

GÉNIE LOGICIEL 2
L3 INFORMATIQUE

"TENTS AND TREES PUZZLE"

DOSSIER DE CONCEPTION

26 avril 2019

Groupe B

Romain Poupin

Maureen Gallois

Benjamin Nouvelière

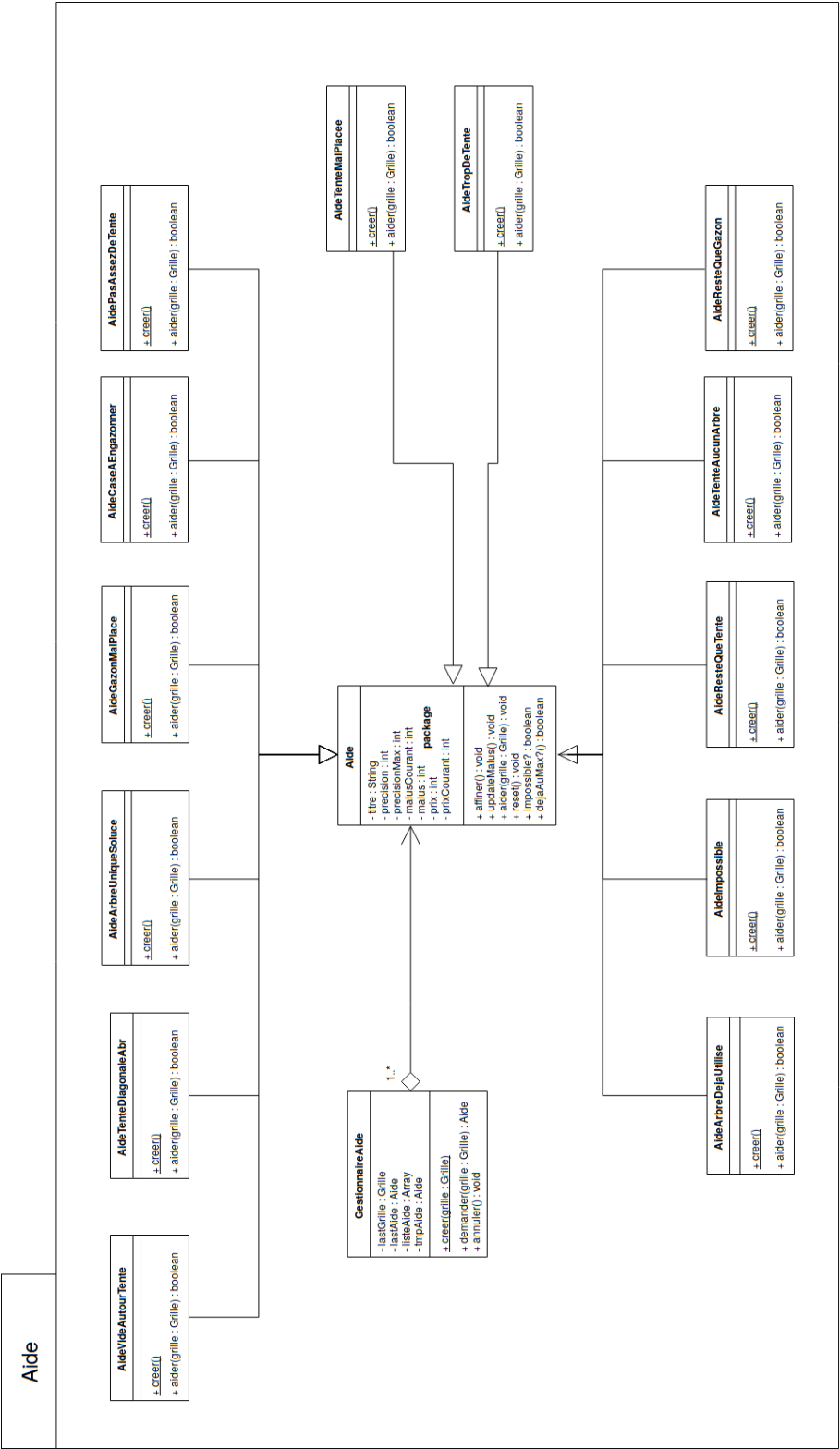
Andy Dinga

Maxime Pocard

Table des matières

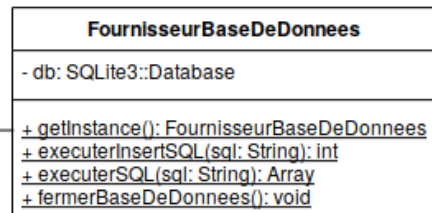
