

Université de lorraine
Faculté Des Sciences
M1 Informatique

Design Pattern

Bataille de la mer de Java

Dossier de conception



Bertrand Matthias
Ipseiz Angela
Li-Cho Dylan
Olejniczak Matthieu

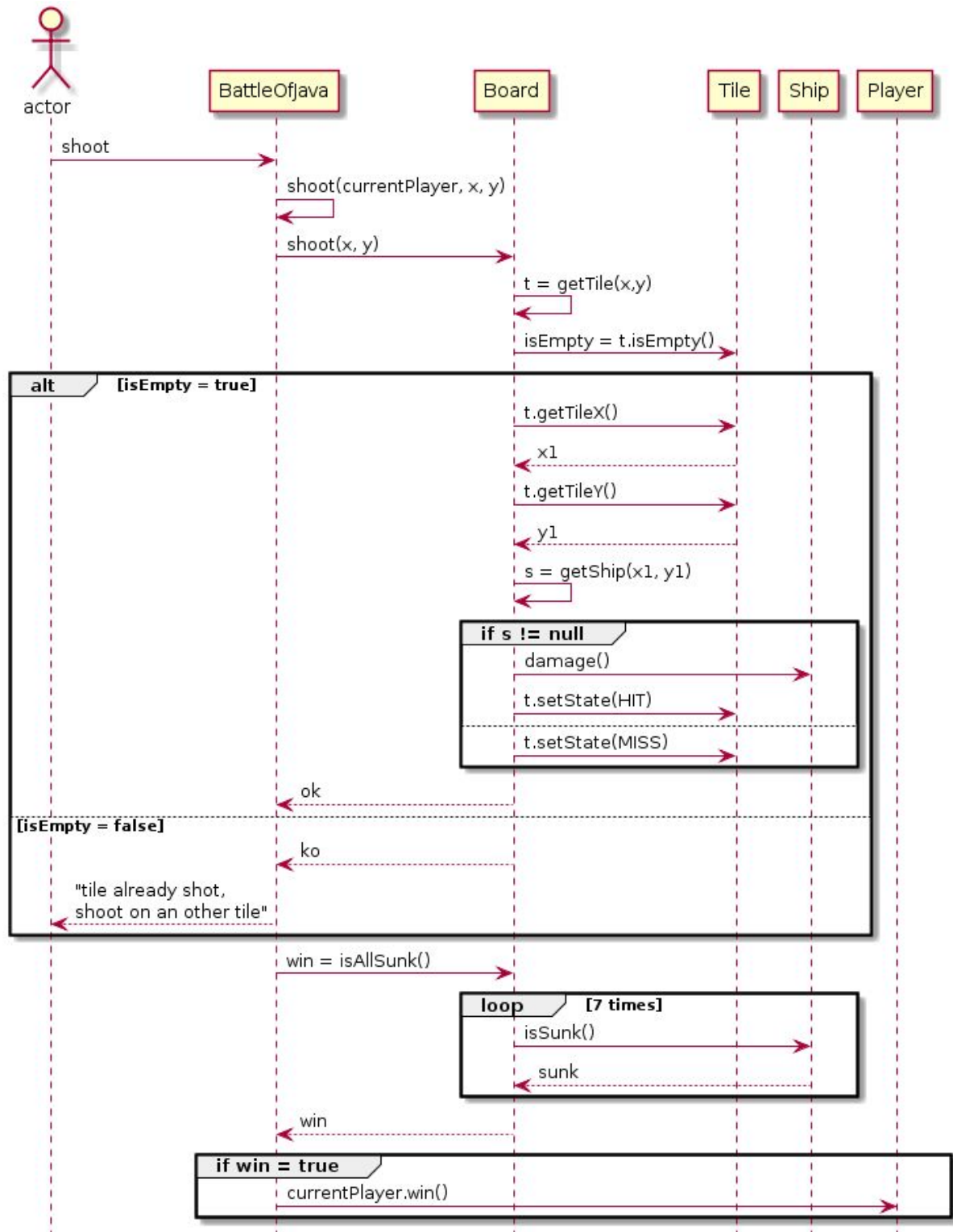
Cas d'utilisation	2
CU Tir d'un bateau	3
CU Choix de la tactique de tir de l'ordi	4
CU Sauvegarde d'une partie	5
CU Reprise d'une partie	5
CU Commencer une nouvelle partie	6
Diagramme de classes	7

