

Guillaume Lipski

```

classDiagram
    class Flotte {
        <<interface>>
        iterator<Bateau>
        iterator() iterator<Bateau>
    }
    class Bateau {
        nom : String
        munition : Integer
        taille : Integer
        tableauVie : Collection<Integer>
        position : Position
        direction : Boolean
        estDetruit() Boolean
        testerTir(position : Position) Boolean
        setPosition(position : Position)
        effectuerTir(position : Position)
    }
    class Terrain {
        Terrain(FlotteJ1 : Flotte, FlotteJ2 : Flotte)
        effectuerTir(numeroJoueur : Integer, position : Position)
    }
    class Modele {
        run()
        addObservers()
        notifyObservers()
        demandePlacementBateau(numeroJoueur : Integer, bateau : Bateau) : Flotte
        demandeChoixBateau(numeroJoueur : Integer) : Bateau
        demandePositionTir(numeroJoueur : Integer) : Position
    }
    class BatailleNavale {
        Game()
        game()
        JeuFini()
        sauvegarder(Game : Modele, NomFichier : String, Format : Integer)
        charger(NomFichier : String, Format : Integer) : Modele
    }
    class GameFactory {
        EPOQUE_MODERNE : Integer
        EPOQUE_1700 : Integer
        STRATEGIE_JOUEUR : Integer
        STRATEGIE_IA_RANDOM : Integer
        TIR_NORMAL : Integer
        TIR_BATEAU : Integer
        getNewGame(époque : Integer, mdt : Integer, strategieJ1 : Integer, strategieJ2 : Integer)
    }
    class Strategie {
        numeroJoueur : Integer
        placementBateaux()
        choixBateauTir() : Bateau
        choixPositionTir() : Position
    }
    class AbstractDAOFactory {
        anonymous : Integer
        getModeleDAO() : ModeleDAO
        getAbstractDAOFactory() : AbstractDAOFactory
    }
    class ConcreteXMLFactory
    class ModeleDAO {
        sauvegarde()
        chargement()
    }
    class ConcreteBinaryFactory
    class ModeleDAO_XML
    class ModeleDAO_Binaire

    Flotte <|-- Bateau
    Bateau <|-- MoyenBateau
    Bateau <|-- PetitBateau
    Bateau <|-- Barque
    Bateau <|-- Tir
    Bateau <|-- TirClassique
    Bateau <|-- TirBateau
    Flotte <|-- FlotteJ1
    Flotte <|-- FlotteJ2
    Terrain <|-- TerrainJ1
    Terrain <|-- TerrainJ2
    Modele <|-- ModeleJ1
    Modele <|-- ModeleJ2
    BatailleNavale <|-- BatailleNavaleJ1
    BatailleNavale <|-- BatailleNavaleJ2
    GameFactory <|-- GameFactoryJ1
    GameFactory <|-- GameFactoryJ2
    Strategie <|-- StrategieJ1
    Strategie <|-- StrategieJ2
    AbstractDAOFactory <|-- ConcreteXMLFactory
    AbstractDAOFactory <|-- ModeleDAO
    AbstractDAOFactory <|-- ConcreteBinaryFactory
    ModeleDAO <|-- ModeleDAO_XML
    ModeleDAO <|-- ModeleDAO_Binaire

    Flotte --> Bateau : 1..*
    Flotte --> Terrain : 1
    Flotte --> Modele : 1
    Flotte --> BatailleNavale : 1
    Flotte --> Strategie : 1
    Flotte --> AbstractDAOFactory : 1
    Flotte --> ConcreteXMLFactory : 1
    Flotte --> ModeleDAO : 1
    Flotte --> ConcreteBinaryFactory : 1
    Flotte --> ModeleDAO_XML : 1
    Flotte --> ModeleDAO_Binaire : 1
    Terrain --> Modele : 1
    Terrain --> BatailleNavale : 1
    Terrain --> Strategie : 1
    Terrain --> AbstractDAOFactory : 1
    Terrain --> ConcreteXMLFactory : 1
    Terrain --> ModeleDAO : 1
    Terrain --> ConcreteBinaryFactory : 1
    Terrain --> ModeleDAO_XML : 1
    Terrain --> ModeleDAO_Binaire : 1
    Modele --> BatailleNavale : 1
    Modele --> Strategie : 1
    Modele --> AbstractDAOFactory : 1
    Modele --> ConcreteXMLFactory : 1
    Modele --> ModeleDAO : 1
    Modele --> ConcreteBinaryFactory : 1
    Modele --> ModeleDAO_XML : 1
    Modele --> ModeleDAO_Binaire : 1
    BatailleNavale --> GameFactory : 1
    BatailleNavale --> Strategie : 1
    BatailleNavale --> AbstractDAOFactory : 1
    BatailleNavale --> ConcreteXMLFactory : 1
    BatailleNavale --> ModeleDAO : 1
    BatailleNavale --> ConcreteBinaryFactory : 1
    BatailleNavale --> ModeleDAO_XML : 1
    BatailleNavale --> ModeleDAO_Binaire : 1
    Strategie --> AbstractDAOFactory : 1
    Strategie --> ConcreteXMLFactory : 1
    Strategie --> ModeleDAO : 1
    Strategie --> ConcreteBinaryFactory : 1
    Strategie --> ModeleDAO_XML : 1
    Strategie --> ModeleDAO_Binaire : 1
    AbstractDAOFactory --> ConcreteXMLFactory : 1
    AbstractDAOFactory --> ModeleDAO : 1
    AbstractDAOFactory --> ConcreteBinaryFactory : 1
    ConcreteXMLFactory --> ModeleDAO_XML : 1
    ModeleDAO --> ModeleDAO_XML : 1
    ModeleDAO --> ModeleDAO_Binaire : 1
    ConcreteBinaryFactory --> ModeleDAO_Binaire : 1
  
