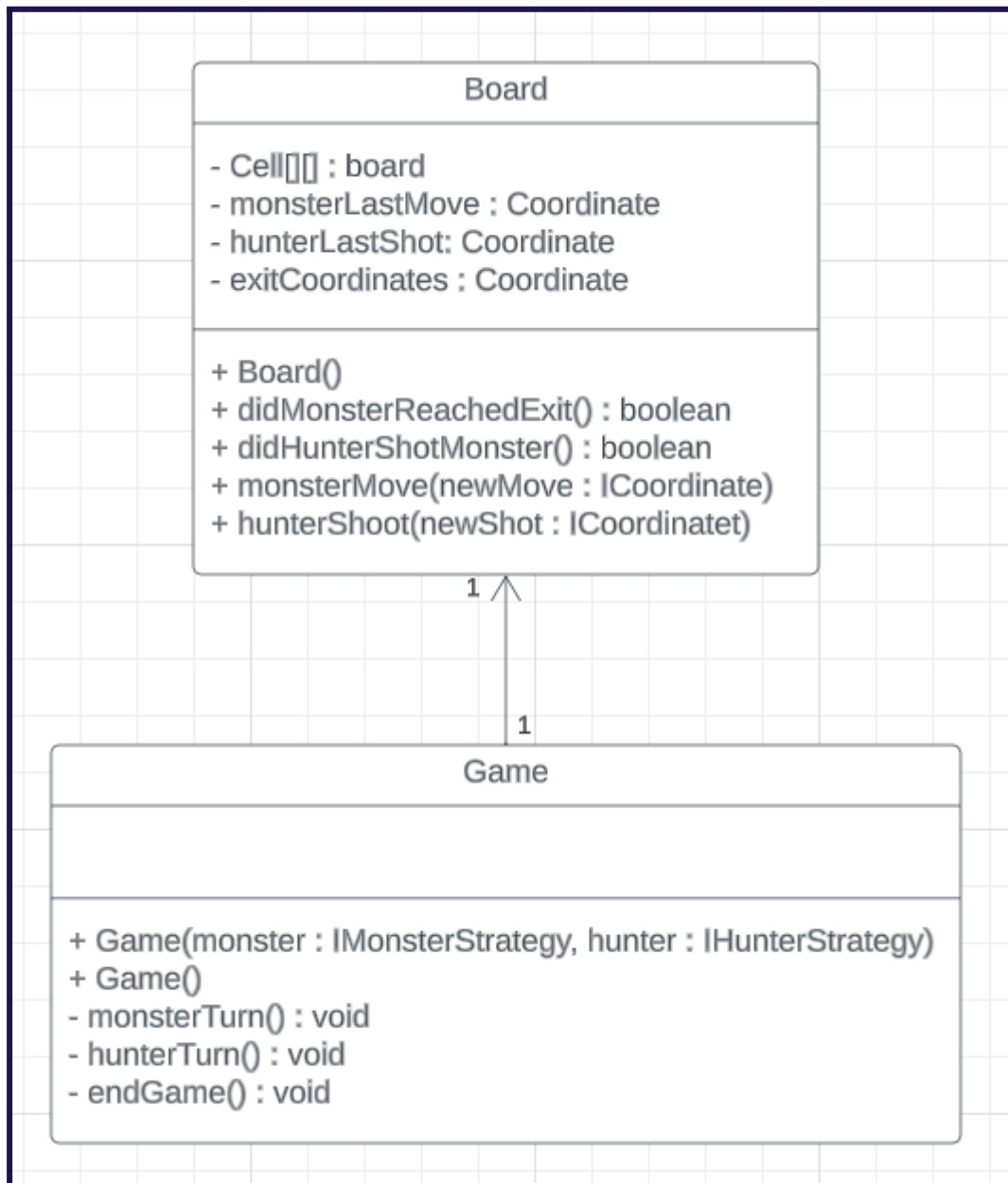
- ☒ ~~-Diagramme de cas d'utilisation~~
- ☒ ~~-Diagramme de classe~~
- ☒ ~~-Description des algos des méthodes de la classe principale + les méthodes appeler dans les autre classe en recursive)~~

1 - Diagramme de cas d'utilisation



2 - Diagramme de classe





3 - Description de l'implémentation

Il est fort probable que lors de l'implémentation et de l'étape de développement, que des méthodes ou classes soient ajoutés. Comme des classes utilitaires, de gestion d'exceptions ou l'ajout de fonctionnalités supplémentaires pour que le jeu soit fonctionnel.

Pour le monstre :

Classe Game :

```
monsterTurn() :  
    this.board.monsterMove(monster.play())  
    si this.board.didMonsterReachedExit() :  
        endGame()
```

Classe Monstre :

```
play() :  
    this.endTurn = false  
    this.nextMovePosX = -1  
    this.nextMovePosY = -1  
    this.notifyObserver(this.board)  
    tant que true :  
        si this.endTurn = true et que isMoveValid() :  
            this.notifyObserver()  
            retourne new Coordinate(this.nextMovePosX, this.nextMovePosY)
```

Pour le chasseur :

Classe Game :

```
hunterTurn() :  
    this.board.monsterMove(monster.play())  
    si this.board.didHunterShotMonster() :  
        endGame()
```

Classe Hunter :

```
play() :  
    this.endTurn = false  
    this.nextShotPosX = -1  
    this.nextShotPosY = -1  
    this.notifyObserver(this.board)  
    tant que true :  
        si this.endTurn = true et que isShotValid() :  
            this.notifyObserver()  
            retourne new Coordinate(this.nextMovePosX, this.nextMovePosY)
```