Jonathan Point IPI1

Clément Torti PE1

**Conception mobile**

IUT Clermont-Auvergne

Info 2A

**Documentation conception mobile :**

**Speed-Typing**

I/ Analyse classe par classe

**Modèle**

-Subject

-Partie

-IObserver

-Word

-WordDatabase

-WordFactory

-WordType

Util

ScoreReader

ScoreWriter

SoundBox

**Controller**

AccueilController

ScoreController

GameController

PauseController

EndGameController

**View**

**Modèle :**

Subject :

Patron observateur, cette classe possède une liste d’observateur qu’elle notifie au besoin.

Partie :

Classe centrale qui encapsule toutes les informations liées à la partie en cours. Communique avec GameController grâce au patron observateur.

Il n’y a qu’une seule instance à la fois, qui est passé d’une activité à l’autre entre GameController, PauseController et EndGameController.

**incrementChrono**

increment de 1 timeChrono. Méthode appelée par un timer de GameController.

**wordWritten(word : Word)**

supprime word de la liste des displayedWords (les mots en train d’être affichés à l’écran). Appelé par le GameController lorsque l’utilisateur clique sur entrée du clavier.

**wordMissed(word : Word)**

supprimer word de la liste des displayedWords et décrémente le nombre de vie (nbLife). Appelé par le GameController quand un mot affiché est tout en bas de l’écran.

**caractereWritten**

incrémente de 1 nbCaractère. Appelé par le GameController lorsque l’utilisateur appuie sur une touche du clavier.

**addNewWord**

Ajoute un mot pioché aléatoirement dans WordDatabase dans la liste des displayedWord. Préviens tous les observateurs par appelle de **notify** qu’un nouveau mot est apparu.

La manière d’appelé cette méthode est à définir (avec un timer peut-être)

**Pause**

Mets la partie en pause.

**start**

(Re)démarre la partie.

IObserver :

Patron observateur. Ajoute une méthode update qui permet d’être prévenu d’un changement de subject.

Word :

--------