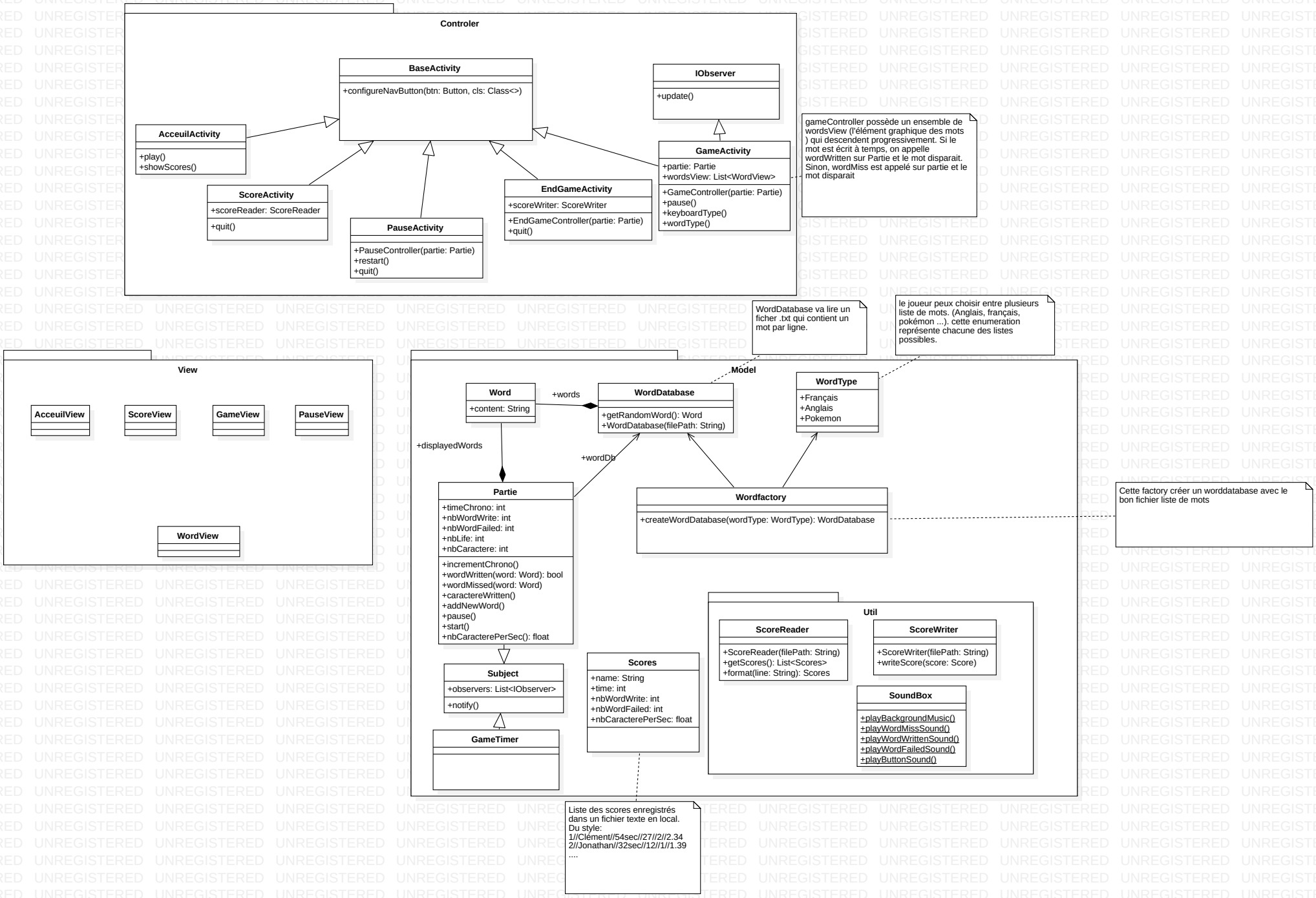
Controler
BaseActivity
+configureNavButton(btn: Button, cls: Class<>)
IObserver
+update()
AcceuilActivity
+play()
+showScores()
ScoreActivity
+scoreReader: ScoreReader
+quit()
PauseActivity
+PauseController(partie: Partie)
+restart()
+quit()
EndGameActivity
+scoreWriter: ScoreWriter
+EndGameController(partie: Partie)
+quit()
GameActivity
+partie: Partie
+wordsView: List<WordView>
+GameController(partie: Partie)
+pause()
+keyboardType()
+wordType()
gameController possède un ensemble de wordsView (l'élément graphique des mots) qui descendent progressivement. Si le mot est écrit à temps, on appelle wordWritten sur Partie et le mot disparait. Sinon, wordMiss est appelé sur partie et le mot disparait
WordDatabase va lire un ficher .txt qui contient un mot par ligne.
le joueur peux choisir entre plusieurs liste de mots. (Anglais, français, pokémon ...). cette enumeration représente chacune des listes possibles.
View
AcceuilView
ScoreView
GameView
PauseView
WordView
Model
Word
+content: String
+words
WordDatabase
+getRandomWord(): Word
+WordDatabase(filePath: String)
WordType
+Français
+Anglais
+Pokemon
+displayedWords
+wordDb
Partie
+timeChrono: int
+nbWordWrite: int
+nbWordFailed: int
+nbLife: int
+nbCaractere: int
+incrementChrono()
+wordWritten(word: Word): bool
+wordMissed(word: Word)
+caractereWritten()
+addNewWord()
+pause()
+start()
+nbCaracterePerSec(): float
Wordfactory
+createWordDatabase(wordType: WordType): WordDatabase
Cette factory créer un worddatabase avec le bon fichier liste de mots
Subject
+observers: List<IObserver>
+notify()
GameTimer
Scores
+name: String
+time: int
+nbWordWrite: int
+nbWordFailed: int
+nbCaracterePerSec: float
Util
ScoreReader
+ScoreReader(filePath: String)
+getScores(): List<Scores>
+format(line: String): Scores
ScoreWriter
+ScoreWriter(filePath: String)
+writeScore(score: Score)
SoundBox
+playBackgroundMusic()
+playWordMissSound()
+playWordWrittenSound()
+playWordFailedSound()
+playButtonSound()
Liste des scores enregistrés dans un fichier texte en local. Du style:
1//Clément//54sec//27//2//2.34
2//Jonathan//32sec//12//1//1.39
....