

TheGameShip

Explication du diagramme de classe :

Le modèle permettant de se servir du jeu étant issue d'un précédent jeu développé en JavaFx, celui-ci comporte quelques parties qui ne représente pas la « façon de faire classique » en Android.

Par exemple, dans le jeu, tout est entité. Une entité est très basique et ne possède qu'un nom. On se charge alors de lui ajouter des composants lui donnant de nouvelles capacités. Cette méthode de faire vient du patron de conception « décorateur » et complexifie beaucoup le modèle pour peu d'avantages.

Le système de déplacement et de collision pose aussi un problème car c'est un « Level » (notre manager) teste bêtement les collisions des entités présentes dans le jeu. Une manière de faire plus académique aurait été de faire en sorte que l'entité elle-même gère son déplacement.