

pistes d'amélioration

Environnement :

cette classe fait beaucoup trop de choses.

quelques exemples :

- `deplacementSoldats` : ce qui est dans la boucle (si le soldat n'est pas piégé, le déplacer) devrait être une méthode de `Soldat` : c'est le soldat qui se déplace...
- idem pour `ActionBasePrincipale` : c'est une action de la base principale donc dans `BasePrincipale`.
- le `Bfs` et le terrain devraient être dans des classes à part.

Vagues :

pas mal : fait apparaître des ennemis dans son `unTour`. Devrait être remaniée pour être plus objet (gestion des différentes vagues) et éliminer duplication de code.

Soldat et ses sous classes :

classes trop passives (cf ce qui a été dit dans Environnement).

Il faudra chercher à avoir des ennemis avec des comportements très différents.

Tour et ses sous classes :

Intéressant : tour défensives (qui piègent) et offensives (qui frappent) regroupées par un agir abstrait.

Problèmes :

- duplication de code dans `Tour` : `ennemiAPorter` et `verificationEstAPorter`.
- `Tour Offensive` : pas mal mais duplication de code dans les sous classes.
- `Tour defensive`: piègent tous les soldats (si j'ai bien compris...) Le ralentissement fonctionne mais pourrait être plus général (pas forcément un tour sur 2). On aimerait avoir plusieurs sortes de tours défensives (qui stoppent sur un certain nombre de tour, qui ralentissent à une certaine vitesse, voire même qui les font repartir en arrière...).

Projectile :

pleins de duplication de code dans `deplacement` (en plus du fait que c'est pas MVC mais on va laisser tomber cela ...)