

## Récapitulatif des objectifs:

- Continuer et conserver les fonctionnalités et les développements des première, seconde et troisième itérations
- Y rajouter une fonctionnalité de regroupement des fantômes en utilisant le design pattern composite
- Réaliser une étude détaillée du domaine (métier) du PacMan
- Réaliser une analyse élaborée du modèle de l'application
- Délivrer un rapport de la quatrième itération du PacMan (version console et version graphique, labyrinthe fixe et PacMan complet)
- Suivant une architecture Modèle-Business/Vue-Présentation/Contrôleur-Logique applicative (modèle MVC)
- Utilisation obligatoire du Design Pattern Observer/Observable ET du Design Pattern Composite
- Dépôt du code ainsi que de l'analyse dans le logiciel de version GIT, sous le repository BitBucket

### Remarques éventuelles

Notre analyse du domaine a été réalisée et se trouve ci-joint.

Nous vous fournissons les Diagrammes UML suivants (conformément à votre demande):

- Diagramme UML de Classes du Domaine
- Diagramme UML de Classes Logicielles
- Diagramme UML de Séquence du jeu : le principal et les références

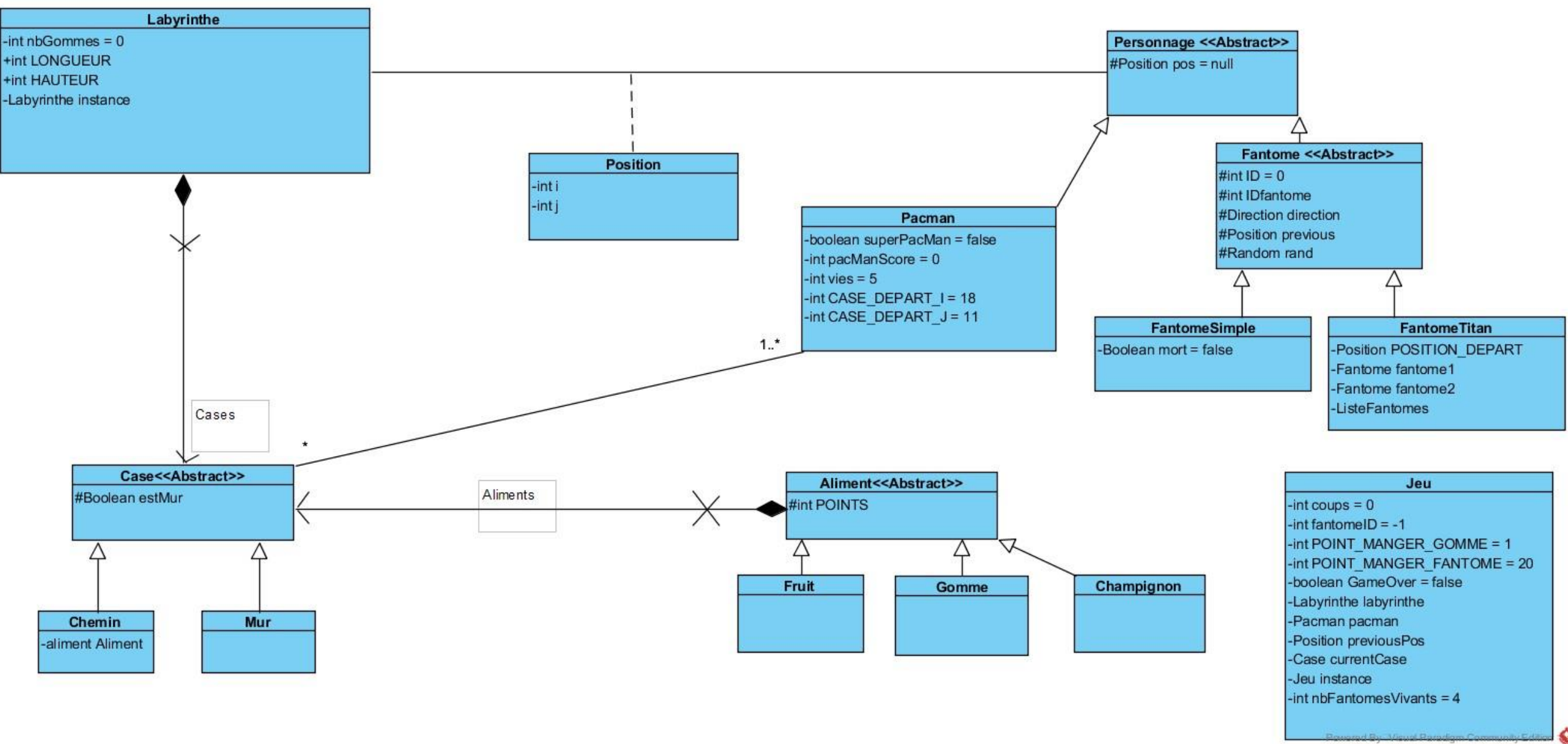
Lors de l'élaboration du Diagramme de Séquence du jeu, nous avons rencontré quelques difficultés liées à la sémantique des différents appels.