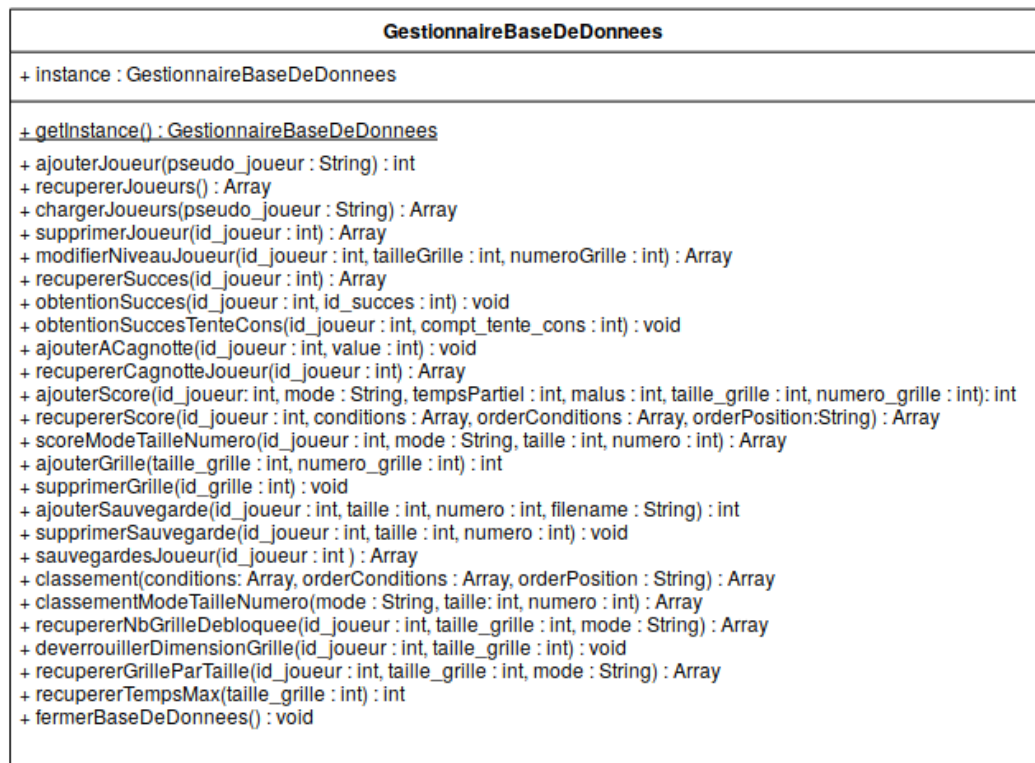
| | | |
|----------|---|-----------|
| 1 | Diagramme de classe | 3 |
| 1.1 | Aide | 4 |
| 1.2 | Base de données | 5 |
| 1.3 | Coup | 6 |
| 1.4 | Grille | 7 |
| 1.5 | GUI | 8 |
| 1.6 | Succès | 9 |
| 1.7 | Score | 10 |
| 2 | Spécification des données et persistance | 11 |

