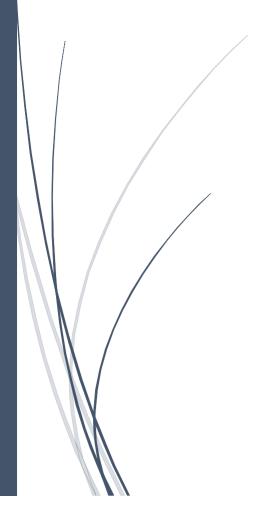


25/03/2019

## Modifications entre UML et projet JAVA



Réalisé par Henri GLEVEAU et Nicolas FONNIER INFO A1

Durant la programmation du projet en Java, nous avons rencontré certains difficultés, liées au fait d'avoir modélisé un diagramme de classe n'étant pas suffisant pour gérer l'entièreté du code.

Ainsi, en modifiants certains fonctions et méthodes, nous avons pu améliorer à la fois le code, et la modélisation en diagramme de classes.

Voici les quelques modifications apportées au projet entre le diagramme de classe d'origine et l'actuel :

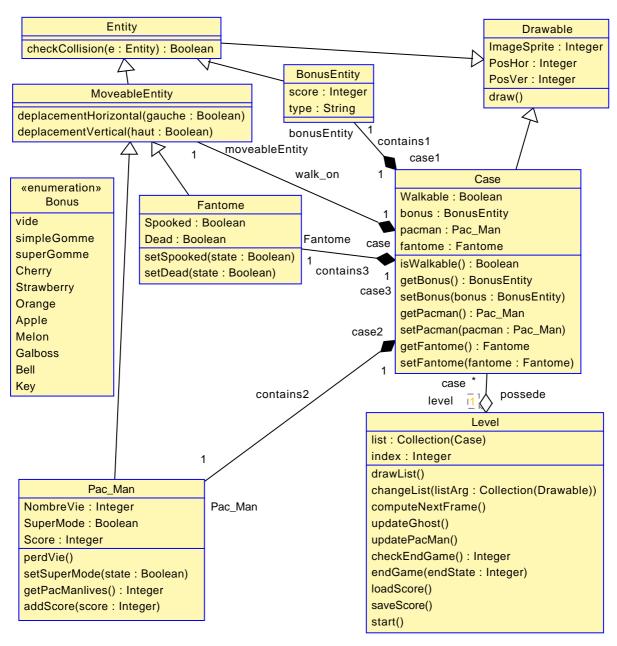


Figure 1 : Diagramme de Classe de base

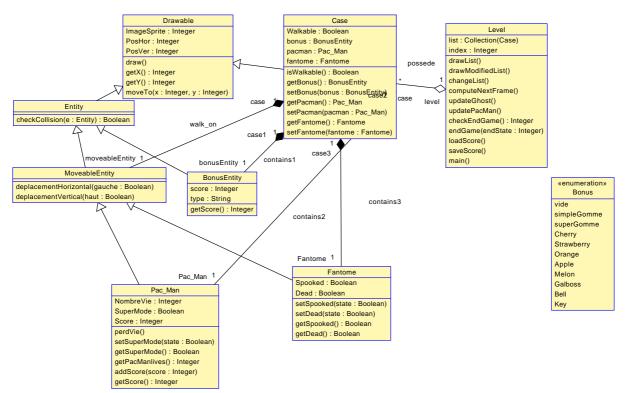


Figure 2 : Diagramme de classes après modifications

Les principales modifications proviennent du fait qu'il manquait des getters pour certains attributs dans certaines classes et cela ne permettait donc pas d'accéder auxdits attributs. Ainsi, nous avons ajouté :

- Un getter pour le SuperMode de PacMan
- Un getter pour le Score de Pacman
- Un getter pour le Score d'un bonus
- Des getter pour les positions en X et Y d'un Drawable
- Un getter pour l'état « spooked » des fantômes
- Un getter pour l'état « dead » des fantômes
- Une méthode moveTo pour Drawable qui permet d'agir comme un setter pour les coordonnées x et y
- Une méthode drawModifiedList pour Level qui permet de dessiner tous les objets qui ont été modifés entre deux appels de la fonction computeNextFrame

Ces getters nous permettent dorénavant d'accéder aux attributs des différentes classes tout en respectant les règles d'encapsulations desdits attributs.

Ainsi, le code est davantage sûr et respecte les normes de la programmation objet.