



GÉNIE LOGICIEL 2 L3 Informatique

# "TENTS AND TREES PUZZLE" DOSSIER DE CONCEPTION

26 avril 2019

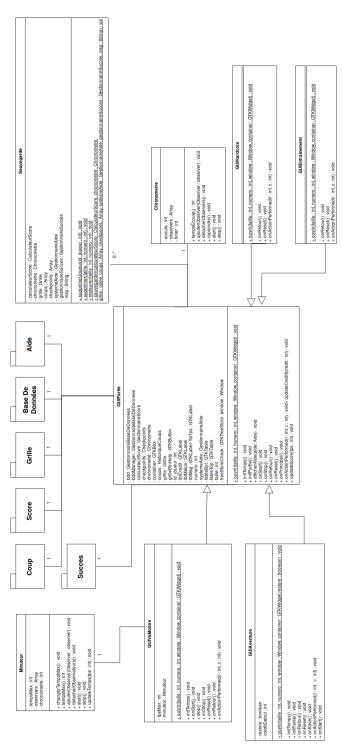
## Groupe B

Romain Poupin Maureen Gallois Benjamin Nouvelière Andy Dinga Maxime Pocard

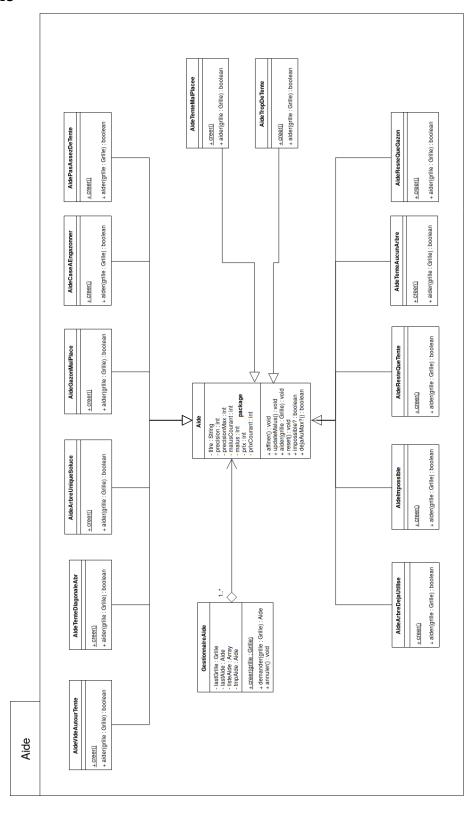
## Table des matières

1	Diag	gramme 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	Spé	cification des données et persistance	11

## 1 Diagramme de classe

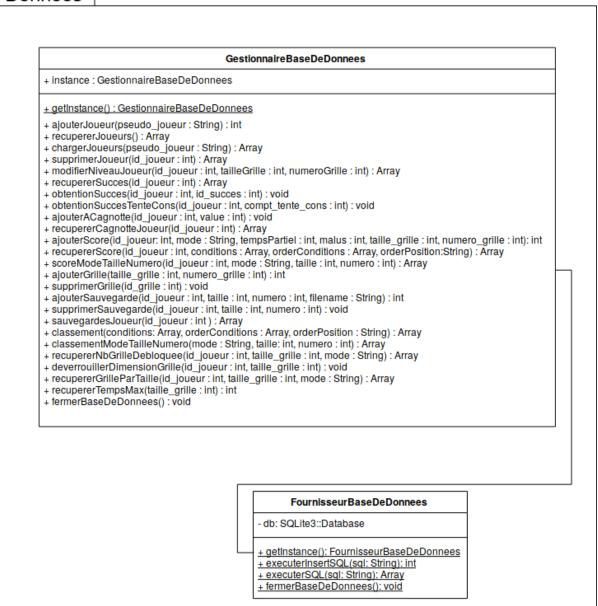


## 1.1 Aide



#### 1.2 Base de données

### Base De Données



- <u>FournisseurBaseDeDonnees</u> : 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.
- <u>GestionnaireBaseDeDonnees</u> : C'est la classe nous permettant d'intéragir avec la base de données. Elle retranscrit les résultats des requêtes SQL en valeur facile à traiter en RUBY.

#### **1.3** Coup

## Coup

#### Coup

- grille : Grille

+ enregistrer(grille : Grille) : void

0..\*

#### HistoriqueCoup

- indiceCourant : int
- coups : Array

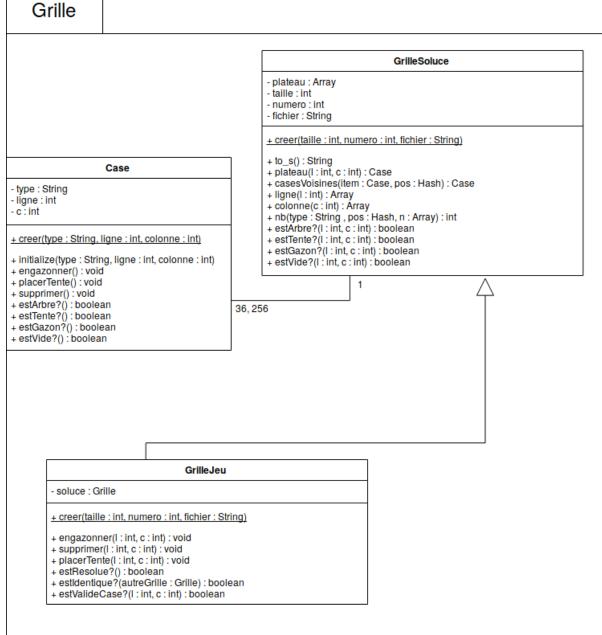
+ creer(grille : Grille) : void

- + addCoup(grille : Grille) : void + restoreCoup(indice : int) : Grille + restoreCoupPrec() : Grille + restoreCoupSuiv() : Grille
- + nbCoups(): int

