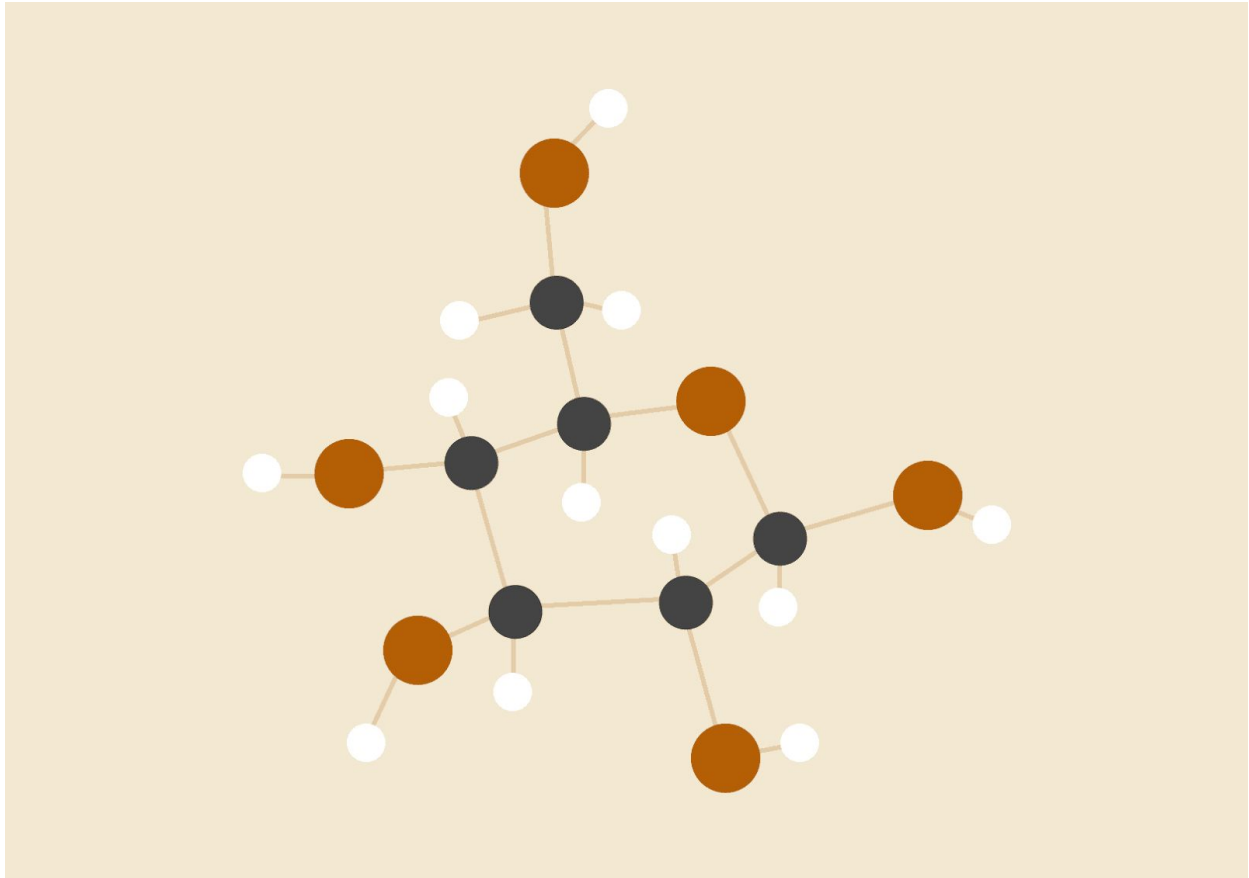


Hanabi

MANICOME Saravanane

THIEBAUD Jeremy



31/05/2020

Java - INFO1

INTRODUCTION

Ce document servira de support de présentation concernant les choix d'implantation.

MATÉRIEL

- JDK 14.01
- IntelliJ Idea et SublimText
- Github

PROCÉDURE

1. Comprendre les prérequis
2. Répartir accordément au modèle MVC
3. Développer et tester

STRUCTURE

Suivant le modèle MVC:

Modèle:

- **Player:** modèle du joueur, se limite actuellement à une liste de Card
- **Card:** modèle d'une carte. Contient la valeur et la couleur de la carte.
- **CardColor:** énumération des couleurs disponibles
- **Reserve:** modèle de la réserve, ce qui reste sur le côté. Contient les jetons rouges et bleus et la pioche.
- **Board:** modèle du plateau, représenté par un HashMap dont la clé est un CardColor et la valeur est une liste de carte

Vue:

- **View:** intégralement chargée de l'affiche dans le terminal (sortie standard)

Contrôleur:

- **Game:** Chargé du fonctionnement de jeu, de toutes les interactions. Toute la partie logique du code y est placée