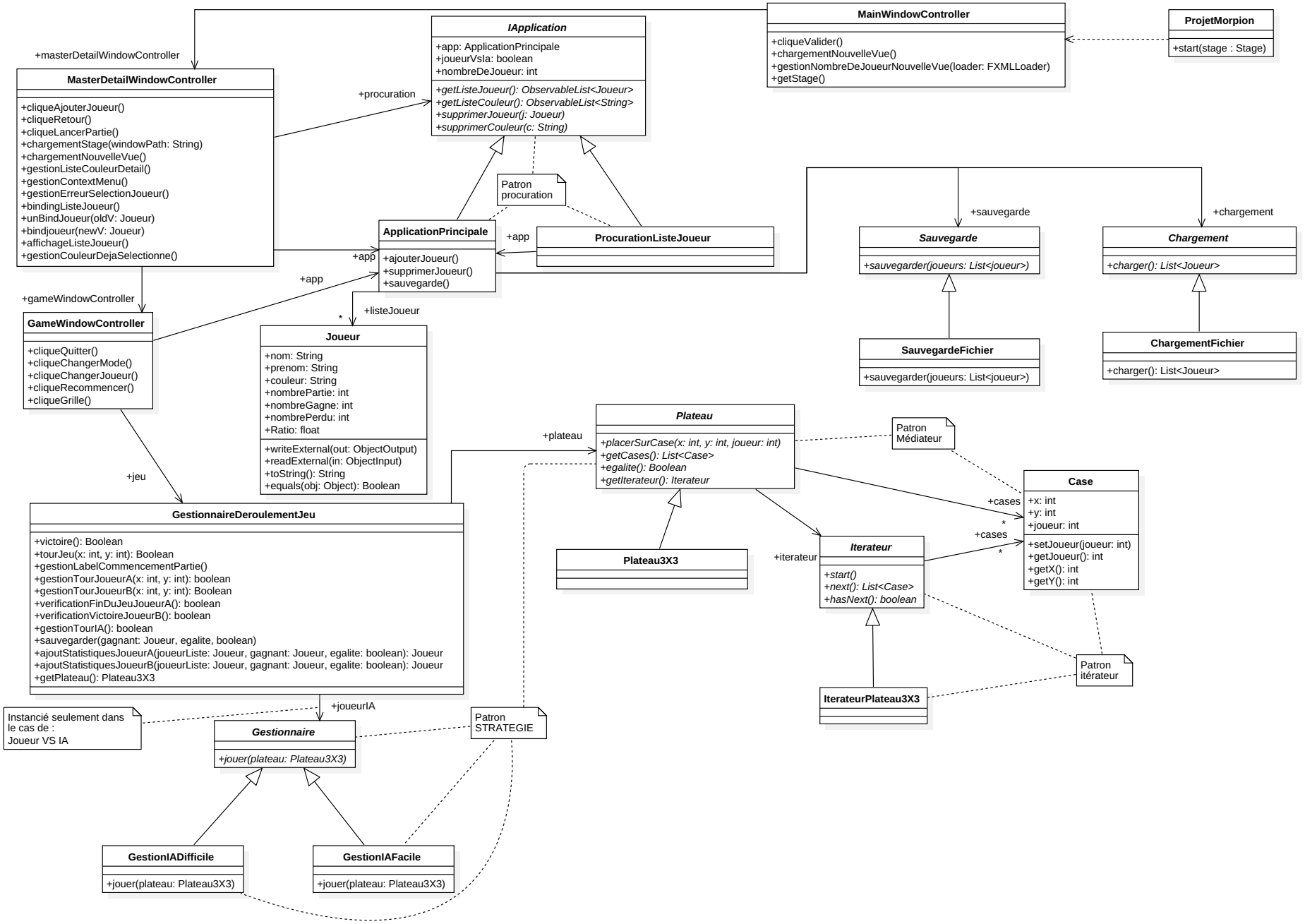
Model::Main


MainWindowController
+cliqueValider()
+chargementNouvelleVue()
+gestionNombreDeJoueurNouvelleVue(loader: FXMLLoader)
+getStage()
ProjetMorpion
+start(stage : Stage)
IApplication
+app: ApplicationPrincipale
+joueurVsIa: boolean
+nombreDeJoueur: int
+getListeJoueur(): ObservableList<Joueur>
+getListeCouleur(): ObservableList<String>
+supprimerJoueur(j: Joueur)
+supprimerCouleur(c: String)
+masterDetailWindowController
MasterDetailWindowController
+cliqueAjouterJoueur()
+cliqueRetour()
+cliqueLancerPartie()
+chargementStage(windowPath: String)
+chargementNouvelleVue()
+gestionListeCouleurDetail()
+gestionContextMenu()
+gestionErreurSelectionJoueur()
+bindingListeJoueur()
+unBindJoueur(oldV: Joueur)
+bindjoueur(newV: Joueur)
+affichageListeJoueur()
+gestionCouleurDejaSelectionne()
+procuration
Patron procuration
ApplicationPrincipale
+ajouterJoueur()
+supprimerJoueur()
+sauvegarde()
+app
ProcurationListeJoueur
+sauvegarde
+chargement
Sauvegarde
+sauvegarder(joueurs: List<joueur>)
Chargement
+charger(): List<Joueur>
SauvegardeFichier
+sauvegarder(joueurs: List<joueur>)
ChargementFichier
+charger(): List<Joueur>
+gameWindowController
GameWindowController
+cliqueQuitter()
+cliqueChangerMode()
+cliqueChangerJoueur()
+cliqueRecommencer()
+cliqueGrille()
+listeJoueur
Joueur
+nom: String
+prenom: String
+couleur: String
+nombrePartie: int
+nombreGagne: int
+nombrePerdu: int
+Ratio: float
+writeExternal(out: ObjectOutput)
+readExternal(in: ObjectInput)
+toString(): String
+equals(obj: Object): Boolean
+jeu
GestionnaireDeroulementJeu
+victoire(): Boolean
+tourJeu(x: int, y: int): Boolean
+gestionLabelCommencementPartie()
+gestionTourJoueurA(x: int, y: int): boolean
+gestionTourJoueurB(x: int, y: int): Boolean
+verificationFinDuJeuJoueurA(): boolean
+verificationVictoireJoueurB(): boolean
+gestionTourIA(): boolean
+sauvegarder(gagnant: Joueur, egalite, boolean)
+ajoutStatistiquesJoueurA(joueurListe: Joueur, gagnant: Joueur, egalite: boolean): Joueur
+ajoutStatistiquesJoueurB(joueurListe: Joueur, gagnant: Joueur, egalite: boolean): Joueur
+getPlateau(): Plateau3X3
+plateau
Plateau
+placerSurCase(x: int, y: int, joueur: int)
+getCases(): List<Case>
+egalite(): Boolean
+getIterateur(): Iterateur
Patron Médiateur
Case
+x: int
+y: int
+joueur: int
+setJoueur(joueur: int)
+getJoueur(): int
+getX(): int
+getY(): int
+cases
+cases
Plateau3X3
+iterateur
Iterateur
+start()
+next(): List<Case>
+hasNext(): boolean
Patron itérateur
IterateurPlateau3X3
+joueurIA
Instancié seulement dans le cas de : Joueur VS IA
Gestionnaire
+jouer(plateau: Plateau3X3)
Patron STRATEGIE
GestionIADifficile
+jouer(plateau: Plateau3X3)
GestionIAFacile
+jouer(plateau: Plateau3X3)