

Quoridor

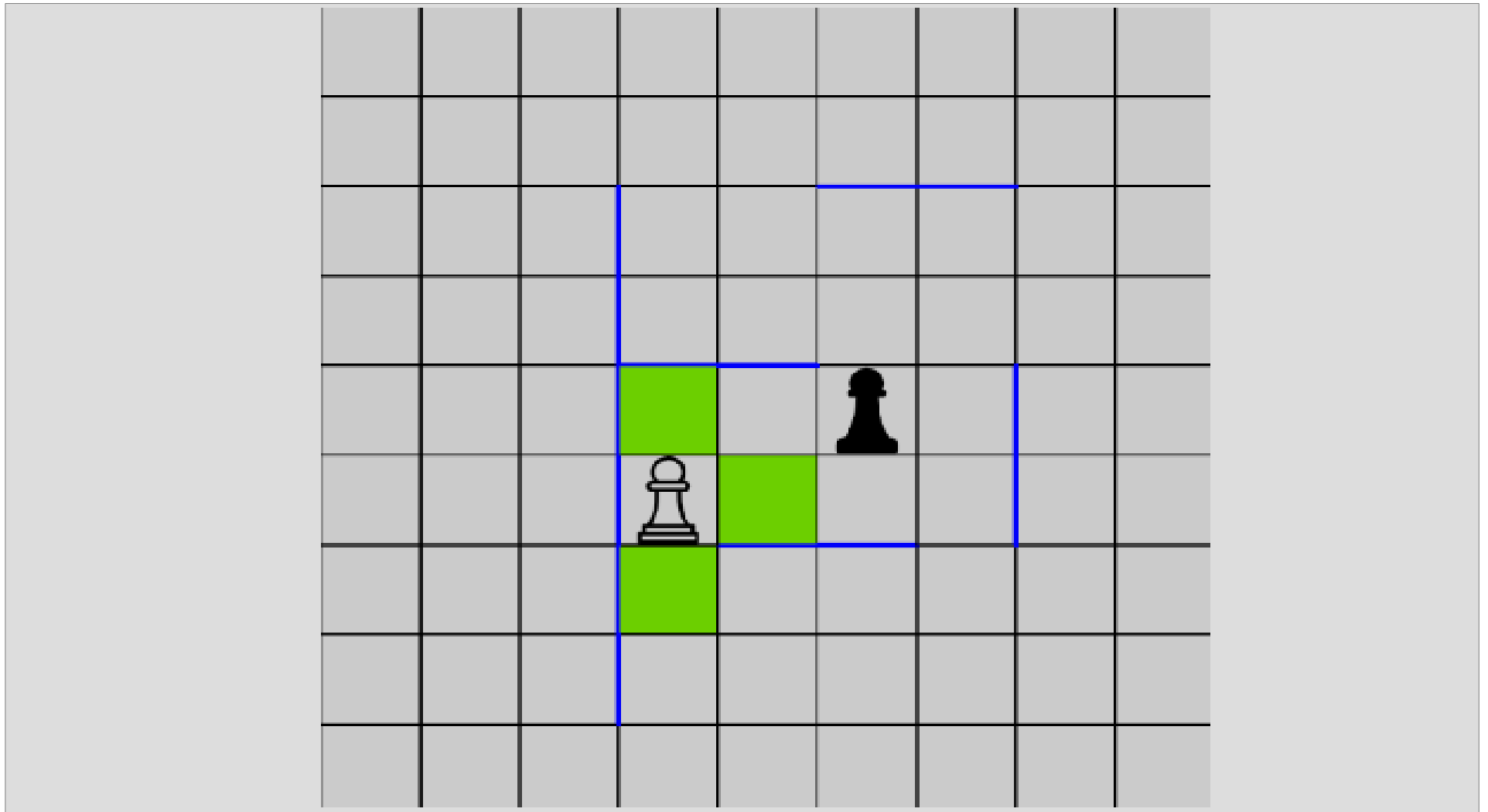
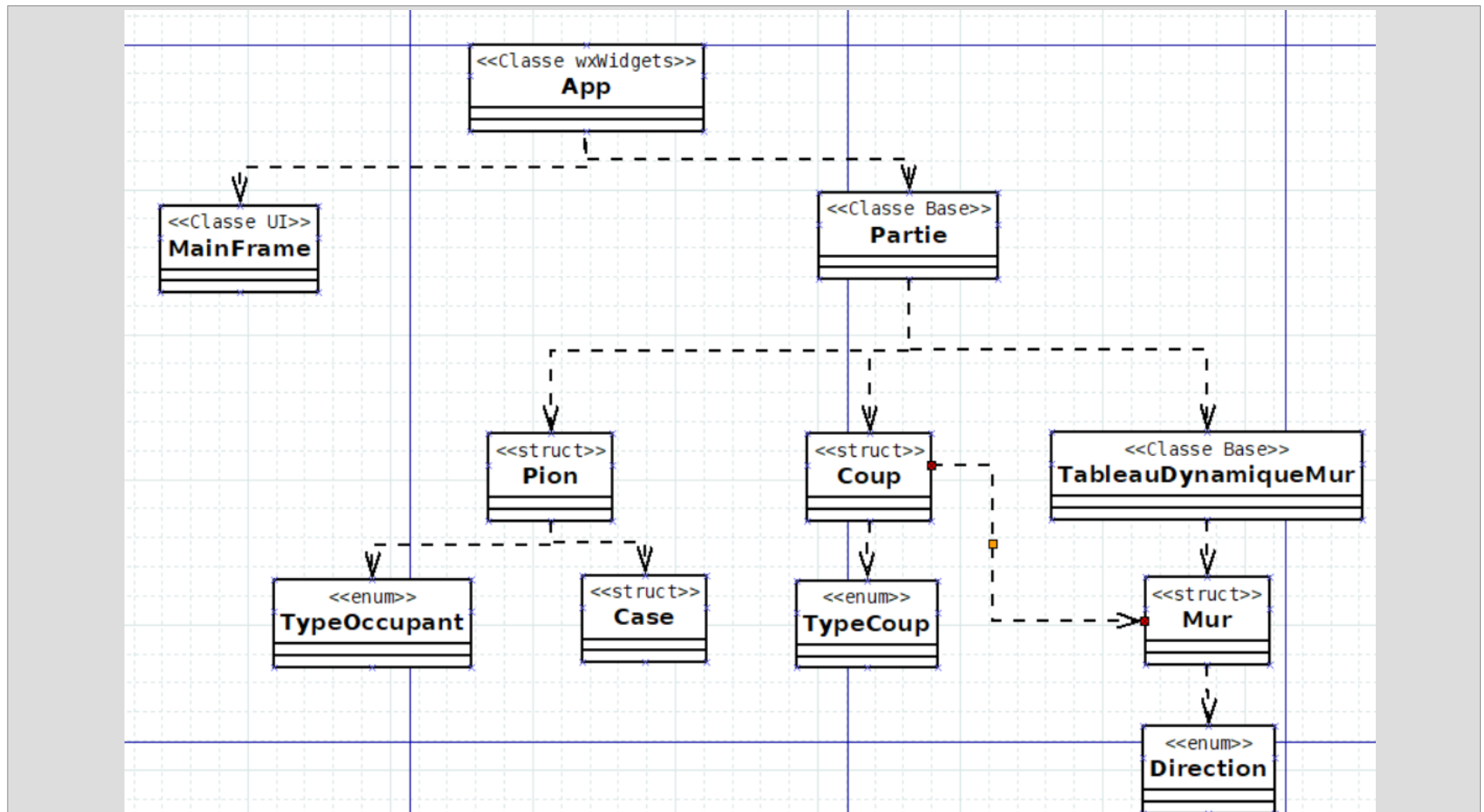


Diagramme des classes UML



Base : Stocker les Murs

- Concaténer efficacement
- Avoir un comportement de TD classique
- Classe indépendante

Base : Jouer une partie

- Déplacer un joueur
- Poser des murs
- Pouvoir dire si un coup est valide ou non
- Pouvoir rendre compte fidèlement de l'état de la Partie en cours

UI : Application wxWidgets

- Classe héritée de wxApp
- Application UI multi-plateforme
- Lie l'UI et l'objet Partie
- Met en place un Quoridor jouable au clavier / souris
- Gère les événements utilisateurs

UI : MainFrame

- Héritée de wxFrame
- Indépendant de Partie
- Instancie et modifie les widgets
- Dessine sur le Board

Points d'amélioration

- MatriceCases déprécié
- Pas de traduction en graphe
- Bibliothèques de wxWidgets pas optimisées pour le proj
- Gameplay plutôt statique

Conclusion

- Projet long à commencer seul
- Conception en V bien adaptée
- Multi-plateforme