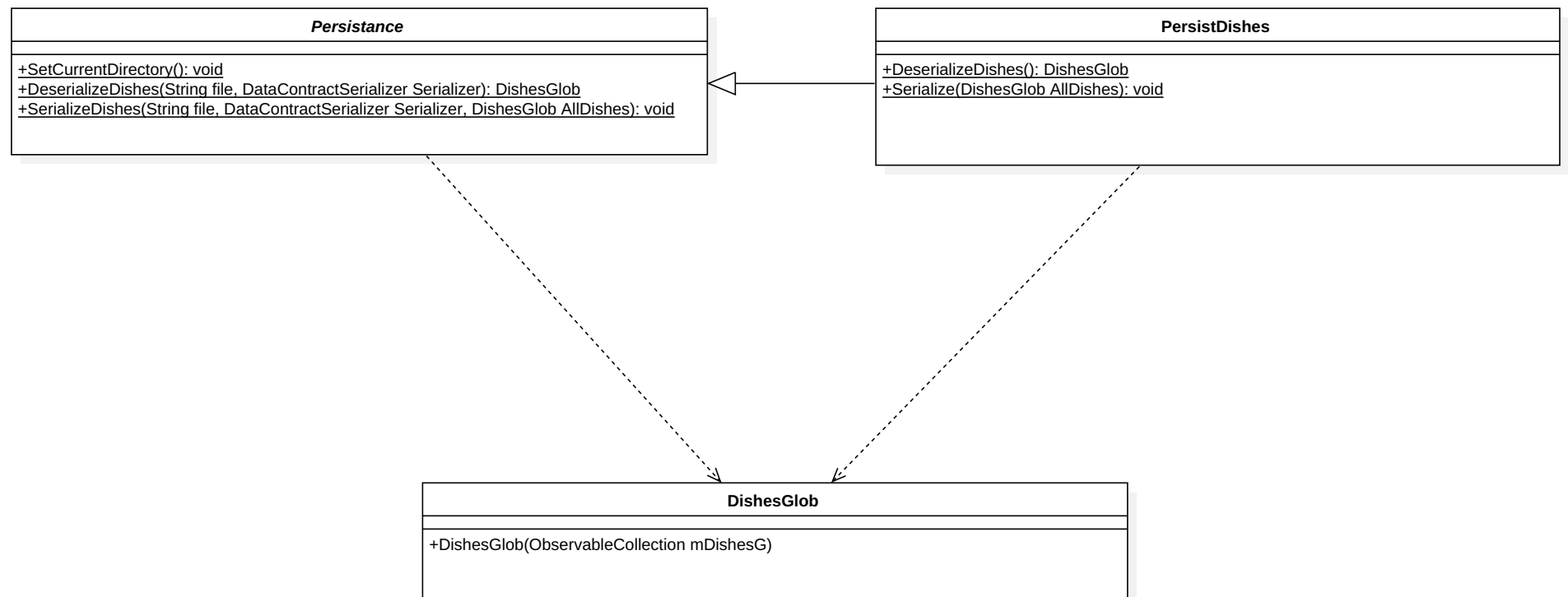
