

## Rapport Tache 1 :

Le but était de nettoyer la classe principale FirefighterBoard qui ne respectait pas les principes SOLID (responsabilités mélangées). J'ai délégué la logique de comportement directement dans les agents.

### Classes créées et modifiées

- **BoardContext (Interface)** : J'ai créé cette interface pour inverser les dépendances. Elle permet aux agents de "voir" la grille (voisins, feux) et d'agir (éteindre) sans connaître la classe FirefighterBoard.
- **AbstractAgent (Classe Abstraite)** : J'ai créé cette classe mère pour regrouper le code commun à tous les agents (position, méthode abstraite update).
- **Firefighter & Fire** : J'ai déplacé la logique de déplacement (stratégie) et de propagation du feu dans ces classes respectives. Elles sont désormais autonomes.
- **FirefighterBoard** : J'ai retiré toute la logique métier (updateFires, updateFirefighters). La classe ne sert plus qu'à stocker la liste des agents et à lancer leur mise à jour tour par tour.

Le code respecte maintenant le principe de responsabilité unique (SRP) et l'inversion de dépendance (DIP).