Nous avons, dès lors estimé qu'il fallait reprendre les méthodes par leurs noms tels qu'ils figuraient dans le code.

Nous vous fournissons également le code source en Java 8 de notre application PacMan.

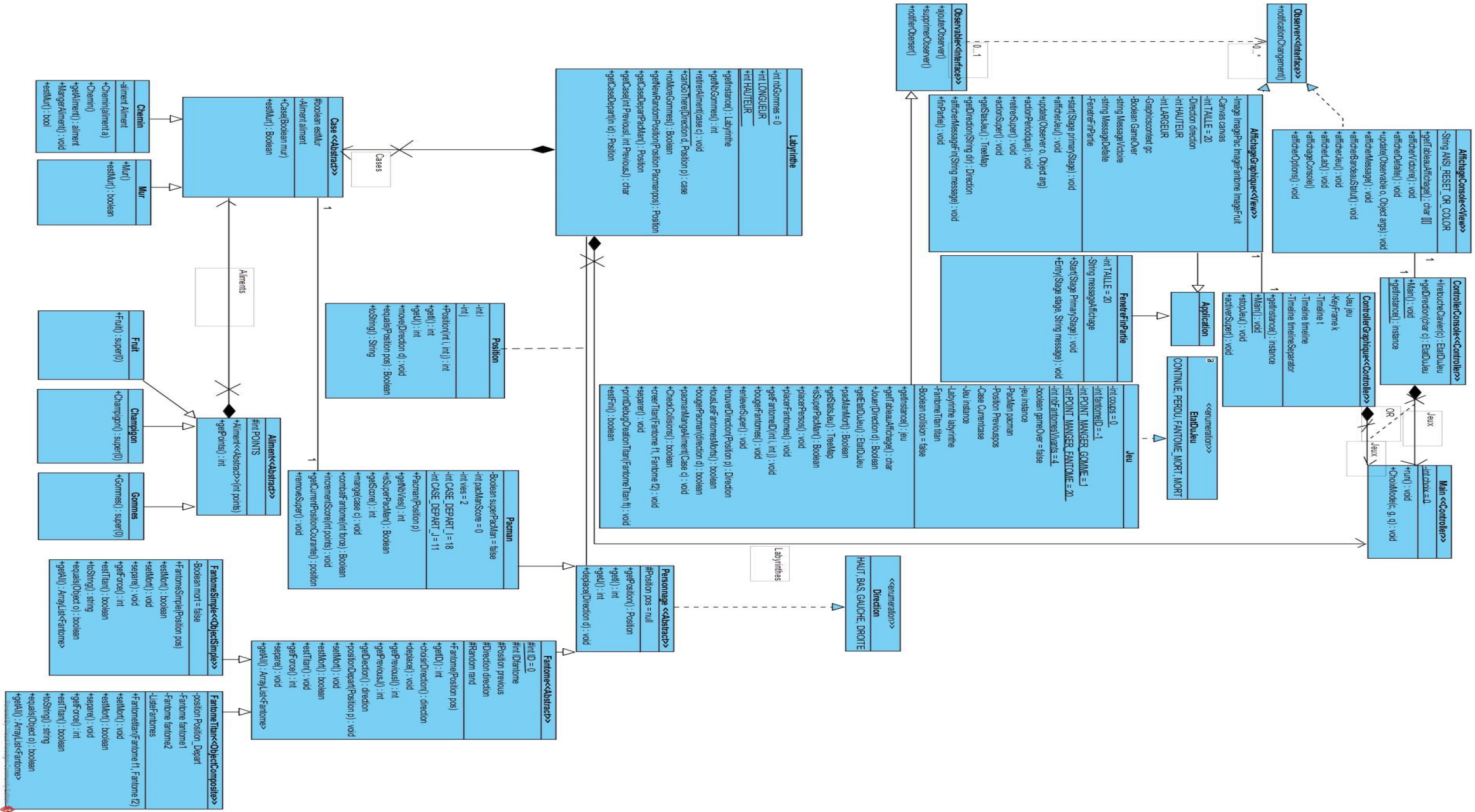
Il est regroupé sous 3 packages:

- Modèle (classes de l'itération 1: Aliment, Case, Direction, Fantome, Labyrinthe, Pacman, Personnage, Posittion,
- TypeAliments, EtatDuJeu, Chemin, Mur, Jeu; viennent ci-rajouter les classes de l'itération 4: FantomeSimple et FantomeTitan)
- Contrôleur (classes: Main, ControllerGraphique et ControllerConsole)
- Vue (classes: FenetreFinPartie, AffichageConsole, AffichageGraphique)

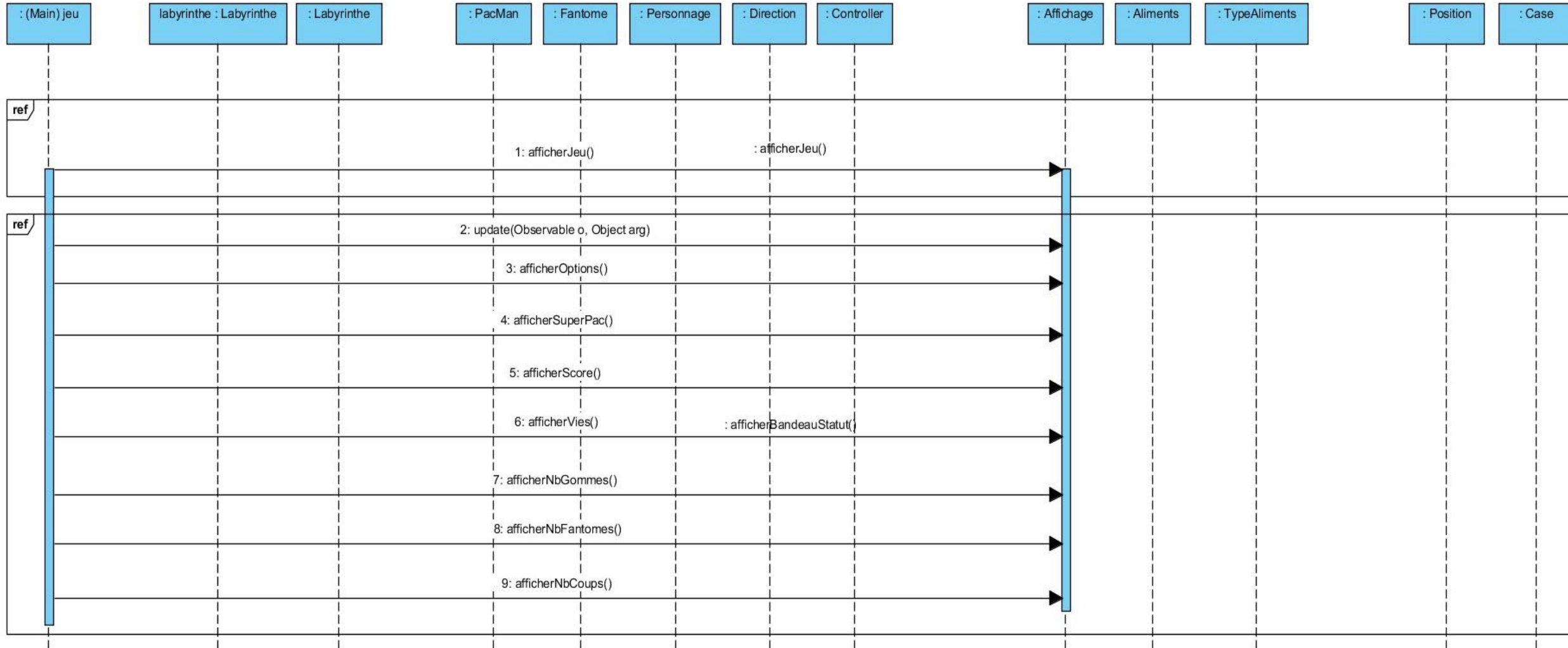


Le Diagramme UML de Classes du Domaine (mis à jour au 12/03/2017)

## Le Diagramme UML de Classes Logicielles (mis à jour au 12/03/2017)



# Les zones référence du Diagramme UML de Séquence (sd)





## Diagramme UML de Séquence du jeu