```

Illustration 1: Diagramme de classe

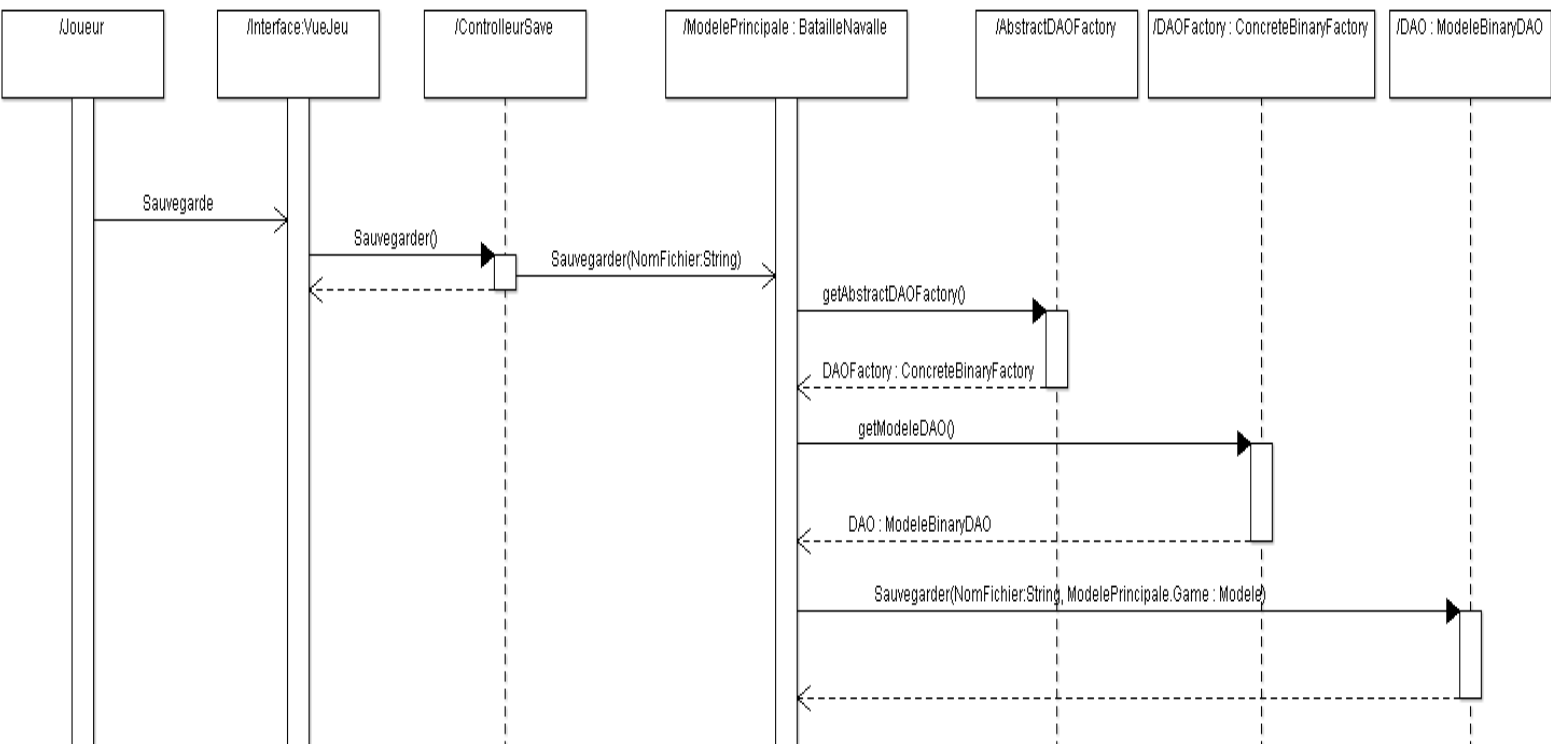


Illustration 2: Diagramme de