

Architecture du Projet

Le plateau :

Le plateau est représenté par un objet Board contenant une ArrayList des joueurs, un deck représentant la pioche pour chaque niveau, un deck représentant les cartes visibles du plateau, un objet Tokens représentant les jetons du plateau, une ArrayList des cartes nobles visibles, le nombre de joueur dans la partie et enfin le mode de jeu. Cet objet regroupe les méthodes lançant les interactions entre ces différents objets tel que l'achat de cartes ou encore le remplissage des cartes visibles.

Les joueurs :

Un joueur est représenté par l'objet Player contenant une ArrayList des cartes possédées, une ArrayList des cartes réservés, un objet Tokens représentant les jetons du joueur, un objet Tokens représentant les bonus obtenus par le joueur, une ArrayList des nobles que le joueur possède, et enfin son nombre de points de prestige.

Cet objet regroupe les méthodes dépendant principalement du joueur comme l'achat ou la réservation de cartes.

Les decks :

Un deck est représenté par l'objet Deck contenant une LinkedHashMap pour chaque niveau de cartes.

Cet objet regroupe les méthodes agissant sur ses niveaux comme le mélange de cartes ou encore le déplacement de cartes entre decks.

Les cartes :

Une carte est représentée par l'objet Card composée du nombre de point de prestige, d'un bonus représenté par le nom d'une couleur, d'un prix en Tokens, d'un id permettant la différenciation entre des jetons possédant des attributs identiques (tels que ceux de la version simple) et d'un nom permettant de connaître l'image correspondant à la carte.

Les Jetons :

Une carte est représentée par l'objet Token composée d'un String indiquant la couleur du jeton.

Les Jetons sont stockés dans une LinkedHashMap à l'intérieur d'un Objet Tokens. Cette map est composée des différents jetons et de leur nombre.

L'objet Tokens sert aussi bien pour représenter directement des jetons que pour représenter des valeurs plus abstraites telles que le prix ou les bonus.

On y retrouve donc les méthodes agissant sur le nombre de jetons, utiles pour l'achat de cartes ou encore pour déduire des bonus d'un prix.

Les Nobles :

Un noble est représenté par un objet Noble composé d'un nom et d'un prix représenté par un objet Tokens.

Cet objet dispose de la méthode permettant au noble de rendre visite à un joueur et de savoir si ce dernier peut obtenir la carte en question.

L'affichage :

L'affichage s'effectue à l'aide des objet externe Printer et Drawer qui regroupent les méthodes d'affichages des différents éléments de la partie.

Printer se charge de l'affichage sur la sortie standard et Drawer se charge de l'affichage graphique.

La lecture de fichiers :

La lecture de fichiers s'effectue à l'aide d'un objet externe FileLoader qui regroupe les méthodes permettant d'importer des decks et nobles depuis des fichiers texte.

La lecture des actions :

La lecture des actions du joueur s'effectue à l'aide des objet externes ActionReader et ActionReader2 qui regroupent les méthodes permettant de lire les input de l'utilisateur et de lancer les différentes méthodes en conséquence.

ActionReader se chargera des actions textuels de l'utilisateur alors que ActionReader se chargera des actions via l'interface graphique.