1.1 Aide



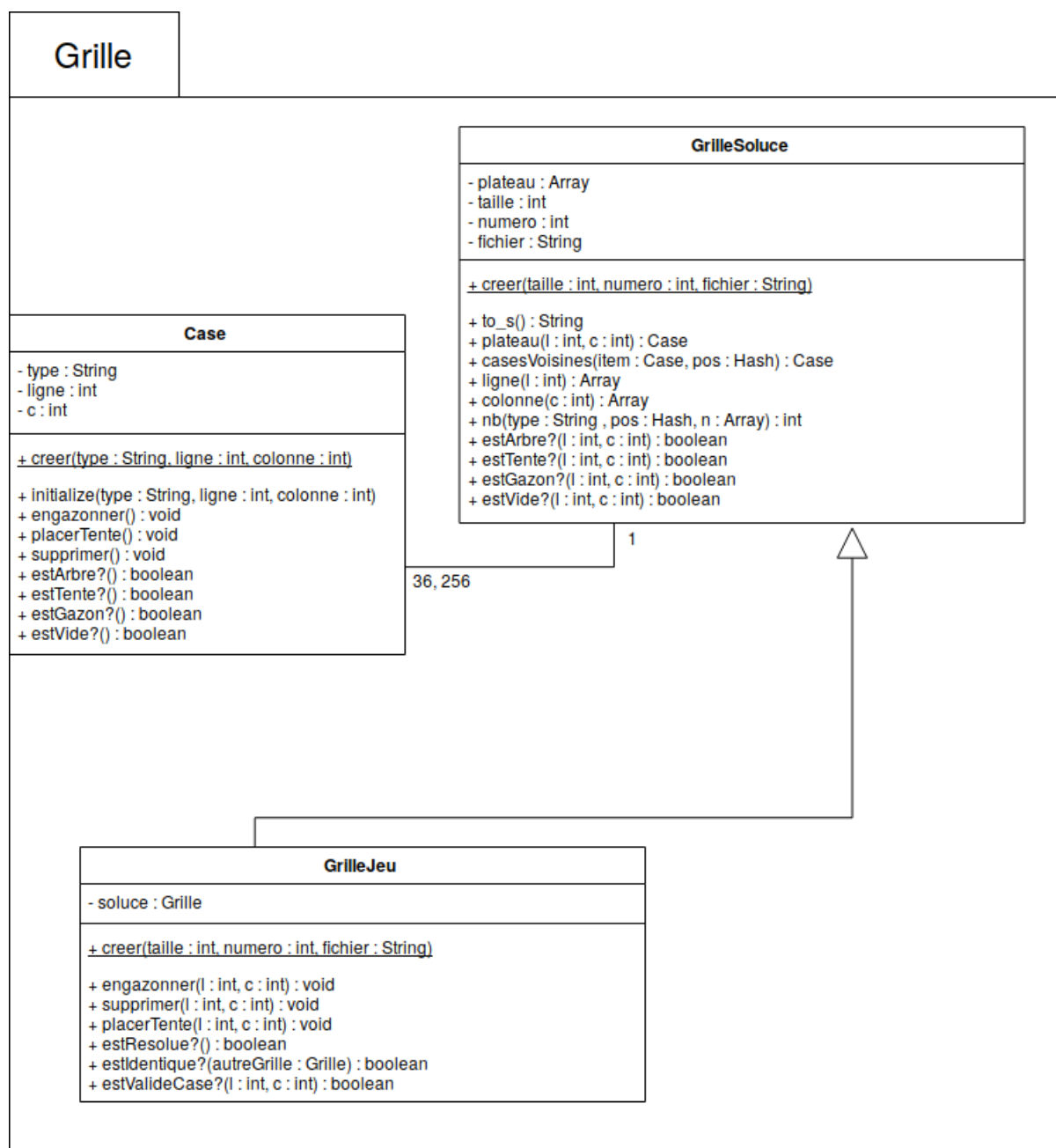
1.2 Base de données

Base De Données

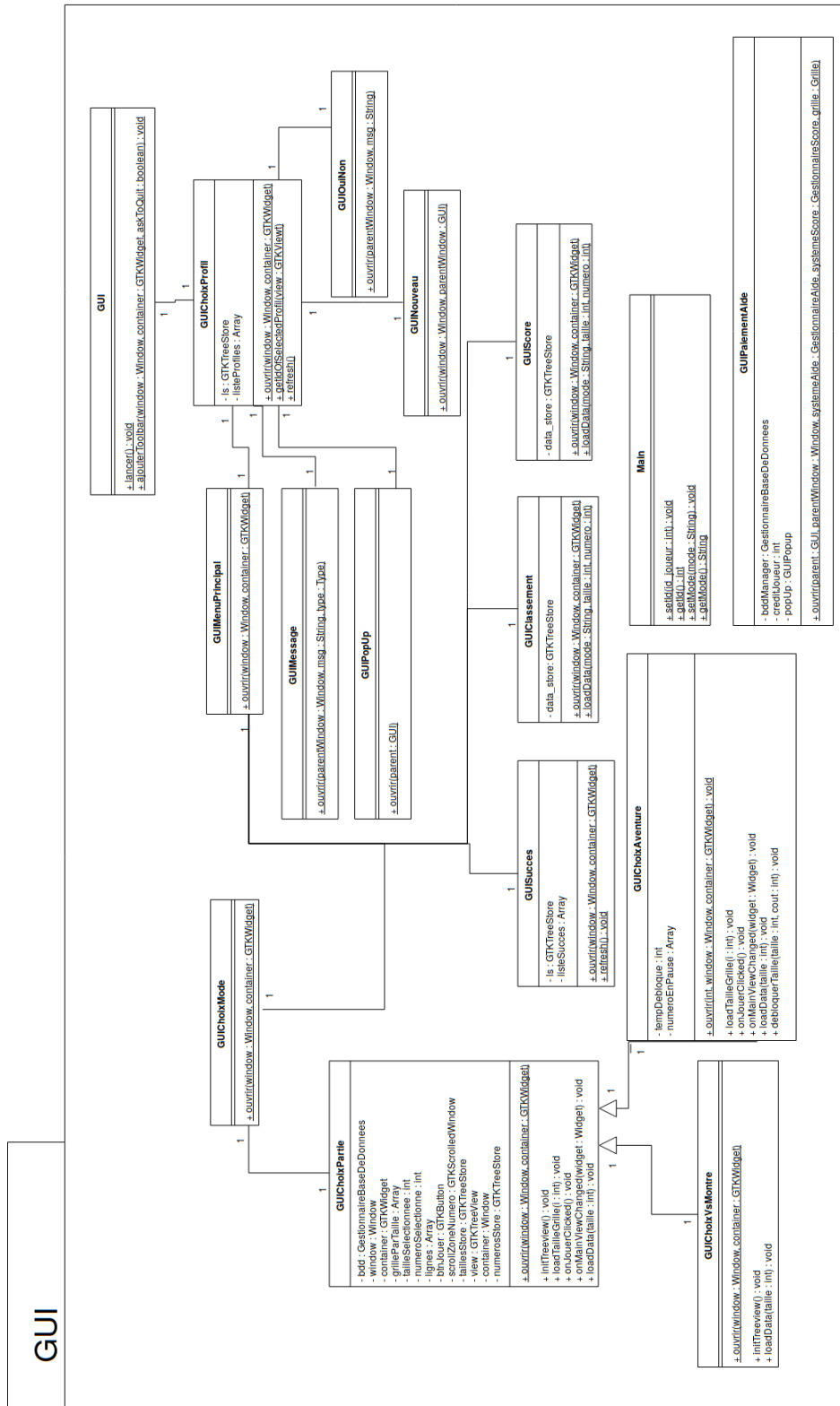


- FournisseurBaseDeDonnees : C'est un singleton, qui retourne une instance unique de la base de données. Elle a été créée dans l'objectif de pouvoir à tout moment passer de sqlite à mysql. La seule limite est d'utiliser SQL.
- GestionnaireBaseDeDonnees : C'est la classe nous permettant d'interagir avec la base de données. Elle retranscrit les résultats des requêtes SQL en valeur facile à traiter en RUBY.

