**Question A propos du schéma**

1. question :le package view tu l’as créé toute seule ou t’as pris des classes existantes .

Réponse : Oui j’ai fait le package seule mais en revanche j’ai suivit la manière dont nous a appris notre prof IHM en L3 pour faire une classe graphique : un model (set et get), et 4 méthodes privées (createModel, createView, createController, placeComponents). C’est très pratique car tu sais ou tu dois mettre des appels et comme ça tu oublies rien ^^. De plus, IHM risque de changer (ajout de composants) car on va après sur ce qu’on met des boutons, des popup...

2) question : je crois reconnaître un pattern qu’on a vu avec NIcart, est-ce que c’est bien utile de faire ça dans cette matière?

Réponse : Alors quand j’ai fait le schéma j’ai pas pensé à Nicart XD donc non on est pas obligé de suivre ces pattern, j’ai mis des interfaces car c’est plus simple à gérer et surtout rien oublier. Tu parles peut-etre du package stratégie et bien c’est encore flou car comment va fonctionner l’ia avec ces stratégies.

3) question : pourquoi les 4 classes du package stratégie ne sont pas liées avec quelque chose ? et D’autres classes sont liées à rien ?

Réponse : c’est simple pour la plupart si elles sont liées à une classe du package utile je l’ai pas lié car ça aurait alourdir le schéma (trop de flèche partout). De plus, pour le rendu final j’utiliserais IntelliJ pour faire le schéma comme ca c’est propre et toutes les flèches sont présentes. Le schéma que j’ai fait c’est pour nous voir ce qu’on a faire et où savoir on va !

Pour les 4 classes stratégies, c’est à voir ce qu’on va faire avec car par exemple minimax c’est super long je pense pas que IA l’utilise...Bref faut voir si on utilise certain algo dans certain cas donc pour ca que j’ai mis un Handle pour gérer les stratégies. Mais ca on sera quand on les testera XD

4) question : le board c’est un tableau de cell ?

Réponse : Oui, c’est pour ça que j’ai mis une map <Coordonnée, cellules> . C’est plus simple à retrouver une cellule, je pense car sinon ce serait un double tableau t[8][8] .

Le board va gérer les coups des joueurs si c’est parmi et valide.

Une cellule est défini par ces coordonnées(dans le package util) : un chiffre pour les lignes entre 1 et 8 et pour les colonnes une lettre entre a et h.

5) Question : Une classe pour chaque Algo ?

Réponse : Ben c’est pour éviter d’avoir une seule classe qui fait + 1000 lignes et que si un algo fout la merde on peut tester les autres ! Sinon oui c’est juste des fonctions mais c’est pour externaliser le tout et comme les fonctions renvoient la même chose pour les 4! Juste pour nous faciliter la vie après ^^