

Analyse du diagramme de classe :

Cadre MVC : Regroupe les composants maîtres du système MVC

- La View permettra l'affichage des plateaux et cartes, ainsi que les informations qui seront superposées à ces images.
- La Controller permettra à l'utilisateur de sélectionner des cartes et de passer son tour.
- La Model déclenchera des appels de fonctions générales en fonction des retours de Controller, afin de coordonner toutes les fonctions présentes dans les autres classes.

Cadre composition de la classe Joueur : Permet d'obtenir une classe Joueur complète

- La Joueur contient tous les attributs nécessaire au stockage des données d'un joueur, ainsi que les pseudo-getter permettant de les modifier.
- La Plateau permet de regrouper les informations propres au plateau (ex : ressources du joueur) et ainsi de simplifier l'affichage fait par View.
- La SousListe correspond à la main du Joueur. On rappelle que celle-ci change entre chaque tour.

Cadre déclaration des différentes cartes : Permet de définir les cartes de jeu

- La Carte est la classe mère de toutes les cartes. Elle permet simplement de faire un héritage pour alléger le code des attributs communs entre tous les types de carte.
- La CarteRessource contient toutes les cartes donnant des ressources du jeu 7 wonders (les ressources étant différentes du jeu de base pour s'adapter au sujet du projet).
- La CartePatrimoine correspond aux cartes bâtiment civil du 7 wonders.
- La CarteConnaissance correspond aux bâtiments scientifiques du 7 wonders.
- La CarteExamen correspond aux bâtiments militaires du 7 wonders.
- La CarteCommerce correspond aux bâtiments commerciaux du 7 wonders.

Cadre Spécifications des cartes commerce : Les cartes commerces ayant toutes une manière relativement unique de fonctionner, elles sont traitées en petits groupes.

- La PvGold correspond aux cartes donnant des points de victoires et de l'or en fonction des ressources d'un joueur
- La Comptche (comptoir + marché) correspond aux cartes permettant de réduire le coût d'achat d'une ressource à une cité voisine.
- La GainG (gain de gold) correspond aux cartes permettant de gagner de l'or (quantité fixe / dépendante de différentes variables)

La Age quant à elle, est une classe utilisée par plusieurs cadres. Son utilité est majoritairement de permettre aux différentes fonctions de s'adapter en fonction de l'avancement dans la partie (adapter les cartes disponibles, compter les victoires militaires etc.).

