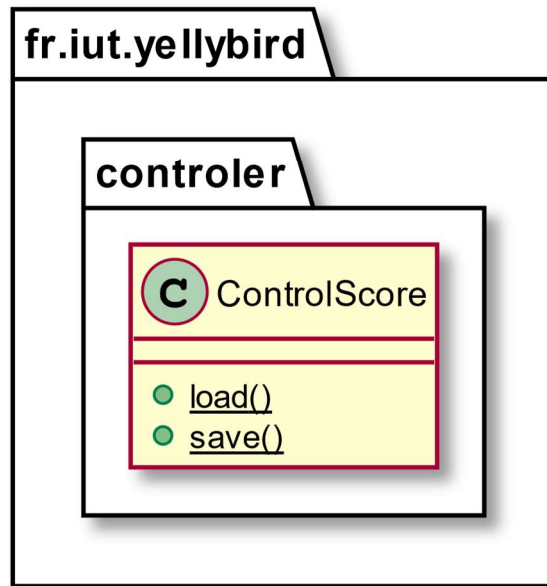


## CONTROLLER's Class Diagram



PlantUML diagram generated by SketchIt! (<https://bitbucket.org/pmesmeur/sketch.it>)  
For more information about this tool, please contact [philippe.mesmeur@gmail.com](mailto:philippe.mesmeur@gmail.com)

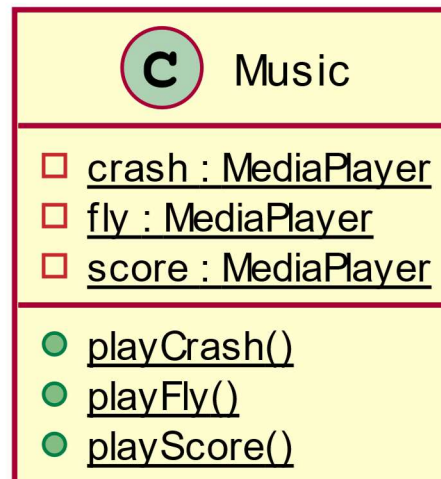
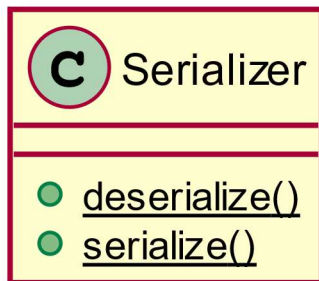
Permet de sauvegarder le meilleur effectuer par un joueur.

Utilise la classe Serializer.

