**Explications du schéma**

*Classe Game:* gère l’application, c’est elle qui affichera la vue du jeu et géra le jeu othello, c’est à dire l’interaction des utilisateurs !

Package View :

*Classe BoardDraw :* un composant qui gère l’affichage de l’othellier (le jeu de plateau) à partir de l‘interface Board. Le plateau ne bougera pas car il reste toujours un plateau de 64 cases.

*Classe CellDraw:* un composant qui gère l’affichage d’une case à partir de l‘interface Cell. Une cellule changera au fil du temps avec l’ajout et changement des jetons donc elle a besoin d’un refresh !

*Classe DiskDraw:* un composant qui gère l’affichage des jetons à partir de l‘interface Disk.

Package Model :

*Interface Othello et classe OthelloSTD :* gèrent le modèle du jeu c’est à dire gérer les coups (valider du mouvement), les tours des joueurs (un coup par joueur), gérer le fait de joueur avec une IA et son choix de commencer en premier ou en second. StartWith… serait des constructeurs.

*Interface Board et classe BoardSTD :* gèrent le modèle du plateau de jeu c’est à dire gère les cases (les 64 cases par coordonnées) et la pose de jetons sur les cases (valider la couleur du jeton)

*Interface Cell et classe CellSTD :* gèrent le modèle de la case et le changement du jeton sur sa case (il peut y avoir qu’un seul jeton)

*Interface Disk et classe DiskSTD :* gèrent le modèle le jeton et sa couleur, soit noire ou blanche.

*Package Player :*

*Interface Player et classe PlayerSTD :* gèrent le modèle du joueur, de ses actions (mettre un pion de sa couleur)

*classe IA :* gèrent le modèle de l’IA de comment elle va jouer et son arbre de stratégies.

Package Utils *:*

*Interface Tree et classe TreeSTD :* gèrent le modèle de l’arbre (une feuille, un noeud). Un arbre possède une valeur(couple de les cases du plateau et de son gain), un numéro (1 pour la racine par exemple), un fils gauche (peut être nul pour la feuille) et un fils droit (peut être nul pour la feuille)

*Enum Color :* énumère les couleurs possibles du jetons (noir et blanc)

*Interface Cardinates et classe CardinatesSTD :* gèrent les coordonnées des cellules du plateau. La ligne est comprise entre 1 et 8 et la colonne entre a et h.

*Classe Couple :* qui gère un couple de gain et une map représentant le plateau du jeu

Package Strategy :

*Interface HandleStrategies et classe HandleStrategies :* gèrent la stratégie à adopter pour IA en fonction des coups de l'adversaire.

*Enum Strategies :* énumère les stratégies possibles vu en cours

*Minimax, negamax, alpha\_béta, sss :* retourne l'arborescence du jeu avec la stratégie gagnante