

Rapport du groupe 17 concernant la première itération du travail Pacman cours de ANC3

Groupe 17 constitué de:

- Malherbe François
- Mathot Stéphane

Titulaires du cours et professeurs:

- A. Silovy
- B. Lacroix

Récapitulatif de l'objectif de cette première itération:

- Réaliser une étude détaillée du domaine (métier) du PacMan
- Réaliser une analyse élaborée du modèle de l'application
- Délivrer un rapport de la première itération du PacMan (version console, labyrinthe fixe et PacMan complet)
- Suivant une architecture Modèle-Business/View-Présentation/Contrôleur-Logique applicative (modèle MVC)
- Utilisation obligatoire du Design Pattern Observer/Observable
- 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 réalisé 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 A la sémantique des différents appels.

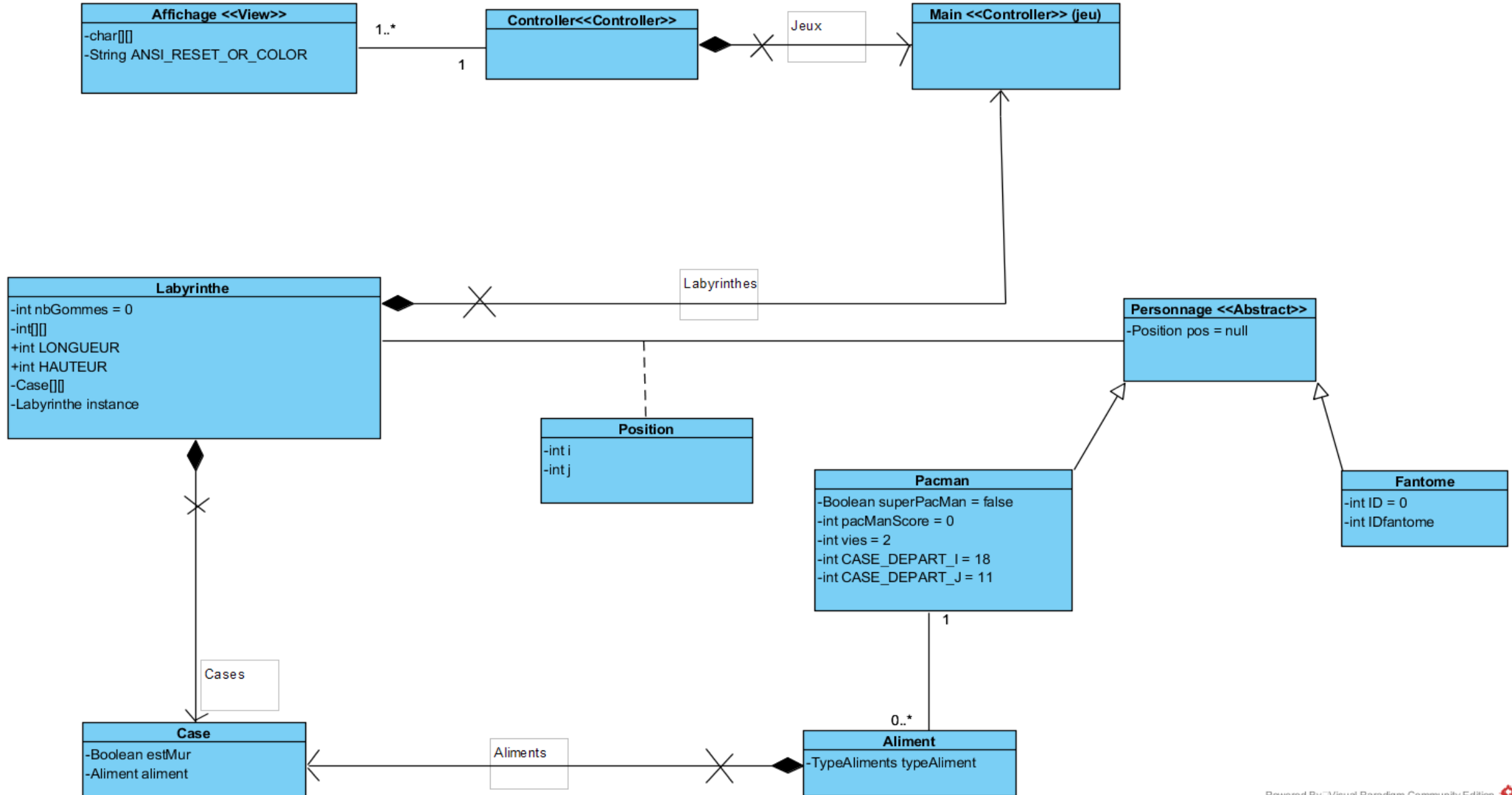
Nous avons, dès lors estimé qu'il fallait reprendre les méthodes par leurs noms tels qu'ils figuraient dans le code.

