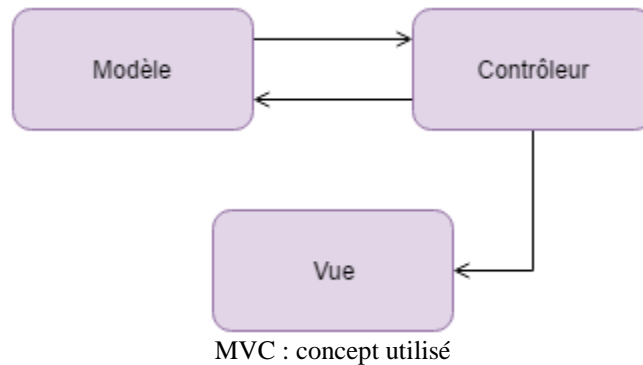


ARCHITECTURE

Interprétation du sujet :

Concepts :



On utilisera un modèle MVC :

- Modèle : Joueur / Minions / Objets / Carte
- Vue : Interface graphique (ce que le joueur verra)
- Contrôleur : contrôleur du jeu / Position des joueurs et des minions

Description de l'architecture :

Voici un diagramme représentant notre architecture. Ce diagramme comporte uniquement le nom des classes que nous souhaitons implémenter ainsi que leurs interactions.

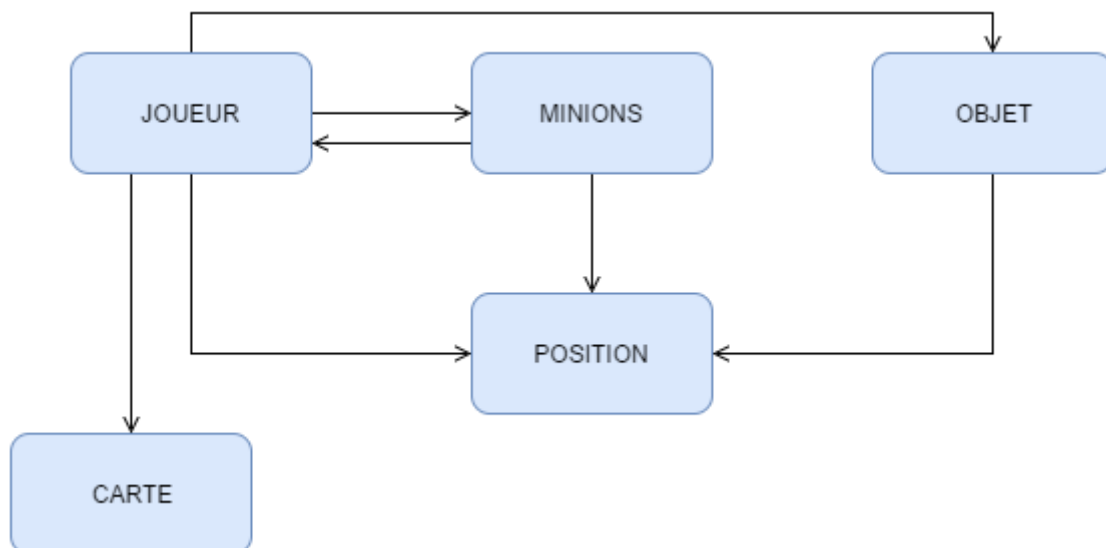


Diagramme UML de notre architecture

Le JOUEUR possède :

- Une liste de minions, dont il est le maître
- Une position pour pouvoir se déplacer
- Une carte qui lui ait propre, pour que le joueur puisse voir où il se trouve

- Une liste de potion, qu'il pourra utiliser

Les MINIONS possèdent :

- Le nom d'un joueur, permet de savoir à qui le Minion appartient et s'il appartient à quelqu'un
- Une position, car le joueur devra se déplacer pour pouvoir attraper les Minions

Les OBJETS possèdent :

- Une position, car le joueur doit se déplacer pour récolter des objets

Le diagramme des classes qui représente les différentes classes que nous implémenteront ainsi que leurs attributs :

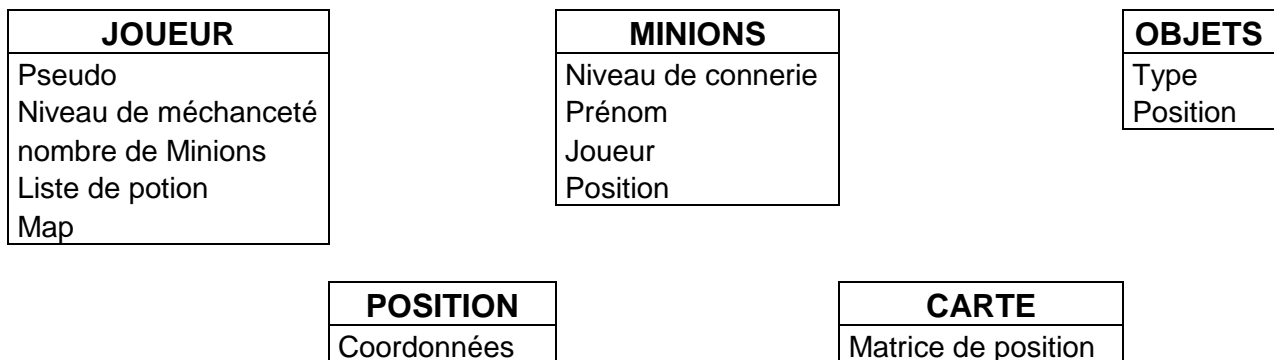


Diagramme des classes

Extensions envisagées :

- Faire des combats entre les différents joueurs
- Faire des armes pour les Minions
- Faire des méchants Minions et des gentils
- Importer des cartes de Google
- Utiliser la géolocalisation
- Utiliser la réalité augmentée