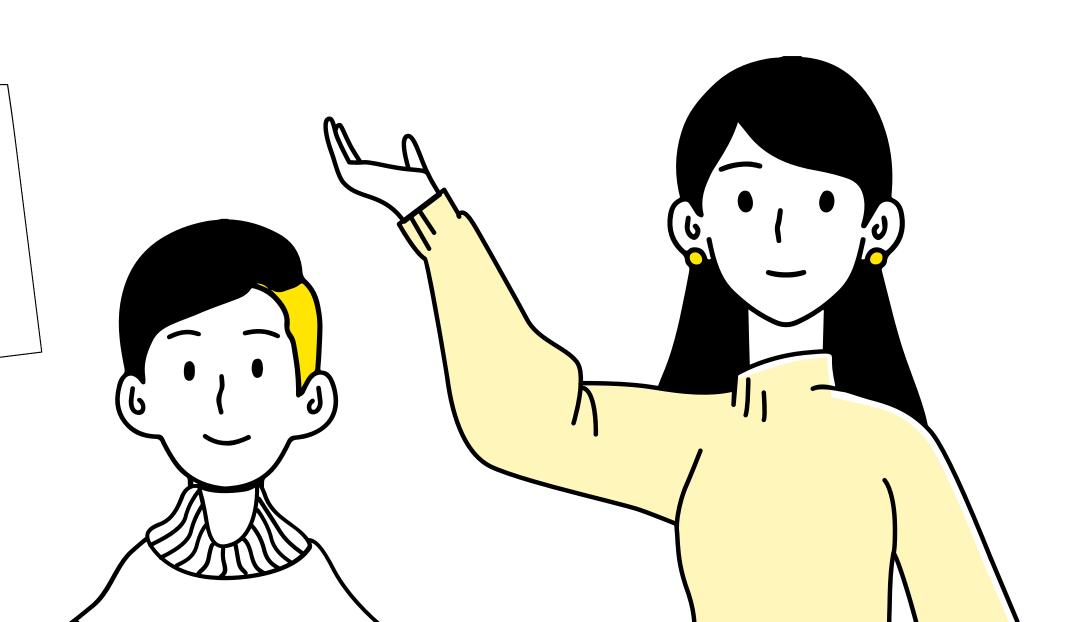
Jeu de loterie

Un brainstorming
des exigences
visuelles et
techniques de
notre production.



Modèles de création

Class Abstraitre Joueur :

- Matérialise les joueurs
- Implémente Runnable
- Méthode demandant des billets au serveur

Class

 Achète un billet de type I ou II

JoueurNormal:

Class JoueurIntelligent :

 Achète autant de billet que possible

Class Abstraitre Billet :

- Matérialise les billets
- Implémente Serializable
- Méthode abstraite affectation des nombres

herite

Class Billet1:

Affectation
 des nombres
 aléatoirement
 sans doublon

Class Billet2:

Affectation
 des nombres
 selon une liste
 ou renseigné
 par l'utilisateur

Modèles de structuration

Class listeSansDoublon:

- Classe générique
- Liste ne contenant pas de doublon
- Possibilité de récupérer un élément selon ID

contient

Class SauvegardeBillet:

- Classe contenant une listeSansDoublon de Billet
- Possibilité de la sérialiser et de la désérialiser de manière safe

Modèles de comportement (observeur/observable)

Class AutreEvent:

- Classe décrivant un évènement
- Contient l'émetteur et la donnée

Class AutreEventListener :

- Interface indiquant un observer
- Méthode décrivant l'action à effectuer en cas d'événement

COLICE

Class Notifieur:

- Classe permettant la gestion des listener
- Contient une liste de listener
- Diffuse un évènement

Modèles de comportement

Class Serveur:

- Classe principale
- Contient une liste des joueurs et des billets
- Implémente les fonctions essentielles de la lotterie (lancement, arrêt, ...)
- Lance les thread liés aux joueurs

Class Generateur:

 Permet de générer des identifiants uniques

contient Class

GestionnaireBillet:

- Nécessité de sérialiser donc création d'un gestionnaire
- Permet de contrôler le nombre de billet en mémoire

Modèles de comportement graphique

Class Fenetre:

- Génération de la fenêtre
- Liens entre le serveur et la fenêtre
- Affichage graphique du serveur

contient

Class FrameAnalyst:

- Interaction entre la fenêtre et le serveur
- Permet à la fenêtre de récupérer des informations du serveur

Merci!