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

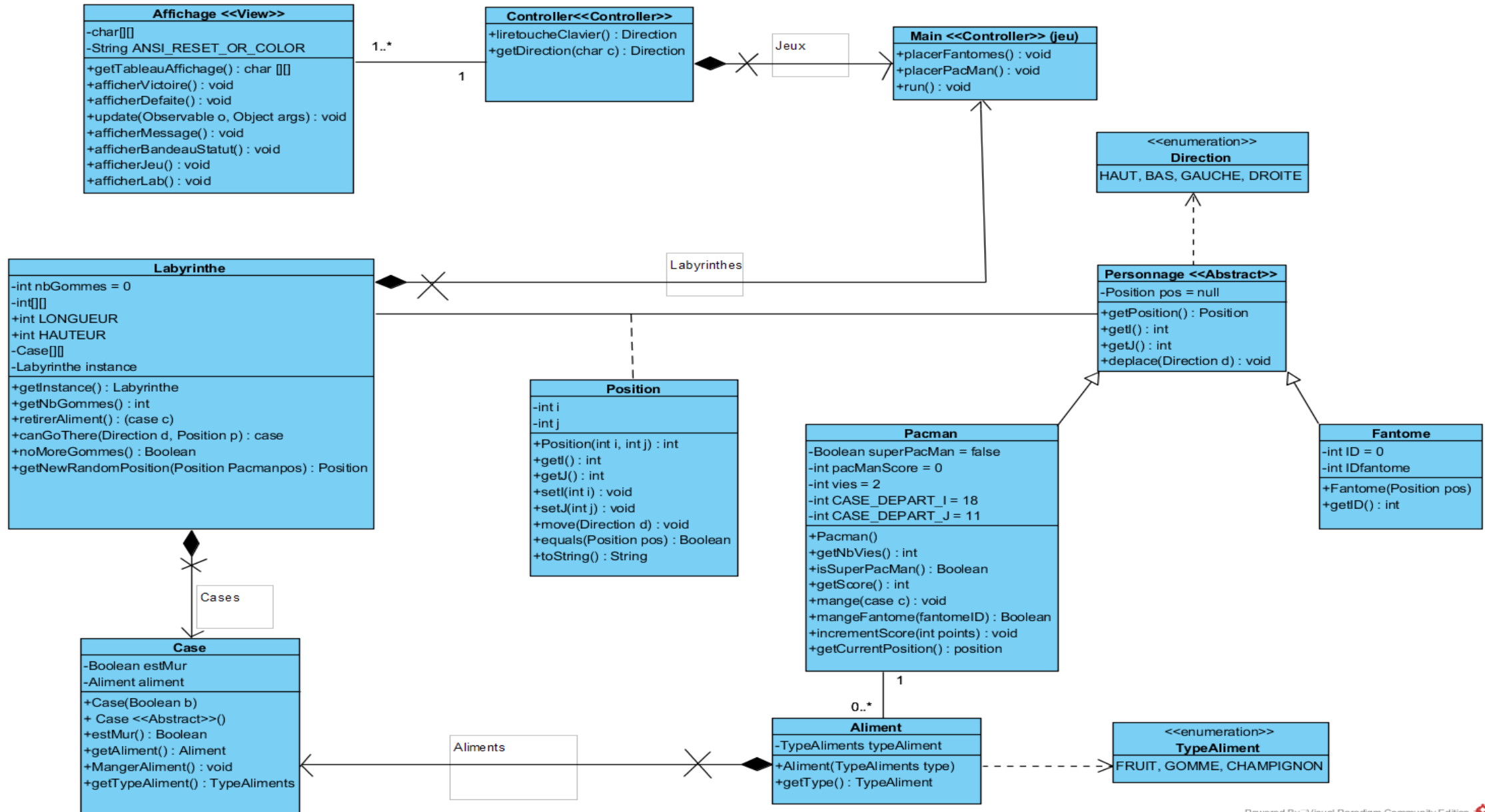
Il est regroupé sous 3 packages:

- Modèle (classes: Aliment, Case, Direction, Fantome, Labyrinthe, Pacman, Personnage, Posittion, TypeAliments)
- Contrôleur (classes: Main (jeu) et Controller)
- Vue (classe: Affichage)

Le Diagramme UML de Classes du Domaine



Le Diagramme UML de Classes Logicielles



Les zones référence du Diagramme UML de Séquence (sd)

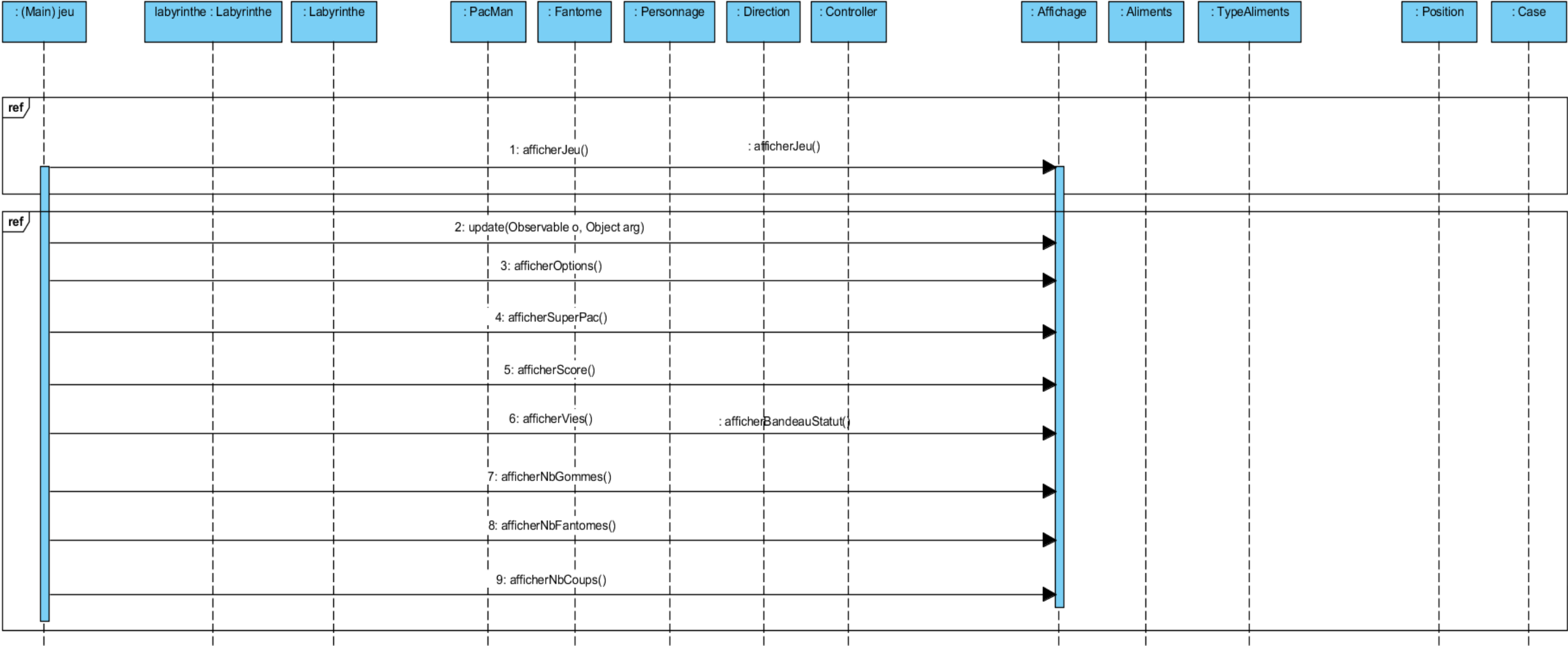


Diagramme UML de Séquence du jeu

