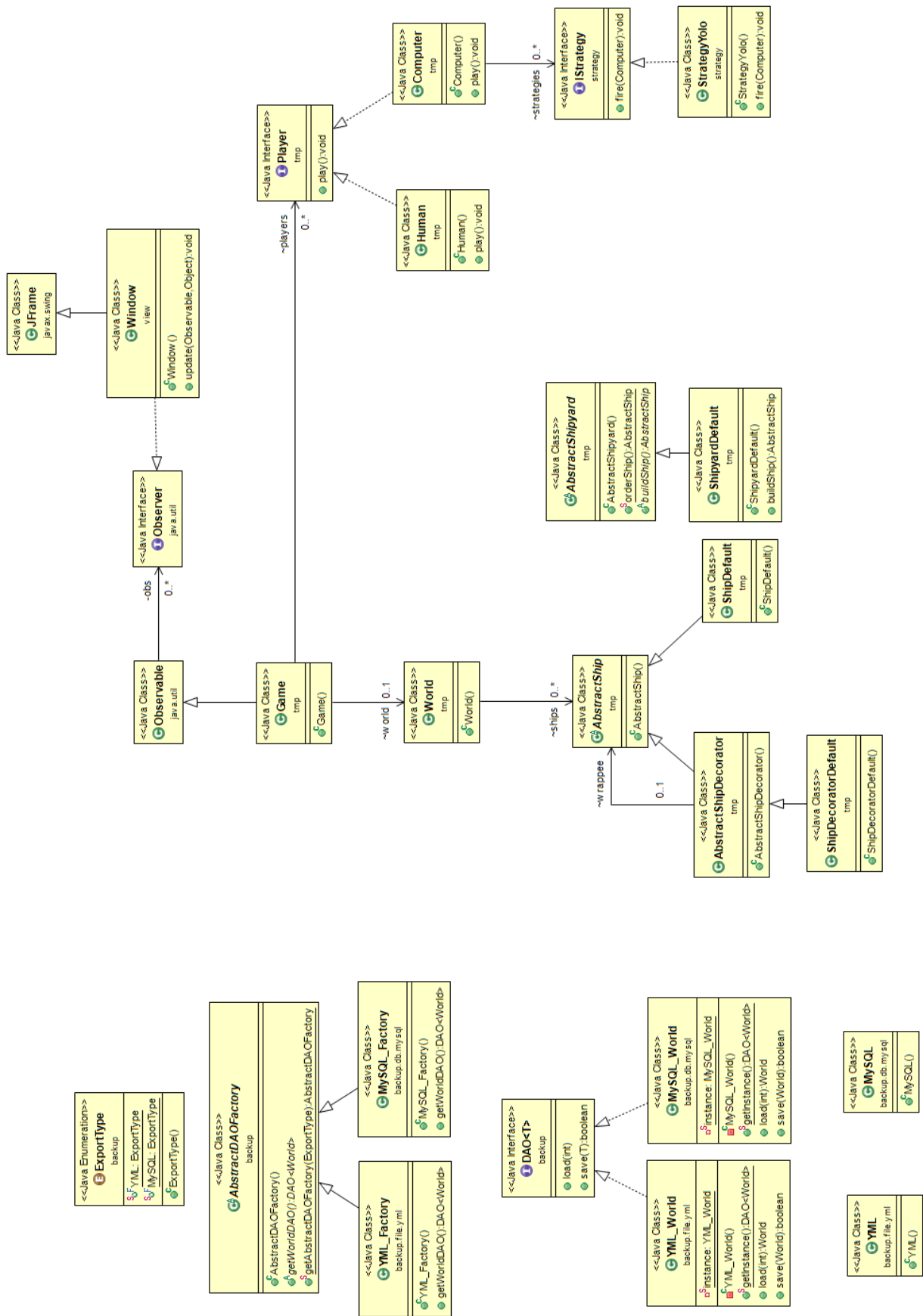


# BattleBerger

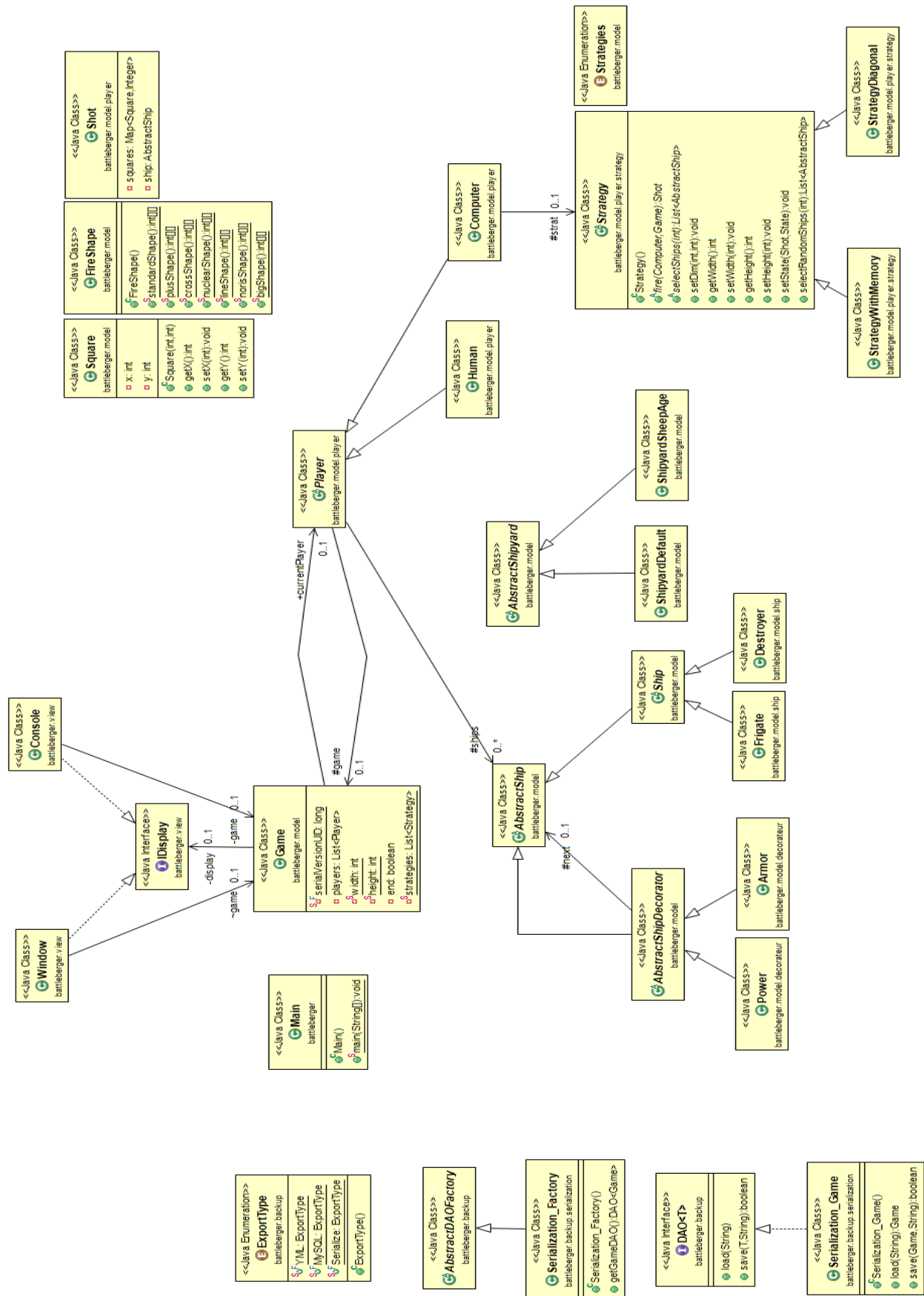
*The best sheep wars of the entire farming community*



## Diagramme de classe de conception



## Diagramme de classe après le développement



## Analyse des différences

L'interface « Player » est devenue une classe abstraite dans le but de simplifier les choses, car le joueur et l'ordinateur ont besoin en grande partie des mêmes données.

Ajout d'une interface « IDisplay » afin d'avoir plusieurs types d'affichages disponibles (bien utile quand la version graphique n'était pas opérationnelle).

Les « Players » ont la liste de leurs bateaux à la place du jeu, en effet, il est plus logique que chacun des joueurs connaisse ses bateaux.

Au niveau de la sauvegarde, dans un but de simplification, YML et MySQL n'ont pas été implémentés, à la place nous avons « serialized » les objets dans des fichiers. Mais rien ne nous empêche de pouvoir mettre d'autres types de sauvegardes.

Ajout de plusieurs énumérations. Nous avons ajouté des énumérations pour tous les éléments pouvant être ajoutés, afin de n'avoir qu'à rajouter le nom de la classe dans l'énumération pour l'ajouter au jeu.

Classe « World » supprimée, au vu de sa taille, elle a fusionné avec « Game ».

Ajout de classes pour la gestion des tirs.

## Répartition des tâches

Nous n'avons pas pu respecter le partage des tâches que nous avons prévus lors de la conception car M. Weissenbach nous a quitté (il n'est pas mort, rassurez-vous) au début du projet.

De ce fait, la répartition des tâches a été modifiée comme suit.

Baptiste :

- Boucle de jeu
- Tirer
- Stratégies
- Sauvegarder/Charger

Jimmy :

- Interface graphique (sélection bateau, tir, etc.)
- Placer les bateaux

Loïc :

- Création des bateaux et des améliorations
- Création du magasin
- Création des images
- Barre de menu et écran de fin