

Architecture et Modèle logique

Groupe 11 :

YILDIZ Marcel

VUKASINOVIC Stefan

NERONDAT Clément

Interprétation du sujet :

Il s'agit d'implémenter un jeu en ligne multijoueur dans lequel les joueurs pourront interagir à la fois avec des joueurs et avec des objets que l'on pourra éventuellement visualiser en réalité augmentée. La principale difficulté se trouve dans l'utilisation de la géolocalisation, à défaut nous utiliserons une carte de jeu interactive. Une autre difficulté que l'on a mis en évidence est l'apparition d'objets.

Pour ce qui est des enjeux, avant même de commencer à coder, il faut prévoir les éventuelles extensions futures afin qu'elles soient le plus simple possible à implémenter. C'est pourquoi il faut soigner l'architecture afin d'avoir un code malléable dans le temps.

Concepts :

Afin de structurer notre travail, de faciliter le travail en groupe et s'agissant d'un jeu interactif, nous avons fait le choix d'utiliser le patron d'architecture logicielle MVC (model-view-controller).

Le modèle de données (model) sera constitué de Joueurs, de Pokédex comportant des Pokémons, d'Inventaires comportant des Objets et de la Carte de jeu.

L'interface utilisateur (vue) sera l'interface graphique du jeu, la question de la réalité augmentée se posera ici.

La gestion des événements (controller) sera faite par rapport aux modifications exhaustives possibles (changement de pseudo d'un Joueur, capture d'un Pokémon par un joueur, changement de direction lors du déplacement d'un Joueur, ...)

Description de l'architecture :

