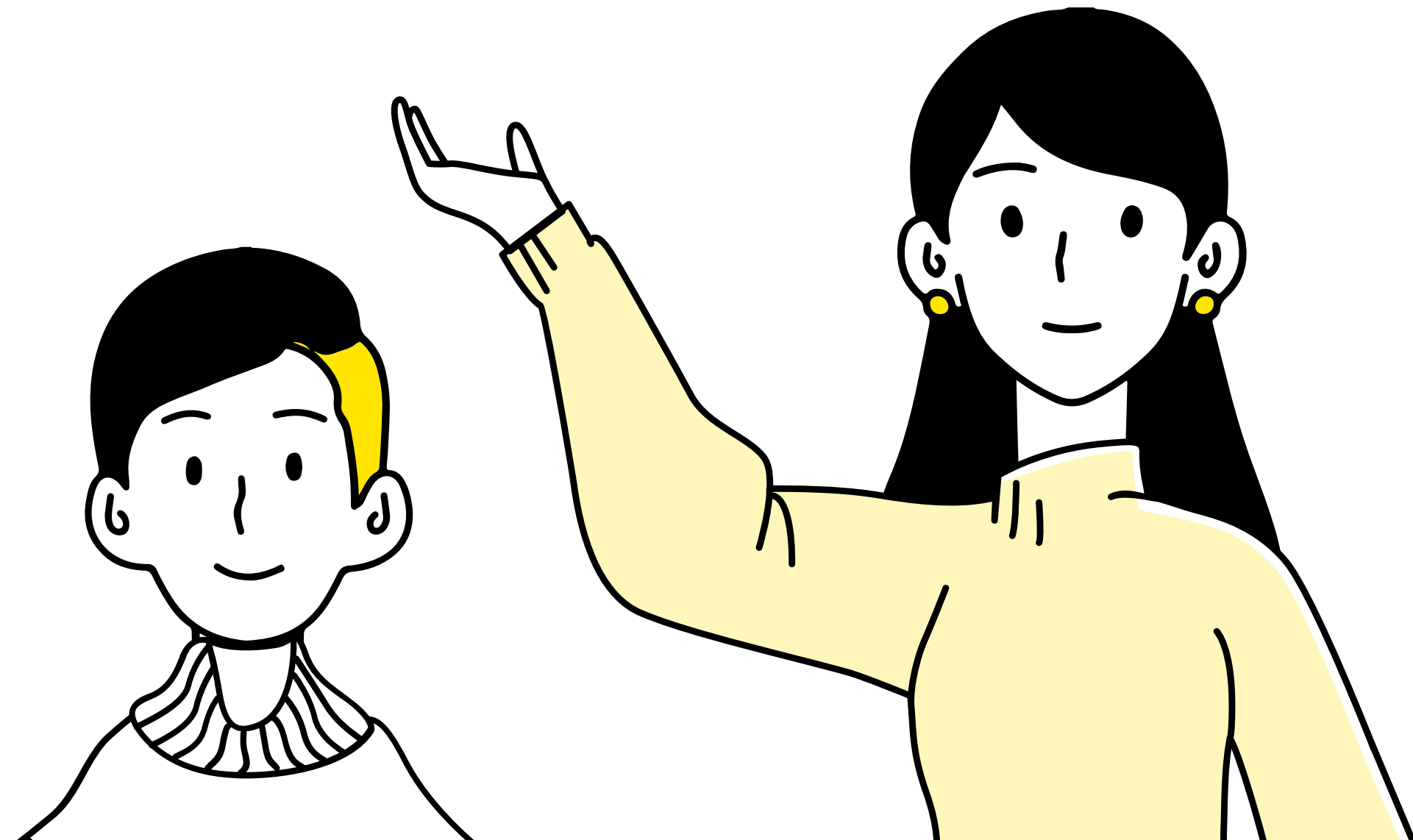
