

# Rapport Projet Long TOB

Auteur : KSSIM Aymane.

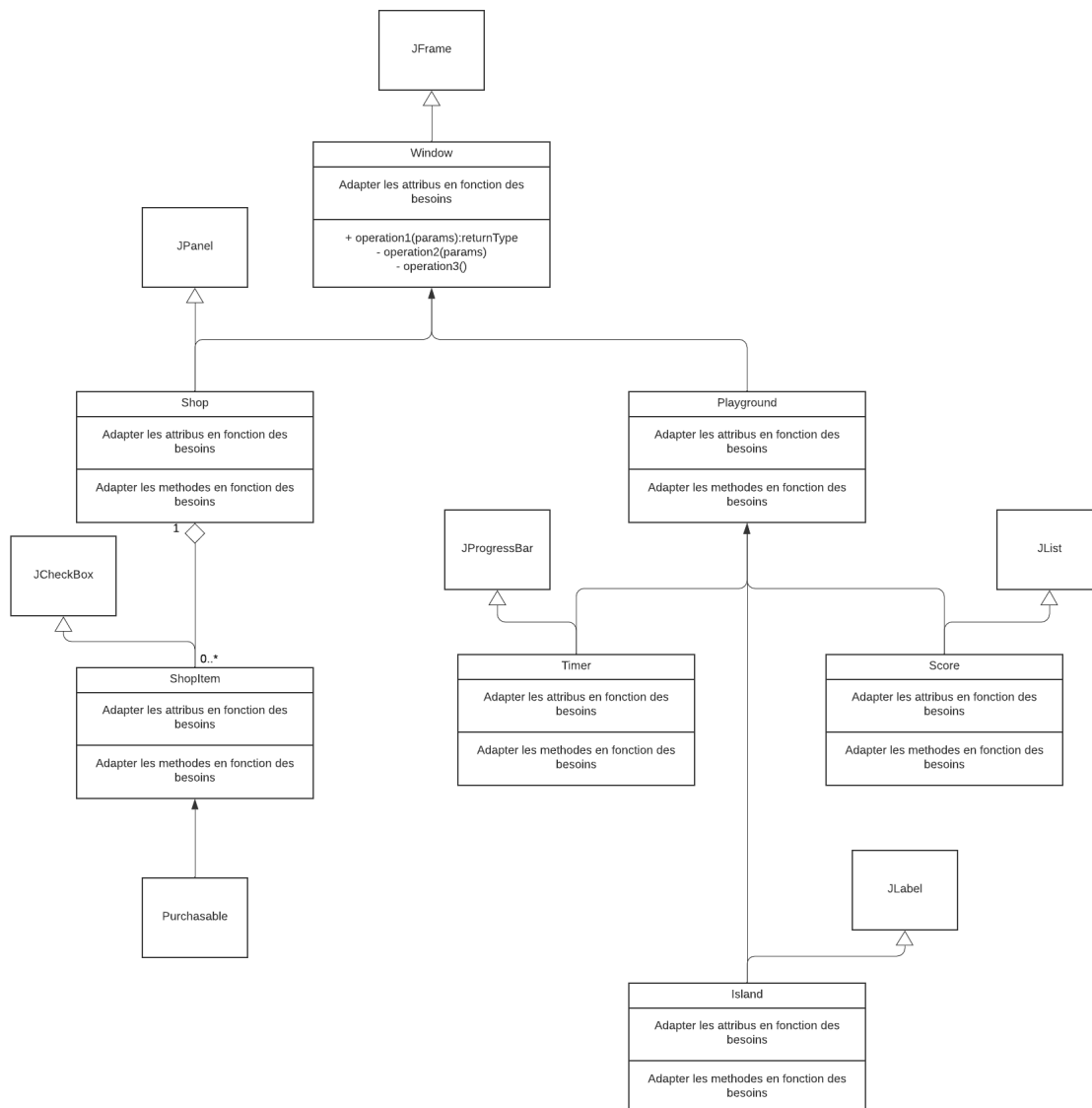
## 1 – Architecture Globale :

Avec Jérémie Carrez et Nohé Hinniger-Foray nous avons établi les bases de l'architecture du jeu en dressant le diagramme de Classe de l'application et en complétant ce dernier. Nous avons ensuite réparti l'ensemble des tâches sur les membres du groupe en créant des mini-équipes qui s'occupent chacune d'une fonctionnalité de l'application nécessaires pour l'instant : l'affichage, les achatables du jeu et enfin les statistiques qui montrent l'avancement du joueur.

## 2 – Architecture de l'affichage :

J'ai commencé par poser les briques de base du diagramme UML de la fonctionnalité d'affichage en s'appuyant sur la possibilité d'héritage des classes prédéfinies du package Swing.

Lors de l'implémentation, le diagramme n'a pas été totalement respecté pour des raisons pratiques.



### 3 – Implémentation des Classes d’Affichage :

Après avoir défini de diagramme de classe pour l’affichage j’ai commencé à implémenter du code. Ceci n’a pas été facile à cause des décalages avec les équipes responsables du modele de jeu, ce qui rendait difficile le test des programmes.