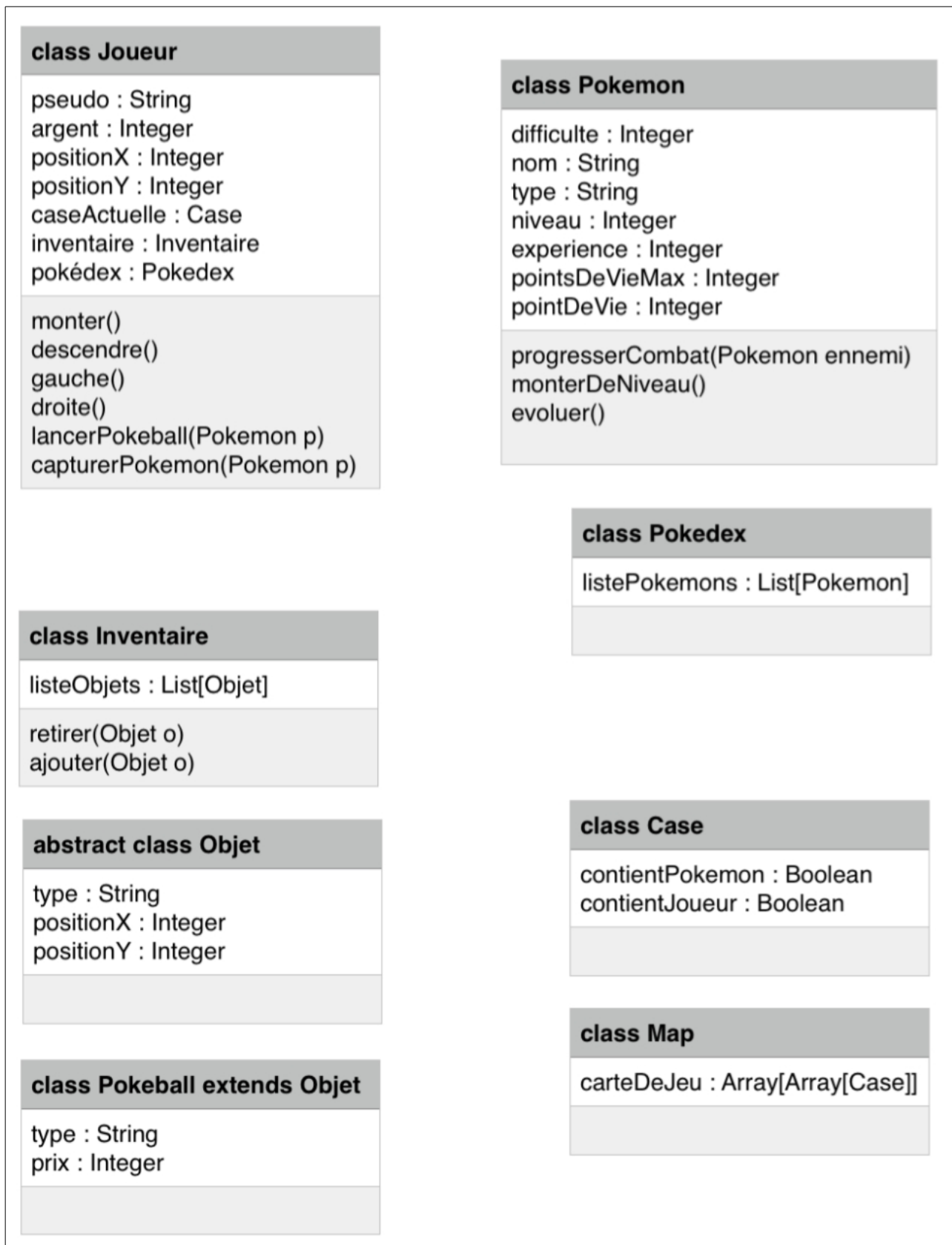


Figure 1 : Diagramme des classes

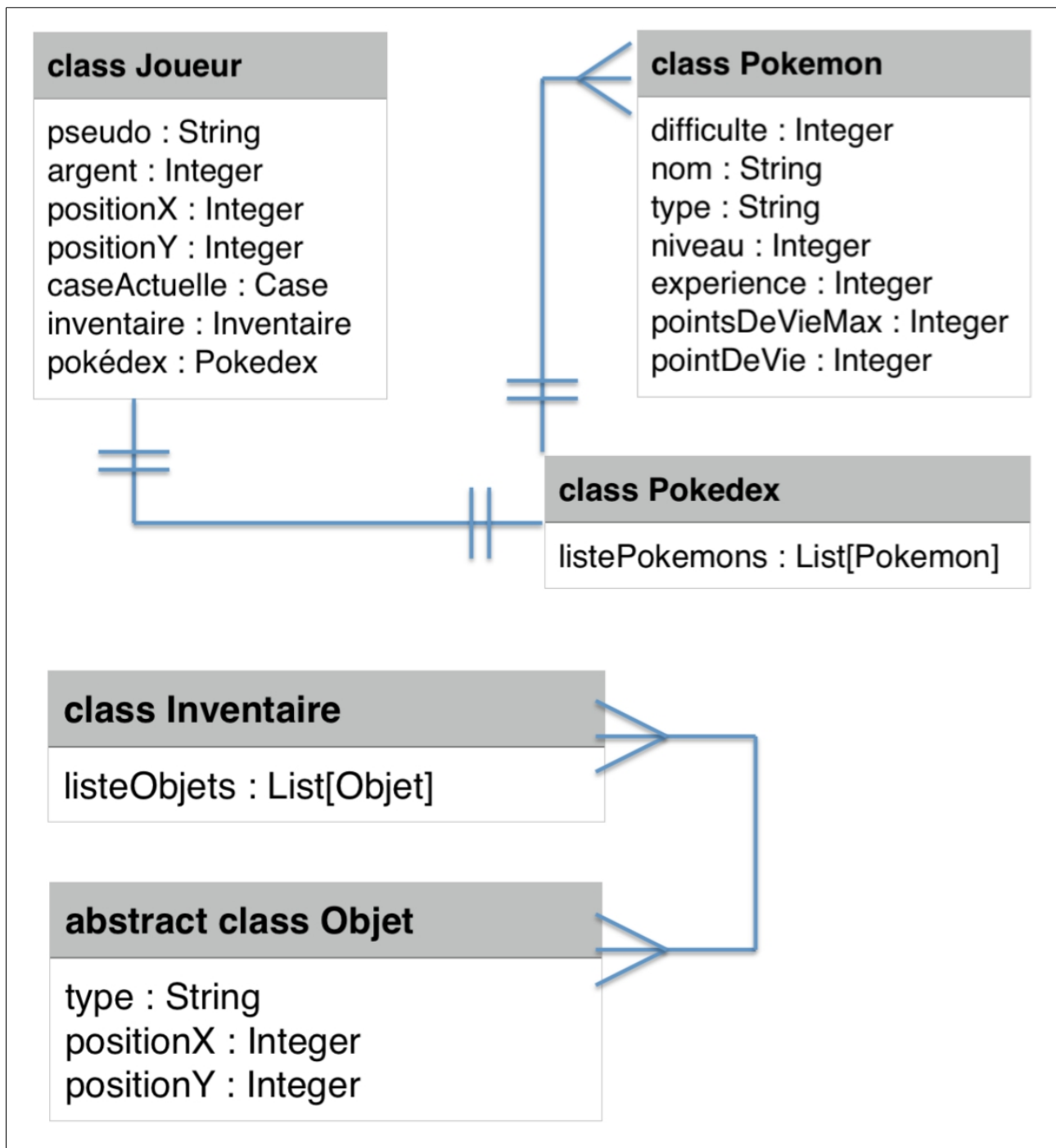


Figure 2 : Diagramme Entités-Relations

Extensions envisagées :

Implémenter la réalité augmentée, géolocaliser les joueurs, faire déplacer le Joueur sur la carte en fonction de sa géolocalisation, implémenter les interactions possibles entre joueurs, donner un visuel aux différentes attaques de Pokémons,