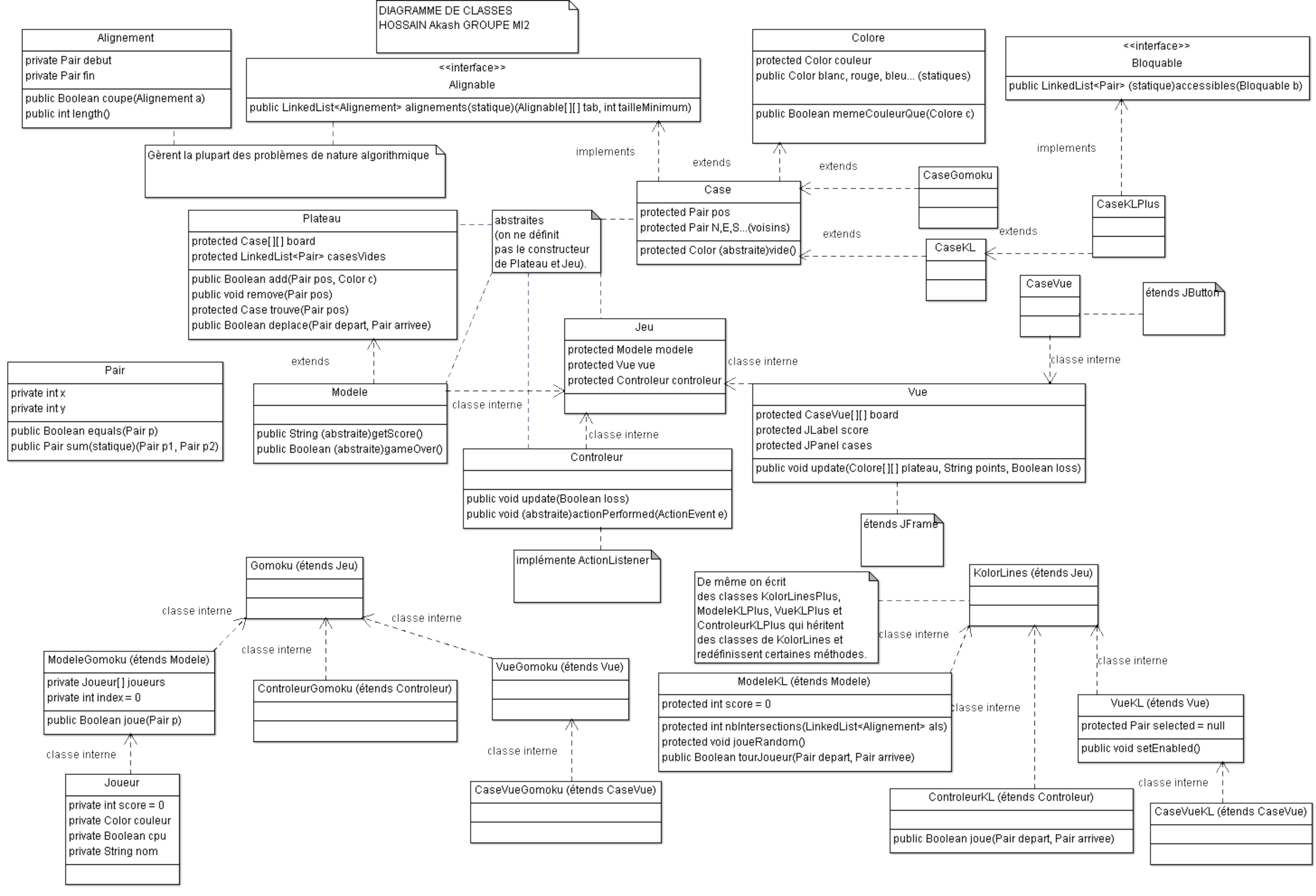
DIAGRAMME DE CLASSES
HOSSAIN Akash GROUPE MI2
Alignement
private Pair debut
private Pair fin
public Boolean coupe(Alignement a)
public int length()
<<interface>>
Alignable
public LinkedList<Alignement> alignements(statique)(Alignable[][] tab, int tailleMinimum)
Gèrent la plupart des problèmes de nature algorithmique
implements
Colore
protected Color couleur
public Color blanc, rouge, bleu... (statiques)
public Boolean memeCouleurQue(Colore c)
<<interface>>
Bloquable
public LinkedList<Pair> (statique)accessibles(Bloquable b)
implements
extends
extends
CaseGomoku
Case
protected Pair pos
protected Pair N,E,S...(voisins)
protected Color (abstraite)vide()
extends
extends
CaseKL
CaseKLPlus
Plateau
protected Case[][] board
protected LinkedList<Pair> casesVides
public Boolean add(Pair pos, Color c)
public void remove(Pair pos)
protected Case trouve(Pair pos)
public Boolean deplace(Pair depart, Pair arrivee)
abstraites
(on ne définit
pas le constructeur
de Plateau et Jeu).
CaseVue
étends JButton
Jeu
protected Modele modele
protected Vue vue
protected Controleur controleur
classe interne
classe interne
Pair
private int x
private int y
public Boolean equals(Pair p)
public Pair sum(statique)(Pair p1, Pair p2)
extends
Modele
public String (abstraite)getScore()
public Boolean (abstraite)gameOver()
classe interne
classe interne
Vue
protected CaseVue[][] board
protected JLabel score
protected JPanel cases
public void update(Colore[][] plateau, String points, Boolean loss)
Controleur
public void update(Boolean loss)
public void (abstraite)actionPerformed(ActionEvent e)
étends JFrame
implémente ActionListener
Gomoku (étends Jeu)
classe interne
classe interne
classe interne
De même on écrit
des classes KolorLinesPlus,
ModeleKLPlus, VueKLPlus et
ControleurKLPlus qui héritent
des classes de KolorLines et
redéfinissent certaines méthodes.
KolorLines (étends Jeu)
classe interne
classe interne
ModeleGomoku (étends Modele)
private Joueur[] joueurs
private int index = 0
public Boolean joue(Pair p)
ControleurGomoku (étends Controleur)
VueGomoku (étends Vue)
ModeleKL (étends Modele)
protected int score = 0
protected int nbIntersections(LinkedList<Alignement> als)
protected void joueRandom()
public Boolean tourJoueur(Pair depart, Pair arrivee)
classe interne
VueKL (étends Vue)
protected Pair selected = null
public void setEnabled()
classe interne
classe interne
classe interne
Joueur
private int score = 0
private Color couleur
private Boolean cpu
private String nom
CaseVueGomoku (étends CaseVue)
ControleurKL (étends Controleur)
public Boolean joue(Pair depart, Pair arrivee)
classe interne
CaseVueKL (étends CaseVue)