séquence : Sauvegarde

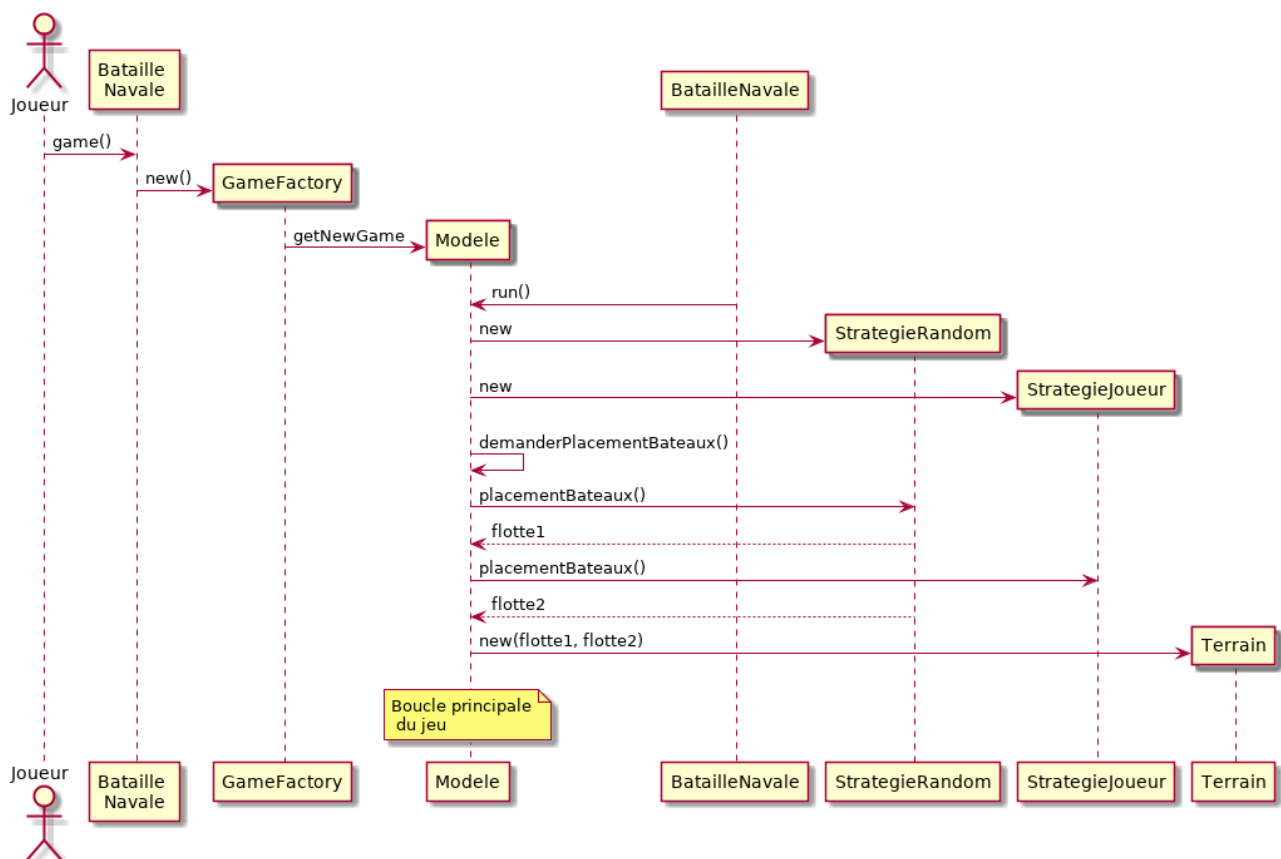


Illustration 3: Diagramme de séquence : Initialisation du jeu

