

# Analyse

Baptiste Bertout – author · Pierre Planchon – author · Arthur Keller – author · Gaspard Souliez – author  
· Mathis Decoster – author

## Table des matières

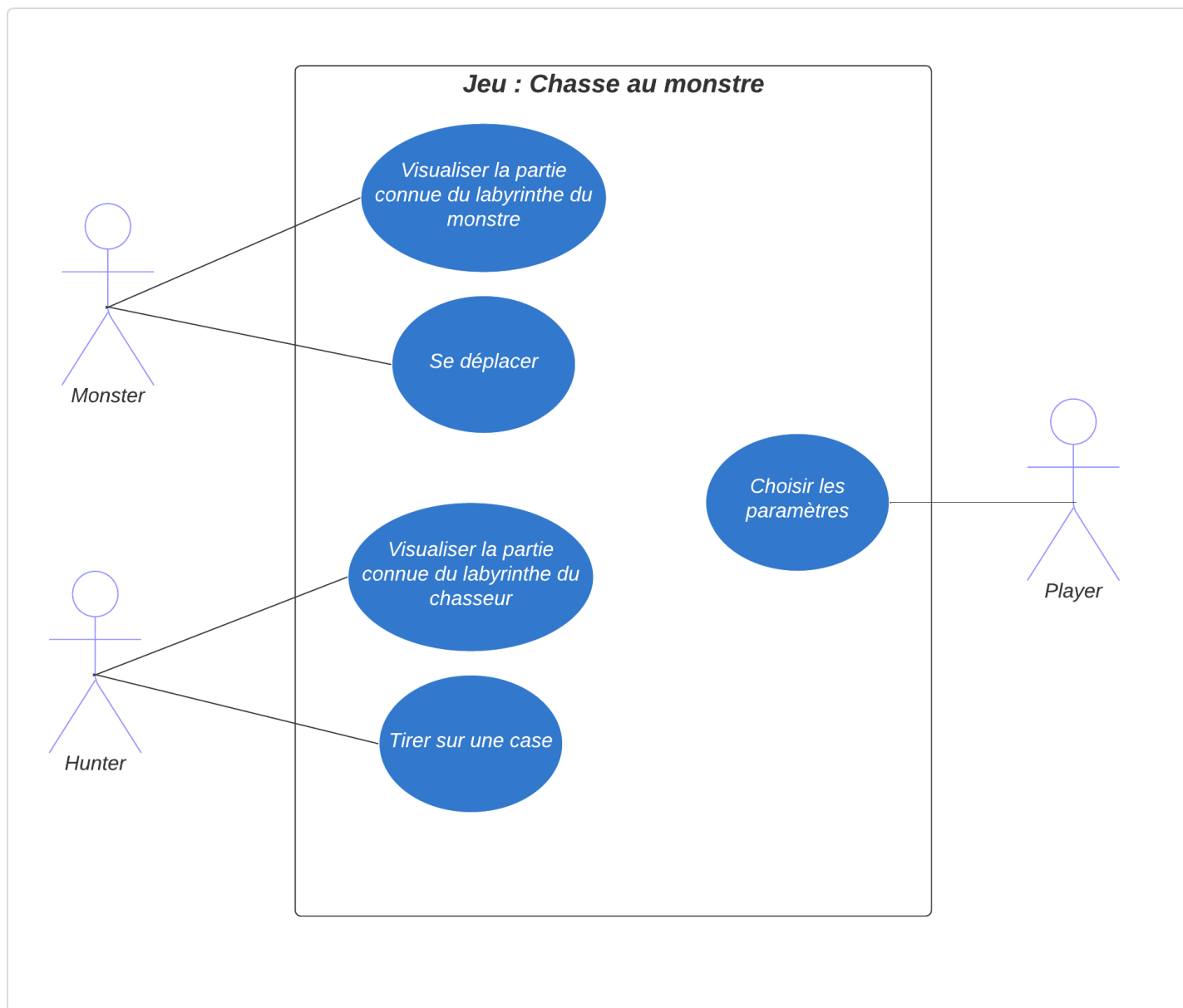
- 1. Présentation de l'équipe
- 2. Diagramme de cas d'utilisation
- 3. Diagramme de classe
- 4. Description de l'implémentation
  - I. Tour du chasseur
  - II. Tour du chasseur