Cas d'utilisation

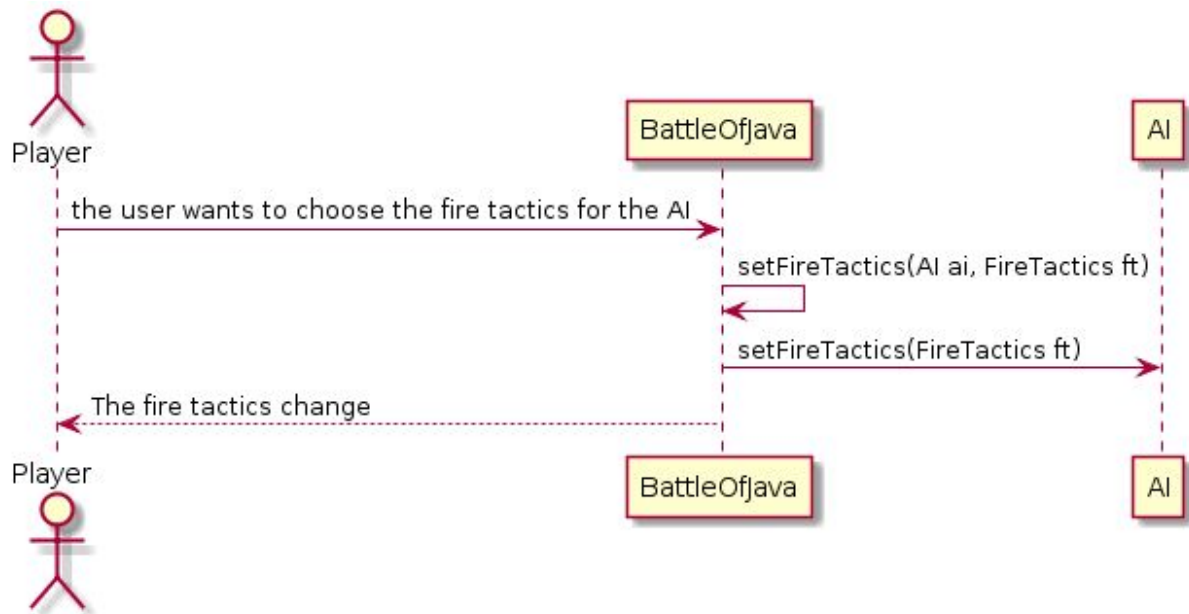
Nous avons identifié les cas d'utilisation suivants :

- Tir d'un bateau
- Choix de la tactique de tir de l'ordi
- Sauvegarde d'une partie
- Reprise d'une partie
- Commencer une nouvelle partie

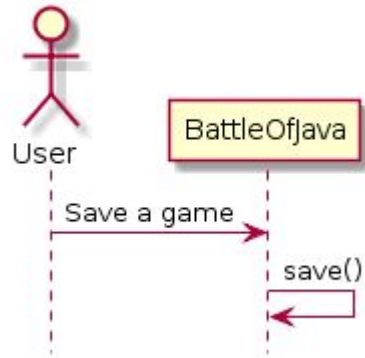
CU Tir d'un bateau



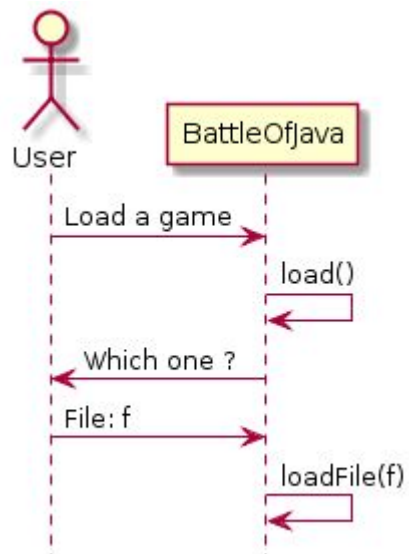
CU Choix de la tactique de tir de l'ordi



