Logical View::Logical View

SolutionExhaustive
- +constructor<<SolutionExhaustive(scenario: Scenario, joueur: Joueur)
- +solutionExhaustive(): void
- -parcourirQuetes(): void
- -trouverQuetePlusProche(quetesDisponibles: Quete[*]): Quete

ApplicationRpg
- +start(stage: Stage): void
- +main(args: String[*]): void

Joueur
- -chExperience: int
- -chPositionX: int
- -chPositionY: int
- -chTemps: int
- -chDistance: int
- -chNbQuetes: int
- -chQuetesCompleteesGloutonne: Integer[*] {collection="ArrayList"}
- -chQuetesCompleteesExhaustive: Integer[*] {collection="ArrayList"}
- +constructor<<Joueur()
- +completerQueteGloutonne(quete: Quete): void
- +completerQueteExhaustive(quete: Quete): void
- +queteCompleteeGloutonne(numQuete: int): boolean
- +queteCompleteeExhaustive(numQuete: int): boolean
- +toutesQuetesCompletees(scenario: Scenario): boolean
- +calculerDistance(positionQuete: int[*]): int
- +getExperience(): int
- +getPositionX(): int
- +getPositionY(): int
- +getTemps(): int
- +afficherCheminQuetesGloutonne(): void
- +afficherCheminQuetesExhaustive(): void
- +getQuetesDisponiblesGloutonne(scenario: Scenario): Quete[*]
- +getQuetesDisponiblesExhaustive(scenario: Scenario): Quete[*]
- -preconditionsSatisfaitesGloutonne(quete: Quete): boolean
- -preconditionsSatisfaitesExhaustive(quete: Quete): boolean
- +ajouterTempsDeplacement(tempsDeplacement: int): void
- +seDeplacerVers(destinationX: int, destinationY: int): void
- +getChDistance(): int
- +getChNbQuetes(): int
- +getChQuetesCompleteesGloutonne2(): Quete[*]
- +getChQuetesCompleteesExhaustive2(): Quete[*]
- +reset(): void

SolutionEfficace
- -queteFinal: boolean
- +constructor<<SolutionEfficace(scenario: Scenario, joueur: Joueur)
- +trouverQuetePlusProche(quetesDisponibles: Quete[*]): Quete
- +solutionGloutonne(): void

GridPaneScenario
- -chNumScenario: ComboBox
- -chRadioGroup: ToggleGroup
- +constructor<<GridPaneScenario()
- -peupleComboBox(nbre: Integer[*]): ComboBox
- +reset(): void
- +getNumScenario(): int
- +getSolution(): String

VBoxRoot
- +constructor<<VBoxRoot()

MenuDeroulant
- -chNumeroScenario: int
- -menuBar: MenuBar
- -scenarioMenu: Menu
- -scenario0: MenuItem
- -scenario1: MenuItem
- -scenario2: MenuItem
- -scenario3: MenuItem
- -scenario4: MenuItem
- -scenario5: MenuItem
- -scenario6: MenuItem
- -scenario7: MenuItem
- -scenario8: MenuItem
- -scenario9: MenuItem
- -scenario10: MenuItem
- +constructor<<MenuDeroulant()
- +getMenuBar(): MenuButton
- +getChNumScenario(): int
- -createMenuBar(): MenuButton
- -chNumScenarioSelect(int parNumScenario)
- +alert()

Controleur
- +handle(event: Event): void

HBoxRoot
- +constructor<<HBoxRoot()
- +getCtrlControleur(): Controleur
- +getChAfficheScenario(): VBoxAffichageScenario
- +getChAffichageSolution(): GridPaneAffichageSolution
- +getChGridPaneScenario(): GridPaneScenario
- +getLectureFichierTexte(): LectureFichierTexte
- +getChJoueur(): Joueur
{static=true}

GridPaneAffichageSolution
- -chResultatDuree: String
- -chResultatExp: String
- -chResultatDist: String
- -chResultatNbQuetes: String
- -chLablResultatDuree: Label
- -chLablResultatExp: Label
- -chLablResultatDist: Label
- -chLablResultatNbQuetes: Label
- -chTab: TableView
- -chQuetesCompleteesExhaustive: Quete[*] {collection="ArrayList"}
- +constructor<<VBoxAffichageSolution(joueur: Joueur)
- +update(joueur: Joueur, parQuetesRealise: Quete[*]): void

Quete
- -numero: int
- -pos: int[*]
- -precond: int[*]
- -duree: int
- -experience: int
- -intitule: String
- +constructor<<Quete(ligne: String)
- +extraitPos(position: String): int[*]
- +extraitPrecond(precond: String): int[*]
- +toString(): String
- +getNumero(): int
- +getPos(): int[*]
- +getPosAsString(): String
- +getPrecond(): int[*]
- +getPrecondAsString(): String
- +getDuree(): int
- +getExperience(): int
- +getIntitule(): String

Scenario
- -chTreeMapScenario: TreeMap
- +constructor<<Scenario()
- +ajout(quete: Quete): void
- +ajouterQueteAuScenario(numeroScenario: int, quete: Quete): void
- +getChQuetes(): Quete[*]
- +getChTreeMapScenario(): TreeMap

VBoxAffichageScenario
- -chLablScenario: Label
- -chTab: TableView
- -scenarios: Scenario
- +constructor<<VBoxAffichageScenario(parQuete: TreeMap)
- +update(numScenario: int, parQuetes: Quete[*]): void

LectureFichierTexte
- -scenarios: TreeMap
- -numeroScenario: Integer
- +constructor<<LectureFichierTexte()
- +lectureFichiersScenarios(): void
- +lectureFichier_File(): void
- +getScenario(key: int): Scenario
- +getScenarios(): TreeMap
- +getKey(key: int): Quete[*]

Association labels: -joueur, -scenario, -chJoueur, -chControleur, -chHBoxRoot, -lectureFichierTexte, -chMenuDeroulant, -chGridPaneScenario, -chAffichageSolution, -chAfficheScenario, +root, -chQuetes {collection="ArrayList"}, -chQuetesCompleteesGloutonne2 {collection="ArrayList"}, -chQuetesCompleteesExhaustive2 {collection="ArrayList"}, {static=true}