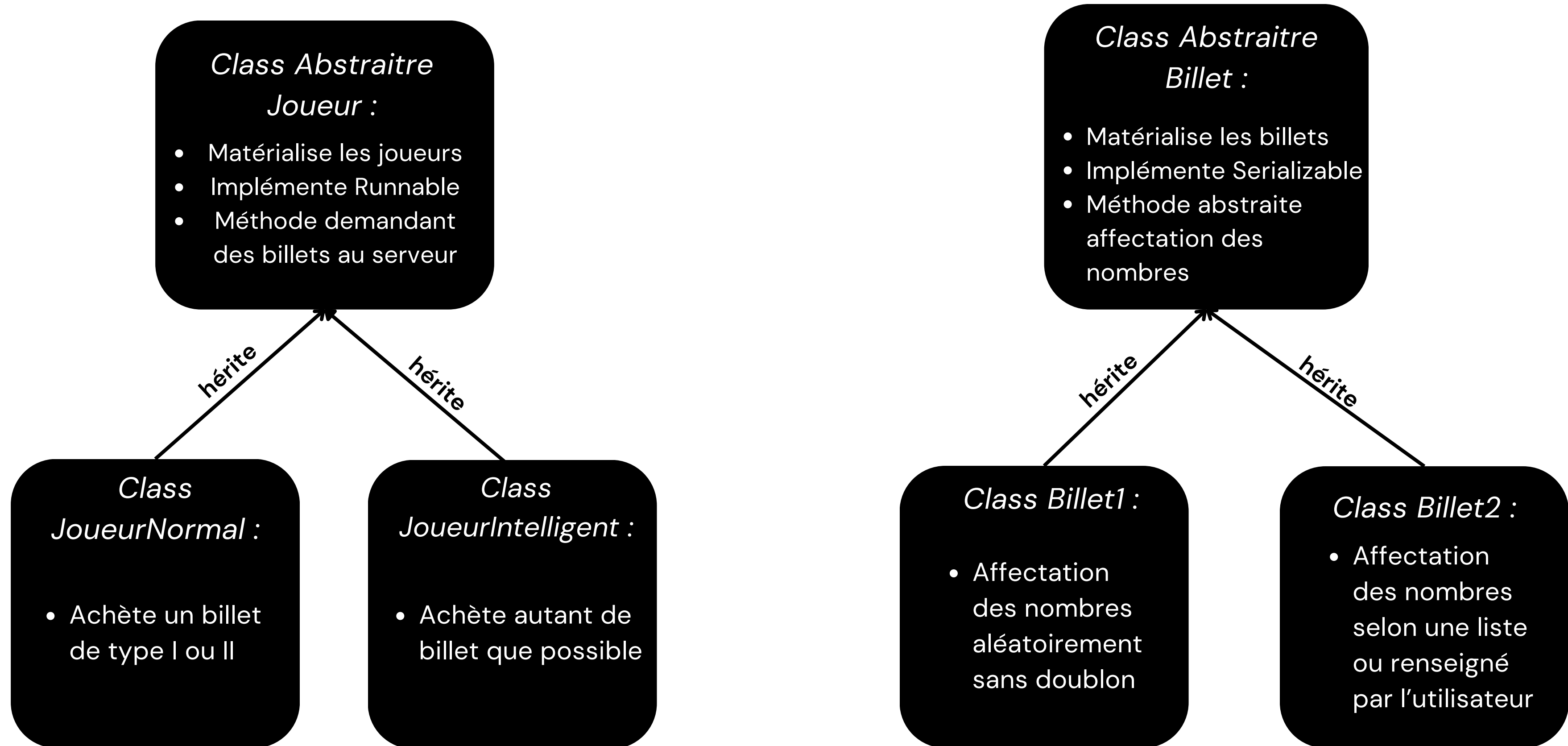