## 1. Présentation de l'équipe

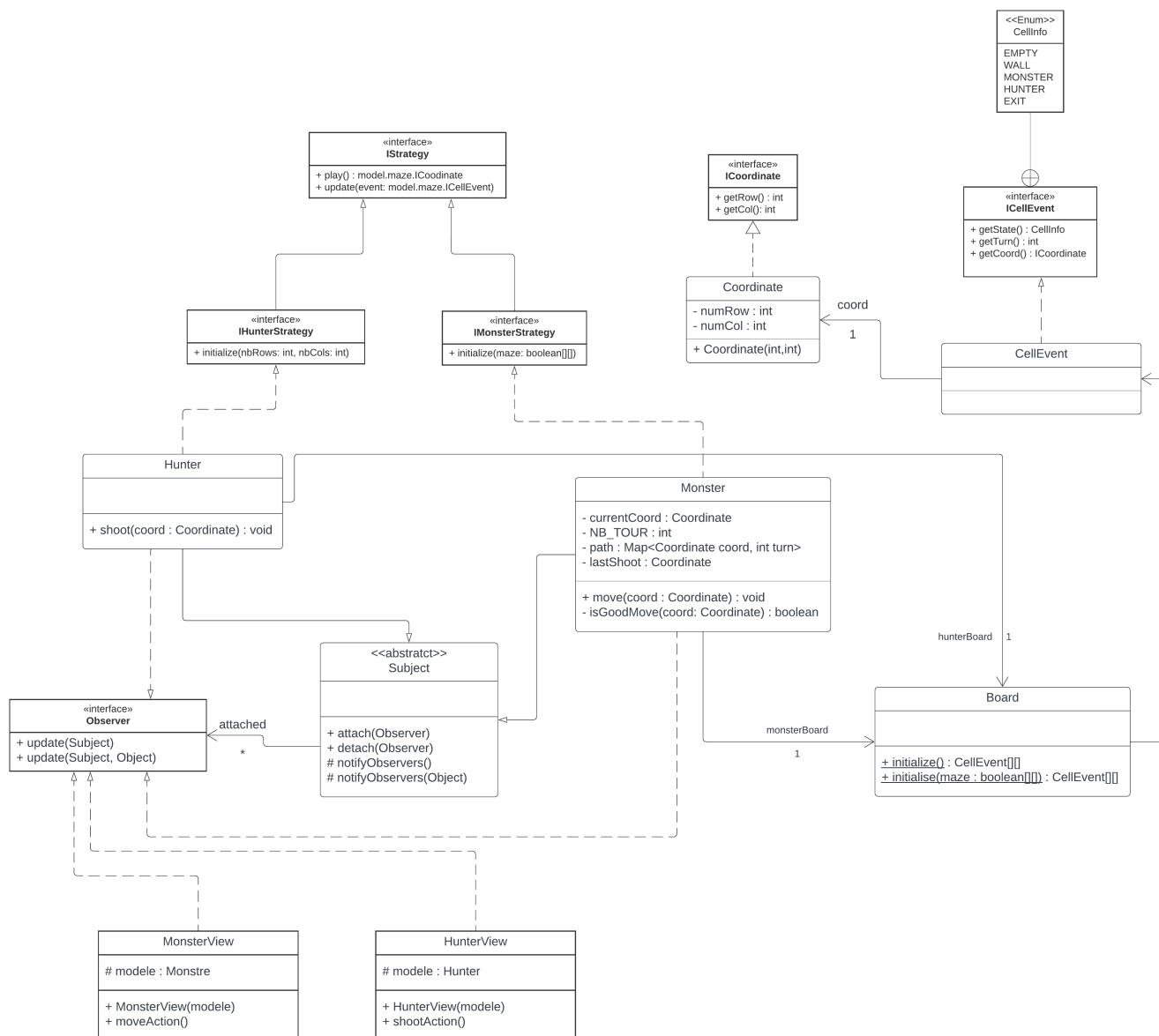
### Groupe G5

- Baptiste Bertout
- Pierre Planchon
- Arthur Keller
- Gaspard Souliez
- Mathis Decoster

## 2. Diagramme de cas d'utilisation



### 3. Diagramme de classe



### 4. Description de l'implémentation

#### I. Tour du chasseur

##### Début du tour du montre

DEBUT

Le joueur décide de se déplacer sur une case en utilisant l'interface IHM.

Coordinate coord <- coordonnées de la case choisit

APPEL move(coord)

FIN

### Méthode move ( Classe Monster )

```
FONCTION move(Coordinate coord)

  SI isGoodMove()
    NB_TOUR + 1
    AJOUT DANS path DU COUPLE (coord, NB_TURN)
    currentCoord <- coord
  FIN SI

FIN FONCTION
```

### Méthode isGoodMove ( Classe Monster )

```
FONCTION isGoodMove(Coordinate coord)

  RETOURNER isEmptyCell(coord) ET isNext(coord)

FIN FONCTION
```

## II. Tour du chasseur

### Début du tour du chasseur

```
DEBUT
  Le joueur décide de tirer sur une case avec l'interface IHM
  Coordinate coord <- coordonnées de la case choisit
  APPEL shoot(coord)
FIN
```

### Méthode shoot ( CLasse Hunter.java )

```
FONCTION shoot(Coordinate coord)

  notifyObservers(coord)

FIN FONCTION
```

## Explication de la suite

`notifyObservers(coord)` appelle la méthode `update(Subejct, Object)` de l'objet `Monster`

La méthode `update(Subejct, Object)` appelle la méthode `notifyObservers(CellEvent event)`

`notifyObservers(CellEvent event)` appelle la méthode `update(Subject, Object)` de l'objet `Hunter`

Cette méthode `update(Subect, Object)` va mettre à jour la variable `hunterBoard` en changeant l'information courante présente dans `hunterBoard` aux coordonnées données par 'event', par l'information présente dans 'event' avec la méthode `getState()` de la classe `CellEvent`.

Last updated 2023-10-12 17:49:36 +0200