

GameState

- Accesseur global de l'objet player (de la classe Player, instancié une seule fois dans tout le programme)
- Quitter le jeu (arrêter le programme)

- Player

Player

- Initier le jeu (c'est-à-dire le Grid et les bateaux)
- Connaitre l'état des bateaux (placés, hors-jeu, etc)

- Grid (UserGrid et OpponentGrid)
- Boat (et ses sous-classes)

Boat

Cruiser, TorpedoBoat, AircraftCarrier

- Connaitre l'état du bateau, ses caractéristiques et son rendu visuel

- BoatImageComponent

Grid

UserGrid, OpponentGrid

- Connaitre l'état d'une grille (joueur ou opposant)
- Marquer une case en cas d'attaque

- Square

Square

- Connait la position d'une square
- Connait l'état d'une square

- Coordinates

StartView		JPanel
<ul style="list-style-type: none">• Afficher l'écran de démarrage du programme• Indiquer au Main quand le joueur veut commencer à jouer		<ul style="list-style-type: none">• StartButton

MainFrame		JFrame
<ul style="list-style-type: none">• Contenir les composants graphiques de jeu (grille joueur et adversaire), de sélection de bateau et d'information des instructions		<ul style="list-style-type: none">• GameView• MainView

GridUser (du package gui)		JPanel
<ul style="list-style-type: none">• Donner une représentation graphique à la classe UserGrid (du package grid)• Afficher les bateaux, les attaques, etc sur le plateau du joueur		<ul style="list-style-type: none">• Cell• GameState• BoatRotator• BoatSelector

BoatSelector		JPanel
<ul style="list-style-type: none">• Afficher les bateaux sélectionnable pour l'utilisateur• Affiche les bateaux sélectionnés.		<ul style="list-style-type: none">• GameState• Boat• GameView