Jeu de loterie

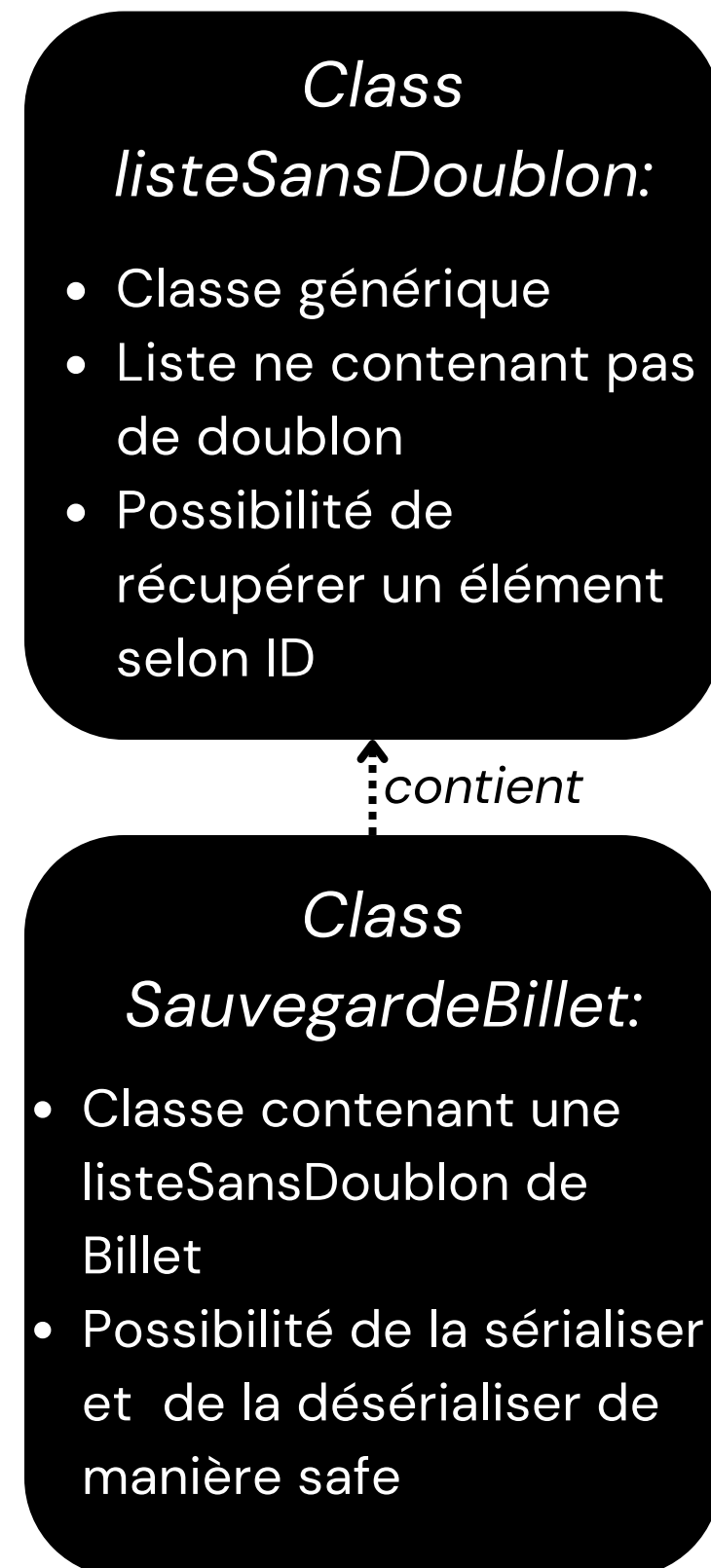
Un brainstorming
des exigences
visuelles et
techniques de
notre production.