# UTILS's Class Diagram

fr.iut.yellybird

utils

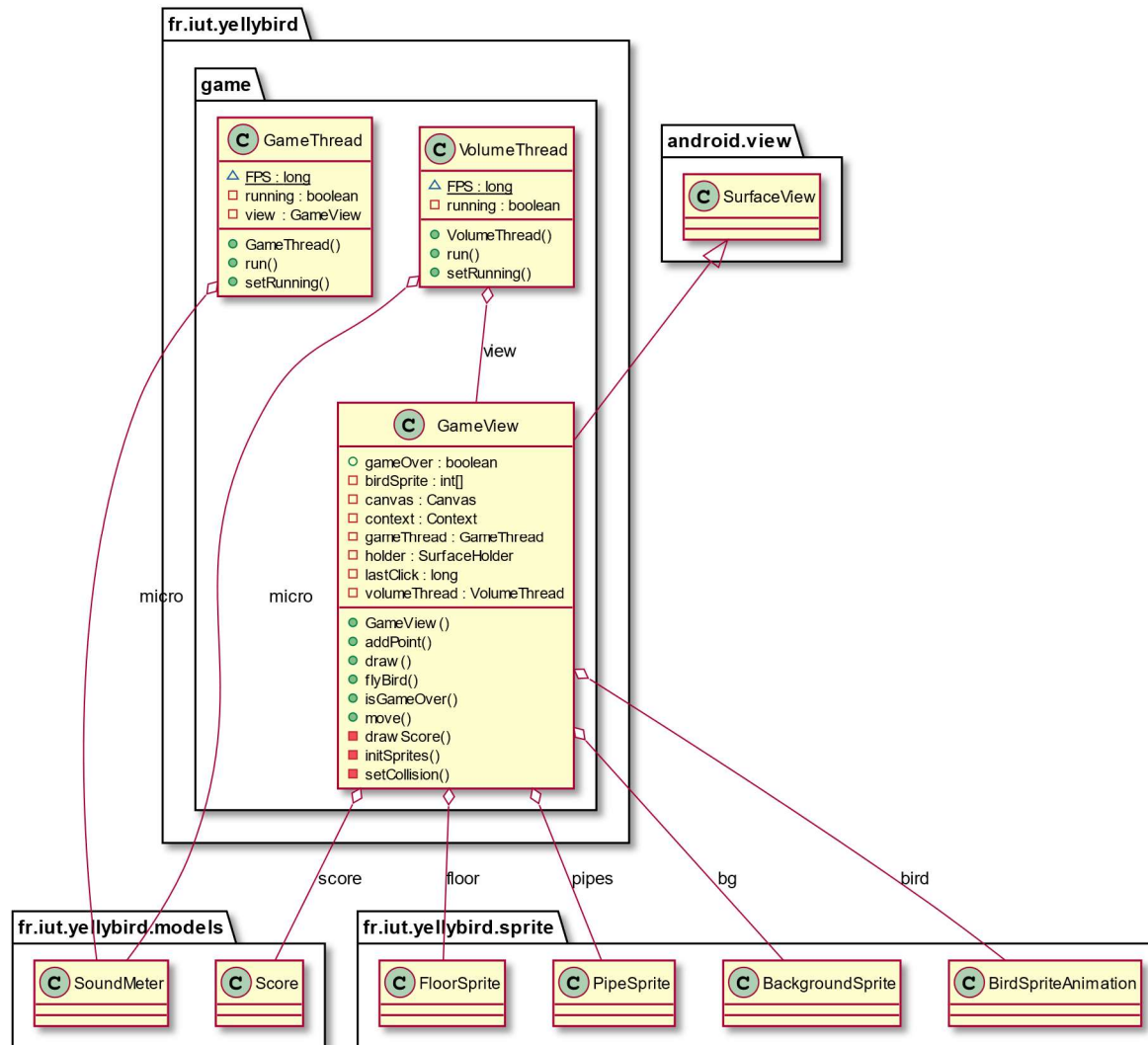


Serializer permet le chargement et la sauvegarde légère.

Music permet de rajouter du bruitage a l'application

PlantUML diagram generated by SketchIt! (<https://bitbucket.org/pmesmeur/sketch.it>)  
For more information about this tool, please contact [philippe.mesmeur@gmail.com](mailto:philippe.mesmeur@gmail.com)

## GAME's Class Diagram



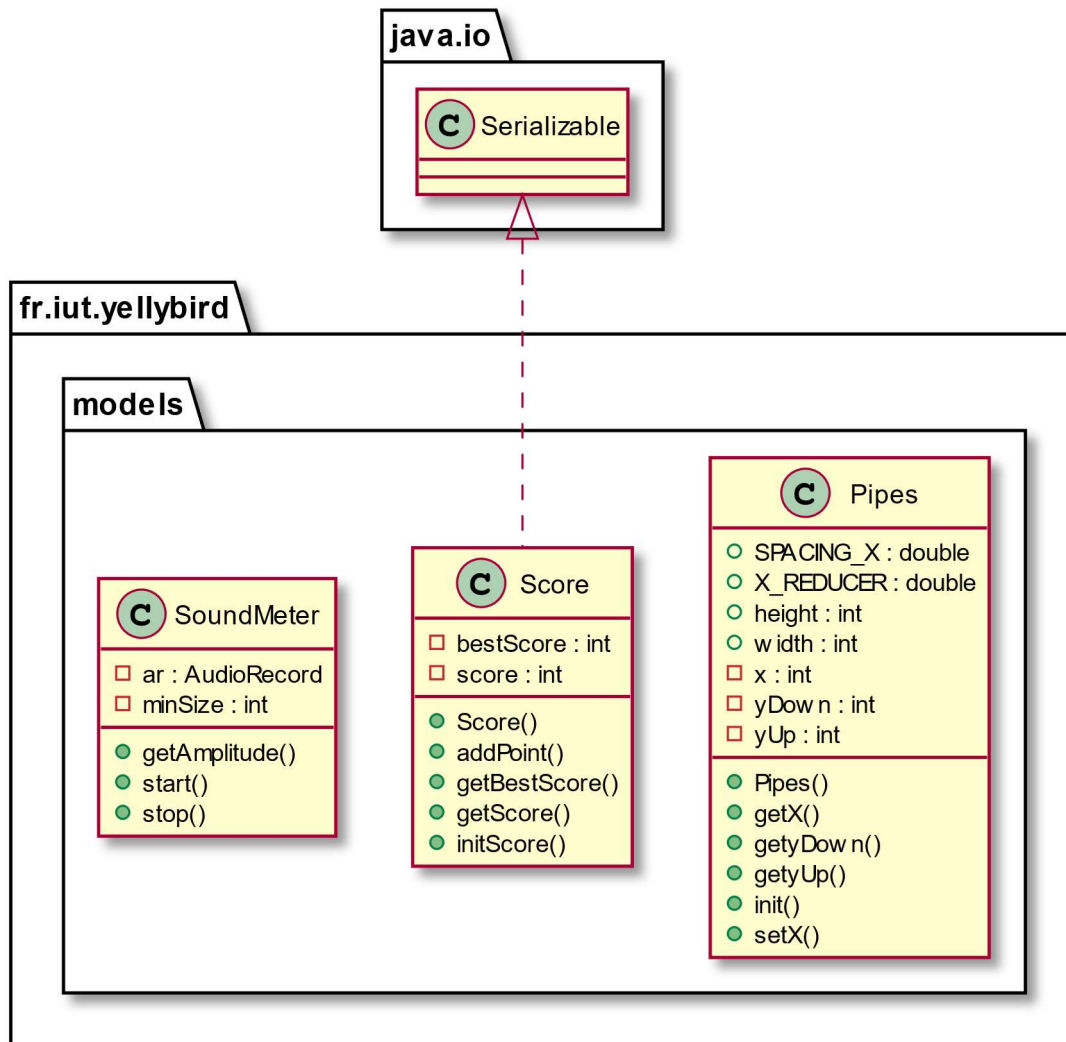
PlantUML diagram generated by SketchIt! (<https://bitbucket.org/pmameur/sketch.it>)  
For more information about this tool, please contact [philippe.mesmeur@gmail.com](mailto:philippe.mesmeur@gmail.com)

GameThread est un thread permettant de faire bouger chacun de mes sprites.

