

MANUEL : DÉVELOPPEUR

ARCHITECTURE :

1. lib : contient la bibliothèque *zen5*
2. resource :
 - level : contient tout les niveaux du jeu
 - picture : contient tout les dossiers pour les images du jeu
3. src :
 - fr.vong_xu.proj :
 - board : contient la classe *Board*
 - entity : contient les classes *BiYBlock*, *BiYConditions* et *BiYMove* ainsi que l'énumérateur *BiYBlockType*
 - main : contient le *Main* du programme
 - readLevel : contient : la classe *ReadLevel*
4. fr : contient les classes requise pour la bibliothèque *zen5*
5. docs : contient les manuels pour l'utilisateur et pour le développeur
6. classes : contiendra tout les .java compilé en .class
7. build.xml : permet de créer *baba.jar*

EXPLICATION DES CLASSES :

- *Board* permet de créer et d'initier le tableau de jeu.
- *BiYBlock* permet de créer un bloc
- *BiYBlockType* permet d'identifier et de récupérer le type d'un bloc
- *BiYMove* permet l'interaction des blocs entre eux
- *BiYConditions* permet de poser certaines règle du jeu
- *Main* contient le lancement du programme
- *ReadLevel* permet la lecture de fichier de niveau ainsi qu'à faire tourner le programme

Nous avons séparé la gestions d'entité, la lecture de niveau et le tableau de jeu pour respecter le MVC (Modèle-Vue-Contrôleur)

ÉVOLUTION GRÂCE A LA SOUTENANCE BÊTA :

Quelque remarques ont été faite pendant la soutenance bêta

Nous avons amélioré :

- la lisibilité des codes
- la séparation des méthodes

Nous avons corrigé :

- la duplication importante de certains code
- les bugs visible durant la soutenance

Le projet ne contient pas de javadoc dans le dossier doc dans docs. Par manque de temps, le projet contient encore quelque bug mineur non résolu.