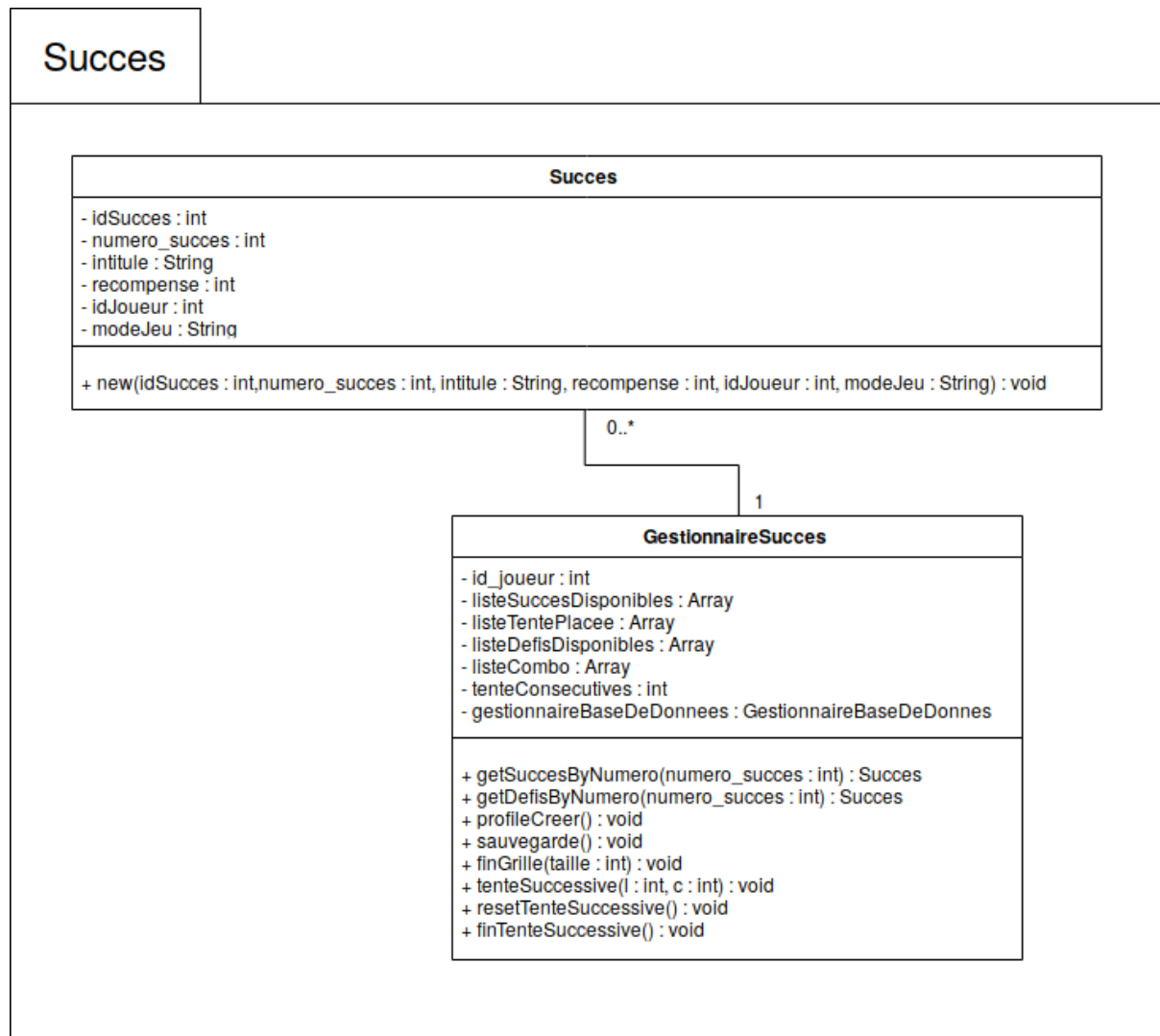
1.4 Grille



1.5 GUI

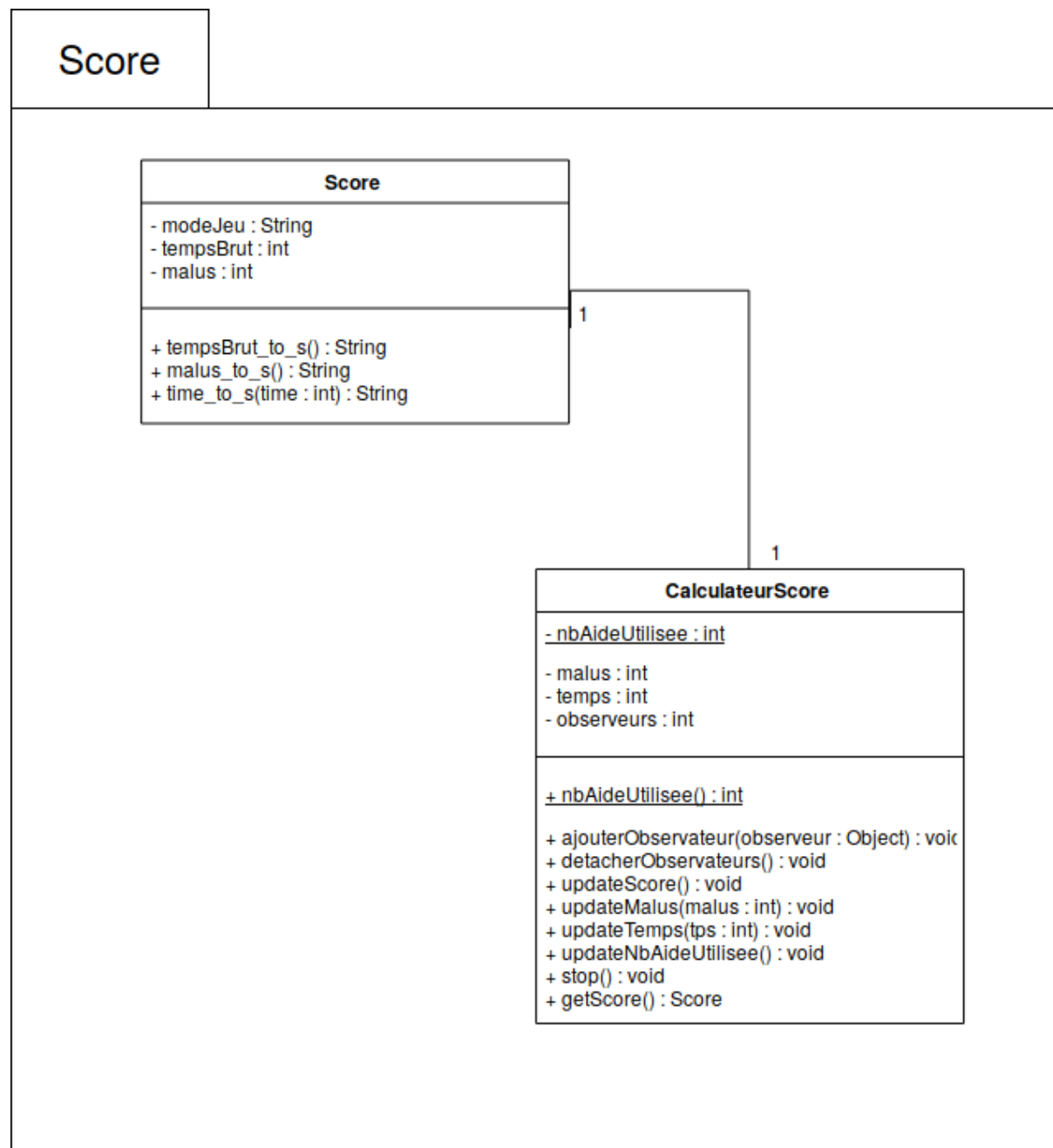


1.6 Succès



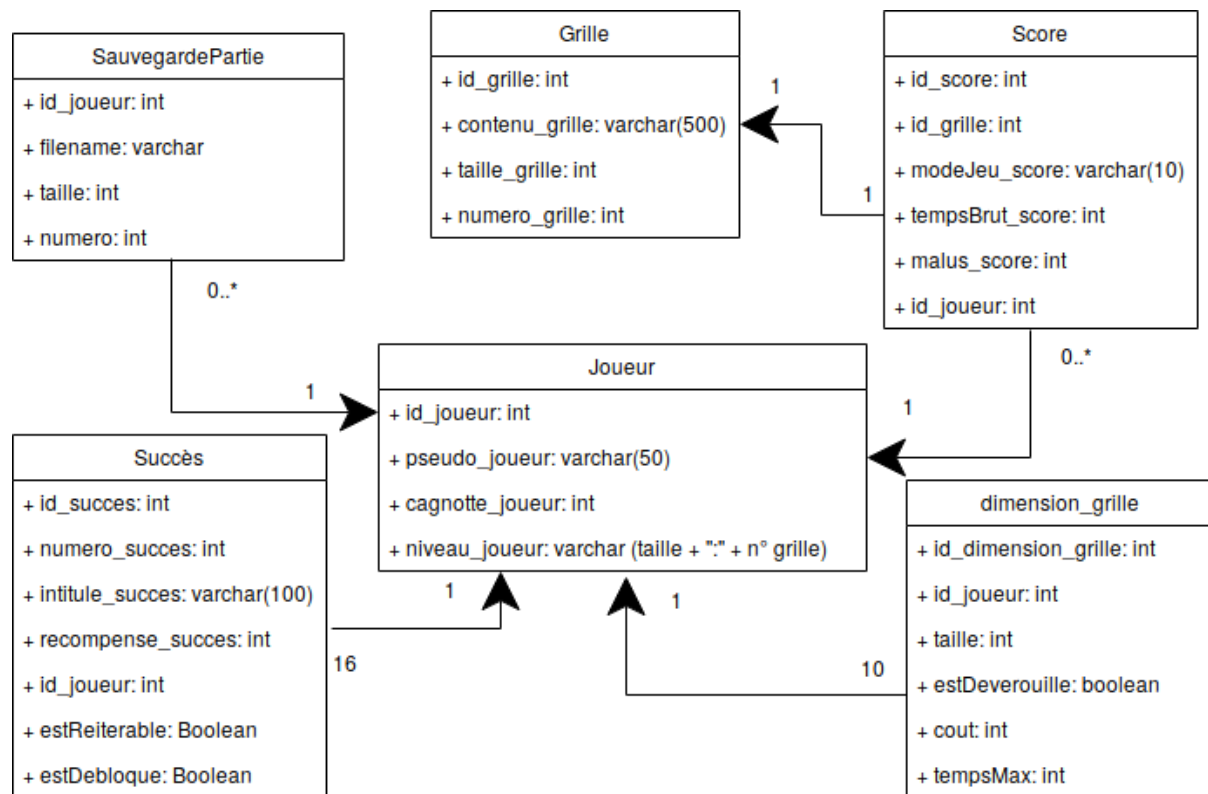
- GestionnaireSucces : C'est une classe qui nous permet de gérer les succès. À sa création il récupère dans la base de données les succès qui n'ont pas déjà été débloqués. Puis lors des différentes étapes du jeu, ses méthodes sont appelées et vérifient s'il est possible de débloquent un succès ou non.

1.7 Score



- CalculateurScore : Observateur du Chronomètre/Minuteur, qui est notifié à chaque fois que le temps change. Puis quand un changement est effectué il notifie ses observeurs.

2 Spécification des données et persistance



- Supression joueur : Nous avons utilisé l'outil de suppression en cascade de SQL afin qu'à la suppression du joueur tous les succès, scores et informations qui lui sont liés soient supprimés également.