Fonctionnement controleur/input

Déroulement exact:

-coordonner tout : chaque étape de la partie est contrôlée par le contrôleur

Controleur va chercher les informations qu'il a besoin, que ce soit le modèle, ou la vue. Ex: les combats t'appelle la fonciton de combat, ensuite tu shoote les résultats à la vue.

-déroulement du clic

:

1-premier clique : sette comme endroit de départ

Deuxieme clique : endroit d'arrivé. Peut pas cliquer 2 fois a la meme place

Si tu reclique: on change l'endroit de départ,

Si ti reclique encore, on resette l'Endroit d'arrivée

C'est comme au deux cliques.

-nombre de vaisseau: on l'input.

Si le nombre de vaisseau de la flotte est > 0, on peut cliquer GO.