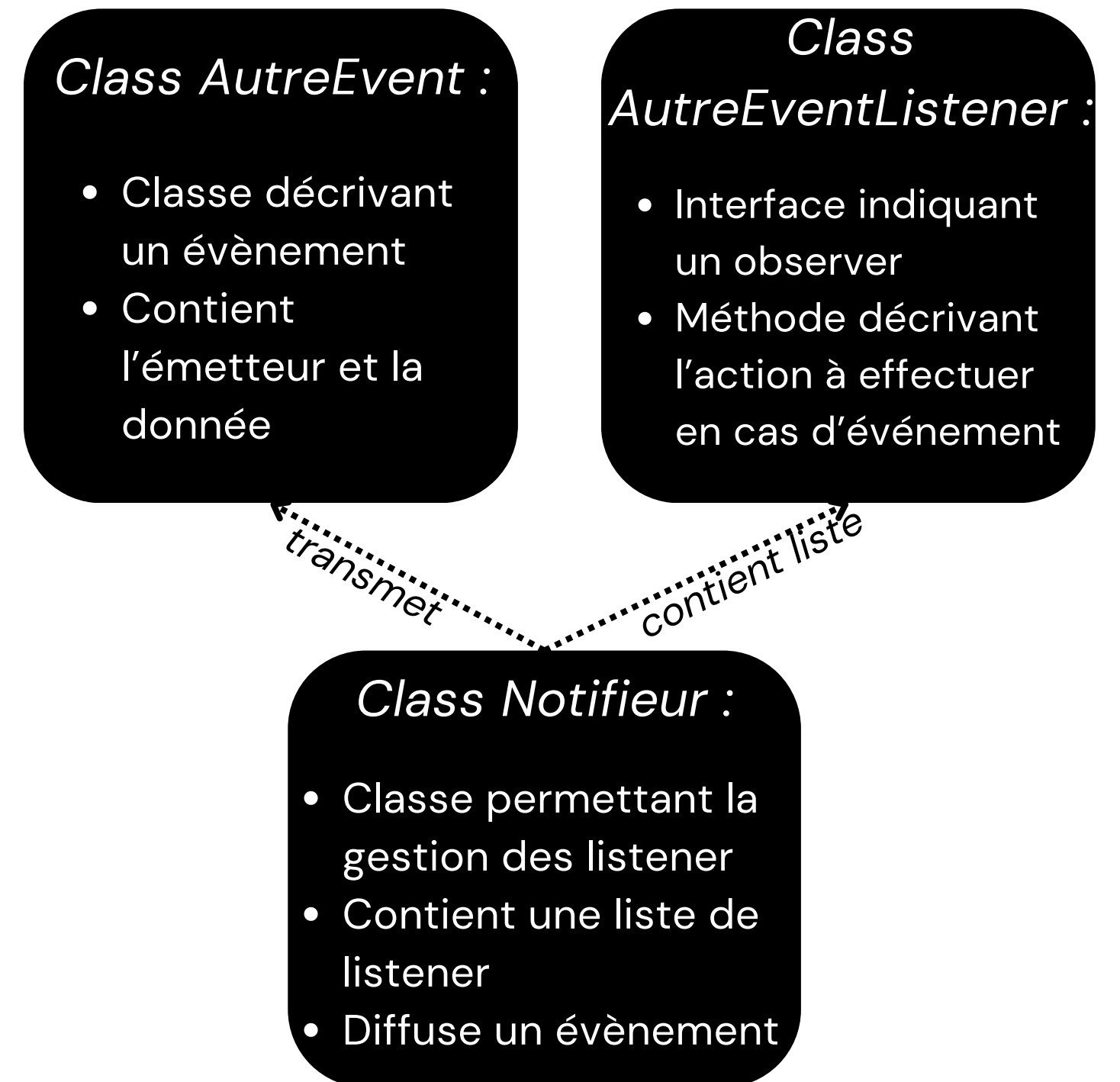
Modèles de création



Modèles de structuration



Modèles de comportement (observeur/observable)



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

Class GestionnaireBillet:

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

contient

contient

Modèles de comportement graphique

Class Fenetre:

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

Class FrameAnalyst:

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

contient

Merci !