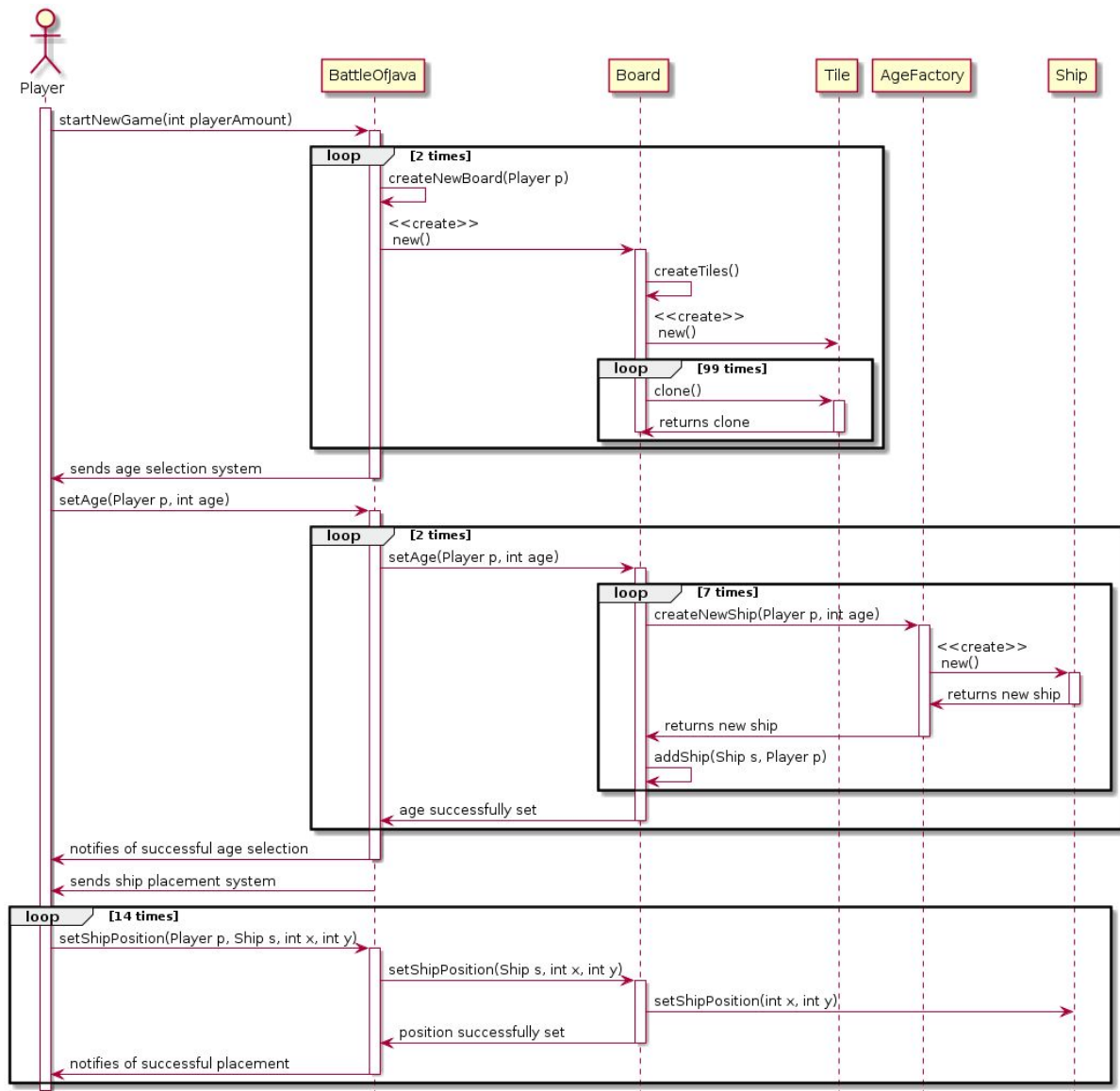
CU Sauvegarde d'une partie



CU Reprise d'une partie



CU Commencer une nouvelle partie



- Au niveau de la création des cases : le Design Pattern Prototype force ici à instancier une case, puis à la cloner 99 fois (car le plateau est de 10x10, donc 100 cases).
- Il y a 14 bateaux, 7 par joueurs.
- Tous les bateaux sont créés lors de la sélection de l'époque. Ils sont ensuite placés un par un.

Diagramme de classes

