**Découpage entre joueur et moteur de jeu :**

Découpage entre joueur et moteur du jeu, implique que le bot du joueur ne pourra plus consulter directement le plateau

**Conséquences**

* Injection de dépendance dans une autre classe (plus de couplage entre le joueur et le moteur du jeu)
* Il faut gérer la communication entre le joueur et le moteur du jeu (s’il n’y a plus de couplage alors le joueur n’aura plus d’informations sur ce qui se passe, il faut donc informer le joueur)

**Notre architecture actuelle (X est un élément du jeu quelconque) :**

1 : consult

2 : choose X

Game

Bot

Player

**1**

3 : Return X

4 : Player pick X

**Solutions envisagées**

**Exemple de la nouvelle architecture si le joueur choisit l’élément X dans le jeu**

2 : ask request for X

ControllerBot

Bot

Player

10 :player pick X

9 : return X

7 : X avalaible

8 : send X

6 : return X

5 : choose X

3 : request for the element X

4 : handle the request

1 : consult

ControllerServerGame

Game

ServerGameEngine

**Nouveaux éléments dans l’architecture**

**ControllerBot :**

Permet de gérer les requêtes entre le bot et le serveur du moteur de jeu

**ServerGameEngine :**

C’est le serveur du moteur du jeu, il permettra au joueur d’envoyer leur requête sur le serveur, pour que le serveur puisse les traiter et renvoyer une réponse.

**ControllerServerGame :** Permet de traiter les requêtes du serveur