Rapport MIF17

Modelisation initiale :

Modèle :

Fusion de TortueEquipe, TortueBalle et TortueAmelioree.

Mise en place d’un lien d’héritage entre Jeu de balle et d’équipe

Révision des liens d’association et de composition.

On a une classe abstraite Tortue, et une autre concrète tortue qui reste là au cas où l’on désirerait ajouter un autre jeu (possibilités d’évolution).

Un jeu de balle est une composition d’une balle et de tortues.

La balle a presque les caractéristiques d’une tortue (pour ce qui est des coordonnées et du nom de la méthode de dessin).

(Rien ne doit être codé en dur dans le modèle).

Singleton pour la balle.

Factory pour les tortues.

On a deux paquets : le package tortue avec la tortue de base, et le package JeuBalle avec notre jeu de balle.

Contrôleur :

Un builder est utilisé pour contrôler la partie. Il est capable de gérer soit un jeu, soit juste les fonctions dessin de base. Il se charge de charger l’interface appropriée.

Deux classes dans le contrôleur : Dessin et Jeu.

Vue :

Observer/observable