

Premier package des activités à droite de l'image, on y retrouve la première activité principale de notre jeu « Play » c'est l'activité qui va initier le lancement de la génération du personnage et de la map. On retrouve également dans ce package d'autres activités tel que celle du menu d'accueil, celle du menu des meilleurs scores et les deux dernières activités étant celle du choix du personnage et celle du choix de la difficulté.

Dans le deuxième package on retrouve le package loop contenant toutes les classes et interfaces liés à notre boucle de jeu observable (Loop, LoopListener -> observer de loop et ILoopListener l'interface).

Dans le troisième package on retrouve la partie sérialisation et persistance (légère et profonde). Au niveau de la persistance légère on retrouve un STUB chargé si aucun score n'est enregistré. Une fois que le premier score sera enregistré on aura alors un fichier local à l'appareil avec les meilleurs scores locaux.

Le troisième et quatrième package sont liés entre eux étant générés simultanément. En effet on parle ici de la map et du player qui seront générés lors du lancement de l'application. A la map sont reliés des cases que le joueur empruntera par la suite dans le jeu. Toutes ces classes sont appelés lors de la création du jeu dans l'activité Play, d'abord la vue est appelée ensuite une map est générée par-dessus et enfin le joueur est également créé.