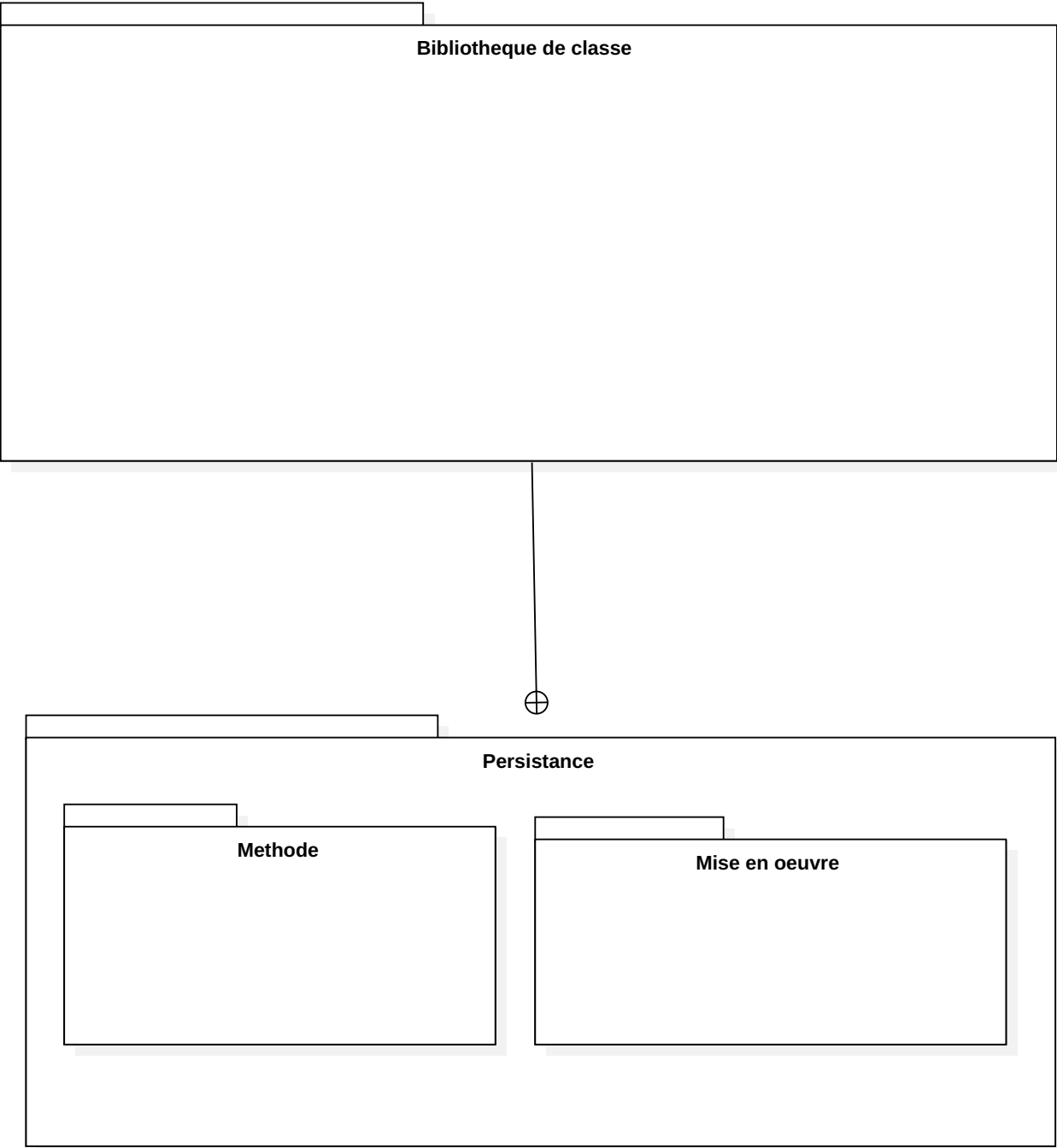