VolumeThread est un thread s'occupant de récupérer le volume micro.

GameView est une surfaceView qui contient toutes les informations d'une partie et tous les sprites et lance ainsi les différents thread.

## MODELS's Class Diagram

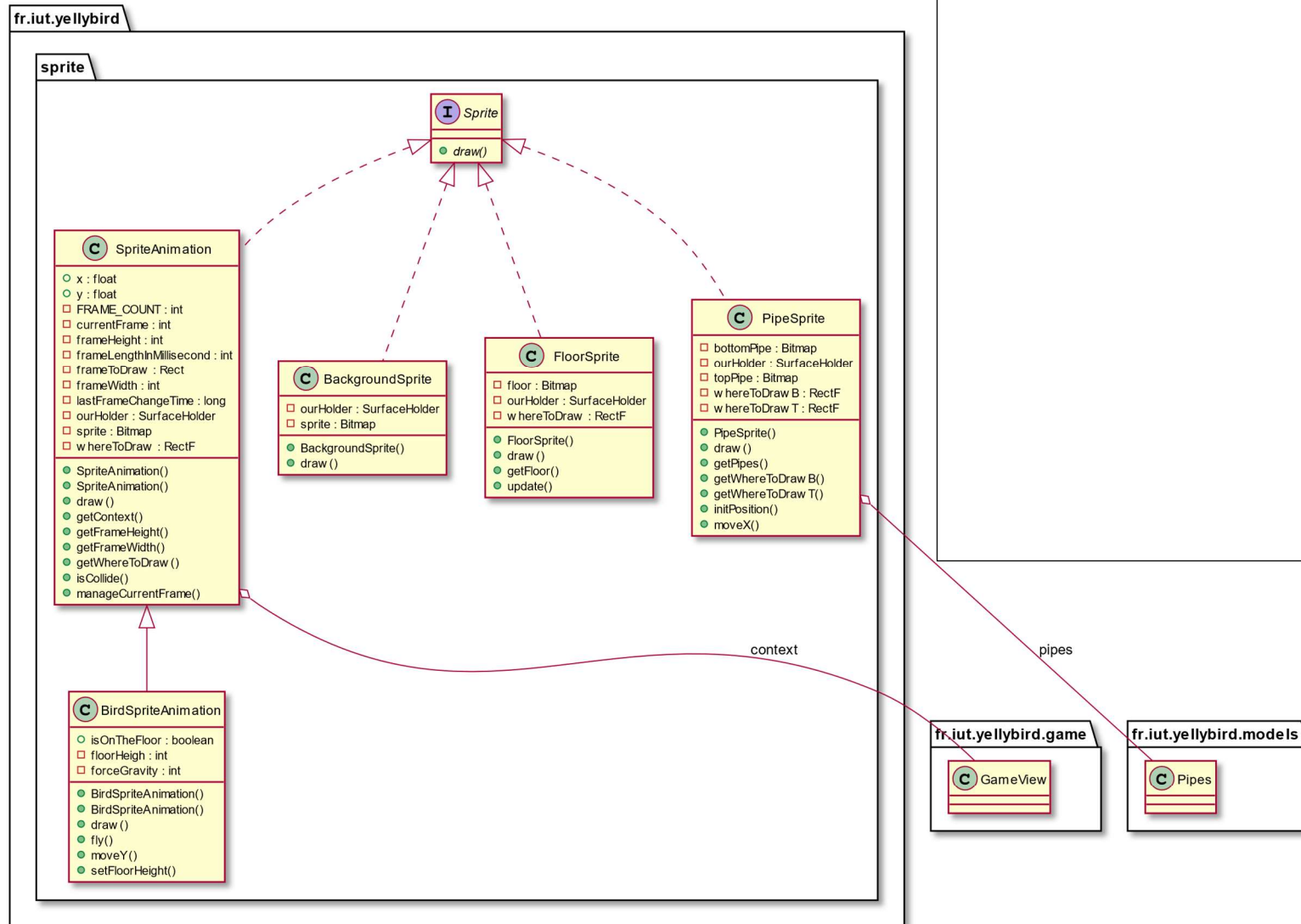


SoundMeter définit l'utilisation micro.

Score définit le score actuel et le meilleure score lors d'une partie.

Pipes définit des pipes dans le jeu et de les réinitialiser a n'importe quel moment.

SPRITE's Class Diagram



Les sprites ce sont mes image que je peux ajouter dans une partie et les animer si nécessaire.

## VIEW's Class Diagram