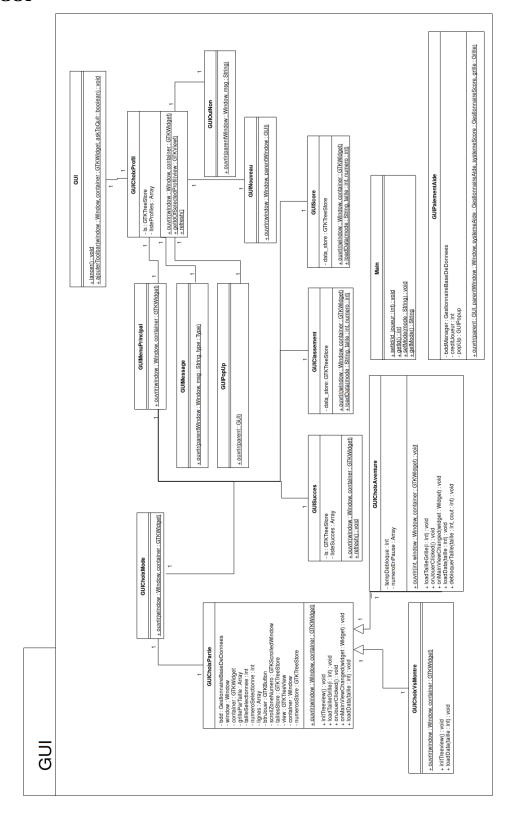
#### Checkpoints

- coupsIndices : ArraycheckpointsTitres : Array
- + add(titre : String, indiceCoup : int) : void
- + titre(indice : int) : String + indiceCoup(indice : int) : int
- + eachTitres(): void

#### 1.4 Grille

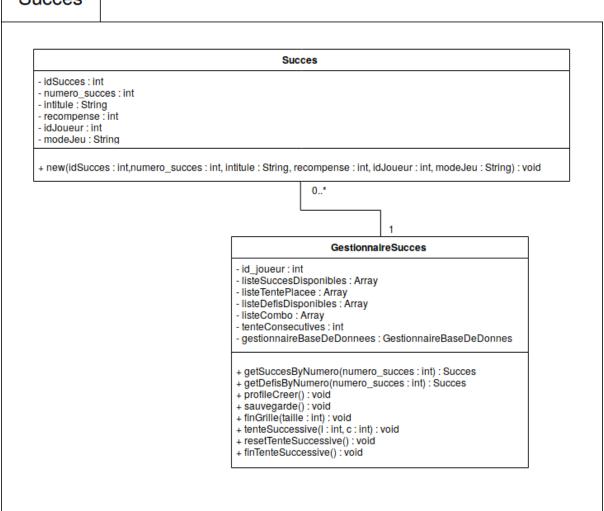


#### 1.5 GUI



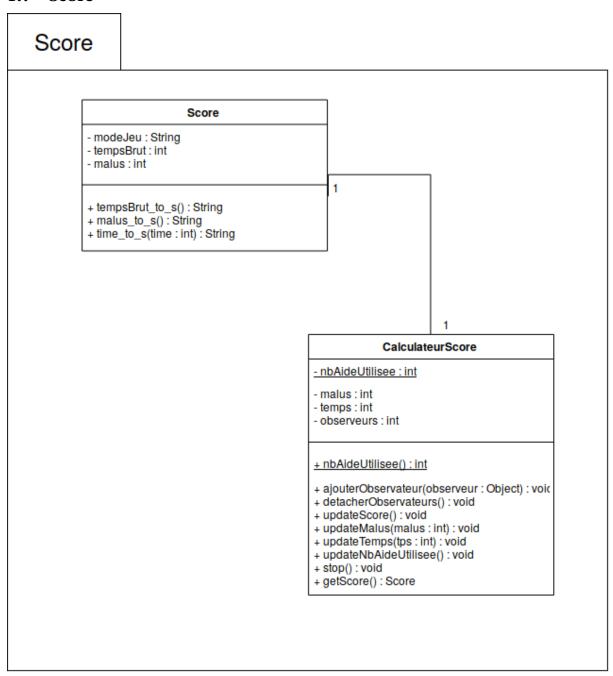
#### 1.6 Succès

#### Succes



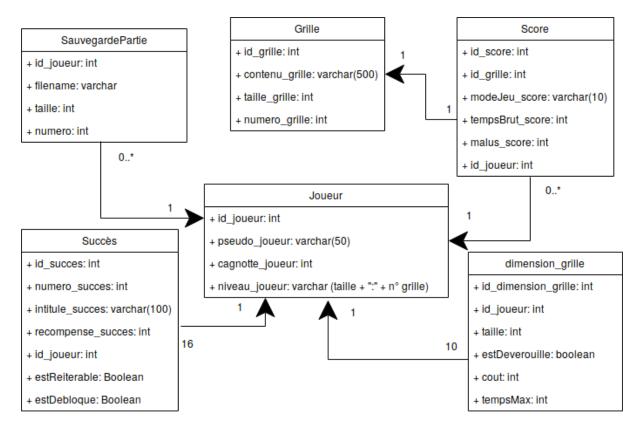
• <u>GestionnaireSucces</u>: C'est une classe qui nous permet de gérer les succès. À sa creation il récupère dans la base de données les succès qui n'ont pas déjà été débloqués. Puis lors des différentes étapes du jeu, ses méthodes sont appelées et vérifient s'il est possible de débloquer un succès ou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

#### 1.7 Score



• <u>CalculateurScore</u>: Observeur 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



• <u>Supression joueur</u>: 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.