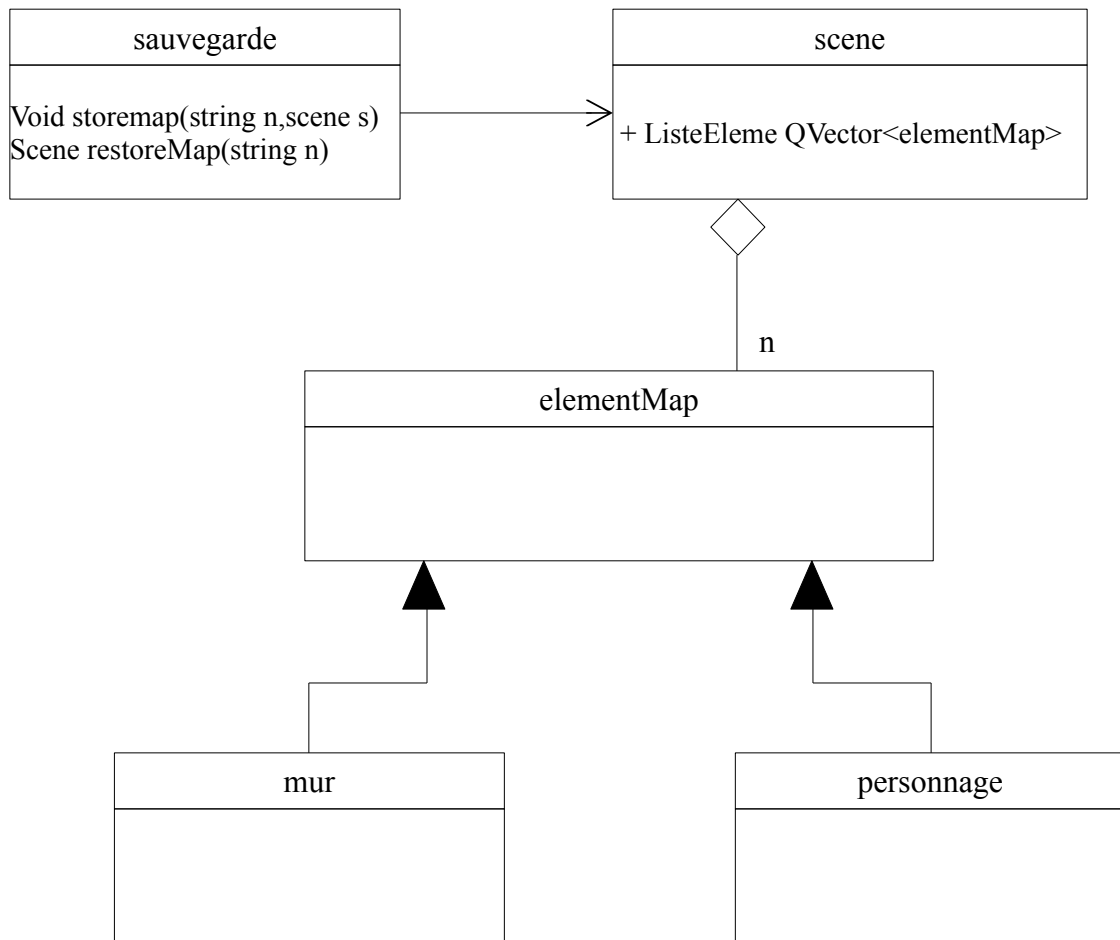


## Prototype sauvegarde :

- **Utilisation :** ce prototype ne propose pas d'interface graphique, les resultats sont visibles en console.
- **Objectif du prototype :** S rialisation et d s rialisation des donn es relatives   une une map, en d'autres termes capacit  de sauvegarde du syst me dans un fichier et restauration des donn es   partir d'un fichier.
- **Diagramme des classes:**



- **Documentation m thodes de la classe Sauvegarde:**

static void storemap(string n, scene s) ;

Cette m thode prend le nom du fichier dans lequel on va enregistrer les donn es et une sc ne, elle serialise les objets elementMap de la sc ne et les stocke dans un fichier .

Static Scene restoremap(string n) ;

Cette m thode g n re une scene   partir d'un fichier de sauvegarde.