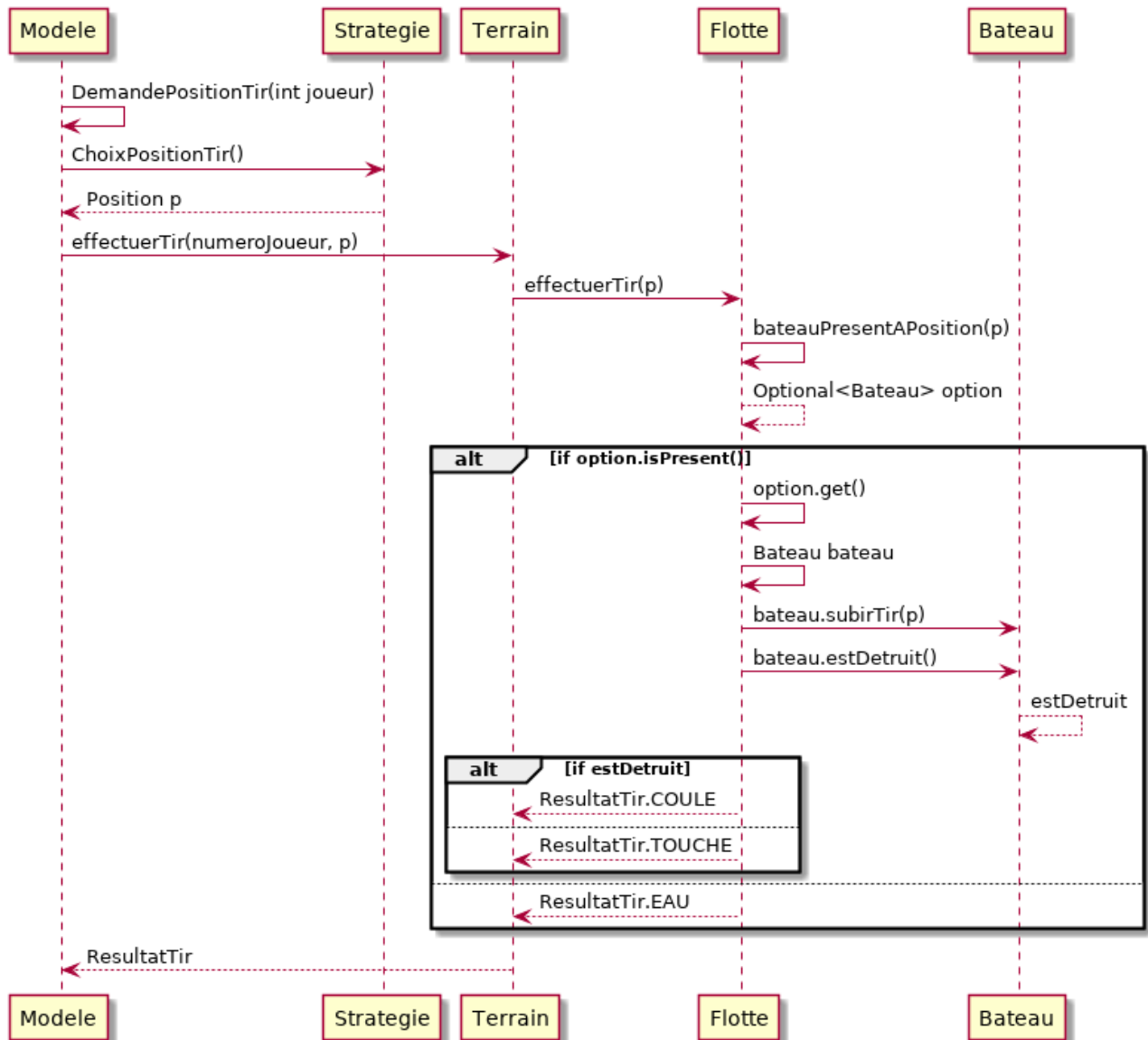


Illustration 4: Diagramme de séquence : Tir ordinateur (classique)