# **Vidéo :**

**Lien :** <https://www.youtube.com/watch?v=QI1vR9b0UV8&t=8s>

Diagramme de classe mettant en avant la partie persistance::Main

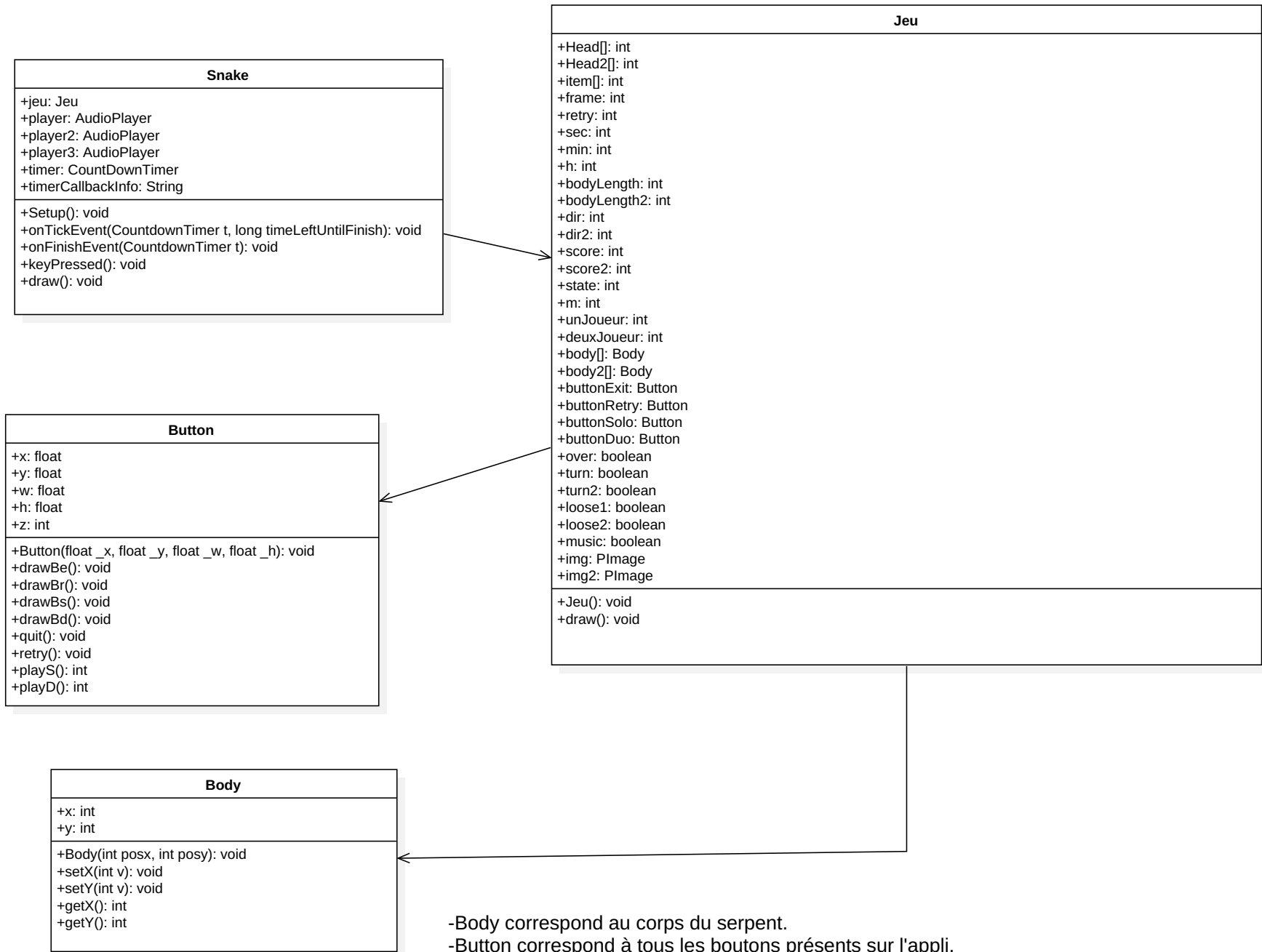




## **Ajouts personnels :**

- Ajout de nombreuses exceptions permettant de gérer les erreurs. Par exemple, il n'est pas possible de rentrer une chaîne de caractère dans une zone correspondante à un int. De même, il n'est pas possible de saisir un int si la zone est appropriée à une chaîne de caractères. De plus, en cas d'oubli de remplissage d'un champ, d'une saisie invalide ou d'un dépassement d'index, des labels apparaissent indiquant l'erreur.
- Lors de l'ouverture de la fenêtre principale, une méthode me permet de catch toutes les exceptions non gérées au préalable.
- Cette application ne se contente pas d'afficher des informations. Elle permet aussi d'ajouter, de supprimer ou de modifier chaque élément à sa guise.
- Ajout/suppression dynamique de champ dans la fenêtre add.
- Calcul de l'IMC entraînant la proposition de différentes catégories de recette en fonction du résultat.
- Changement du thème de l'application en cas de luminosité défavorable à la vue de certains.
- Barre de recherche avec 2 modes : par nom et par catégorie.
- Triage de la liste de plat par ordre alphabétique.
- Easter Egg caché.

Diagramme de classe partie ajoutée::DDC



- Body correspond au corps du serpent.
- Button correspond à tous les boutons présents sur l'appli.
- Snake correspond au "main". Il lance le jeu et gère la musique ainsi que le temps.
- Jeu correspond à toutes les spécificités du jeu + le comportement du serpent + règles.