MCR, Projet Monteur

# Introduction :

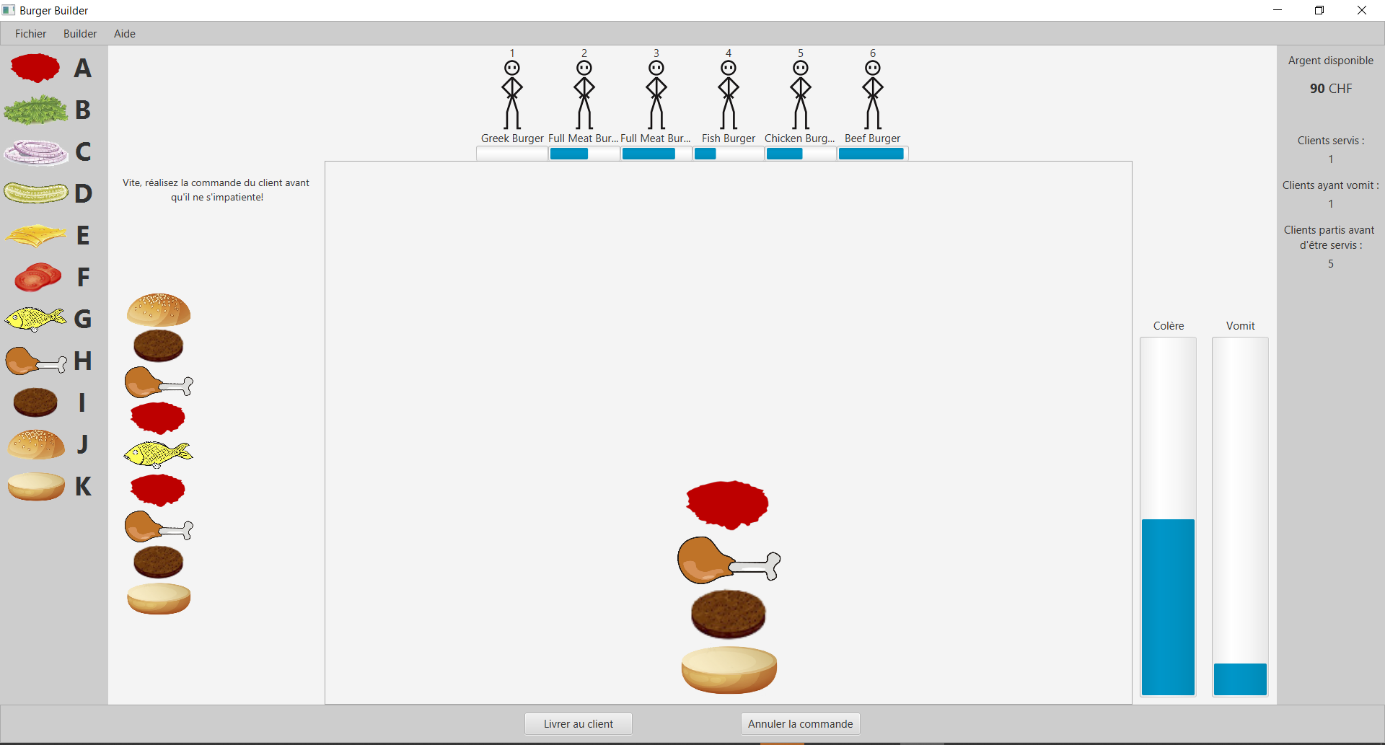
Dans le cadre du projet de MCR, nous avons réalisé un jeux en Java qui utilise le patron de conception « Monteur ». Ce jeux consiste à faire des burgers et de les livrer à des clients avant qu’il ne soit trop tard. Il faut aussi faire attention à ce que le burger corresponde à le demande du client, autrement il vomira.

## GamePlay

Ce jeux est désigné exclusivement pour jouer au clavier. Tous les certains temps, des clients arrivent (Rouge) et demandent un burger. Il faut en sélectionner un à l’aide d’un chiffre du pavé numérique. Une fois sélectionné, le burger voulus sera affiché (orange). Il est donc possible de créer le burger voulu en utilisant les touches des condiments(bleu). Le burger en création apparait de bas en haut (vert). Il n’est pas possible d’enlever 1 seule condiment. Si on s’est trompé, il faut annuler la commande (aussi disponible avec la touche retour). C’est aussi le seul moyen de changer de client. Une fois le burger formé, il faut le livrer à l’aide du bouton Livrer au client (aussi disponible avec la touche enter). Cela augmentera notre argent disponible. Si le burger ne correspond pas à la demande, le client vomira sur le plancher et partira. Chacun des condiments à un prix, et les utiliser le déduira de l’argent disponible.   
Si un client attend trop longtemps, il part en la barre de colère augmente. Quand on est entrain de servir un client, il ne peut pas partir.  
Le ruban de droite(violet) contient le statistiques de la partie en cour.

Le but est de servir le plus de clients et de générer un maximum d’argent.   
Il y a 3 façon de perdre dans le jeux :

* La barre de colère atteint son maximum.
* La barre de vomit atteint son maximum.
* Il n’y a plus d’argent disponible.



# Implémentation :

Notre projet contient 3 package principaux :

* Builder : Il contient le monteur abstrait et tous les monteurs concrets. Il y a un monteur par type de burger.
* Controler : Il contient 2 classes. MainViewController qui est le contrôler principal de notre application. Tous les contrôles passent par lui. Il fait la liaison entre l’interface et les actions. La seconde classe est ClientManager. Elle sert à faire arriver des nouveaux clients tout les certains temps avec une requêtes de menu.
* Structure : Il contient les classes qui agissent comme container.
  + Burger :