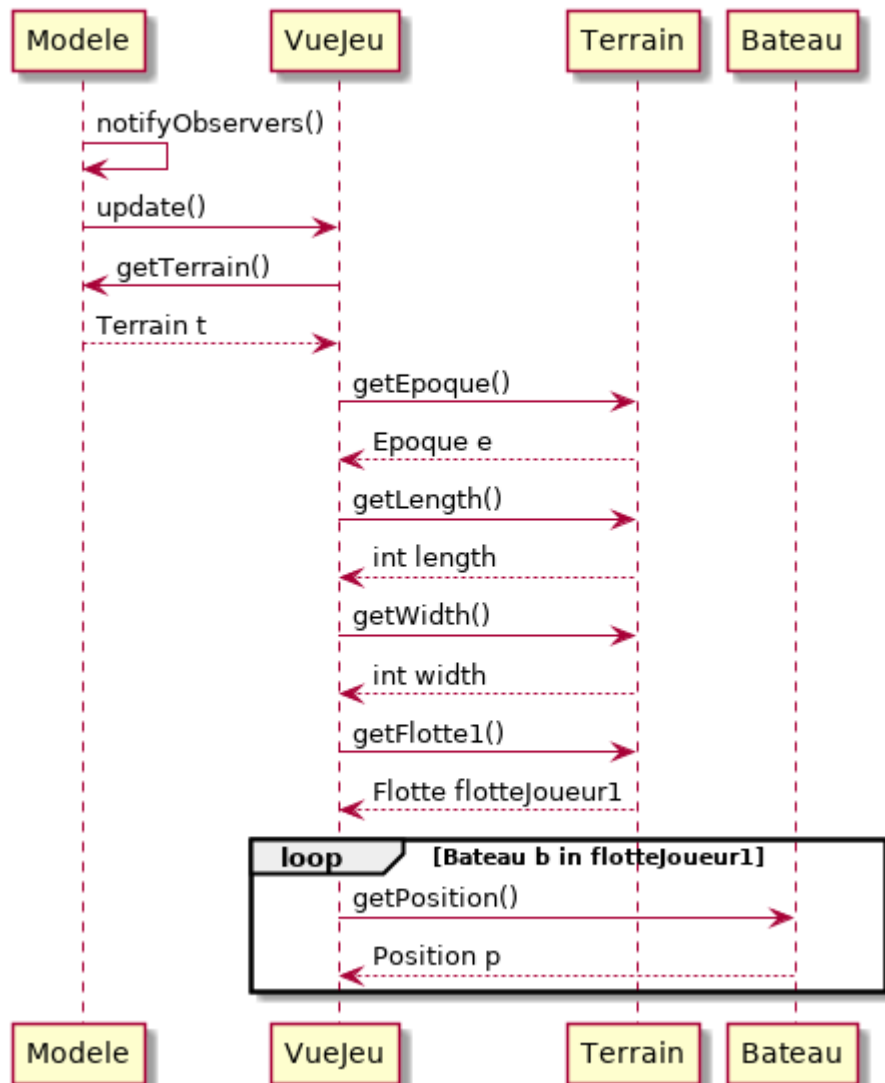


Illustration 5: Diagramme de séquence : fontionnement des vues