

Baba_Is_You_Description

Block : Nous avons hésité entre faire une seule classe et regrouper toutes les énumérations définissant un block. Mais par simplicité de création de règles (pour pouvoir suivre un paterne). Nous sommes sur une décomposition en sous-classe pour les blocks matériaux et texte. Ainsi que trois sous-classes pour celui de texte.

Map : Notre carte est composée d'un tableau deux dimensions de cases sous forme de pile de référence de block. Cela nous permet de modifier un block ce qui a un impact direct sur toutes les références de ce block.

RègleManager : Nous permet de créer, supprimer des règles existantes. Elle crée les premières règles du jeu en regardant les blocks autour des différents connecteurs disponibles sur la carte. Elle observe le type du block qui a été push, si c'est un « block Texte ». Elle recevra la référence de ce block pour pouvoir rechercher dans qu'elle règle, il se trouve et vérifier si elle doit le supprimer, ajouter ou modifier.

Règle : Elle est composée des références des blocks qui l'ont permis de la construire. Elle est le parent de toutes les sous-classes de règles définissant chacune une méthode « exécute » qui est une méthode qui change pour chaque type de règle. Elle sera appelée lors d'un foreach sous forme de règles.execute(paramètres ...).

Loader : Il permet de générer des cartes à partir d'un fichier texte et de sauvegarder une partie en cours sous forme d'un fichier texte.

StructureMatériaux, ... : Permet de convertir facilement une énumération en string et inversement. Elle est composée de l'énumération et est liée à un string.

Direction : La direction pourra être contenue dans une classe et mise en lien avec une liste de Position constante pour pouvoir lier l'index de l'énumération à celui de la constante. Cela permet de récupérer la position correspondant à l'index de l'énumération.

Informations complémentaires :

- L'UML est fourni avec les commentaires
- Nous partons sur l'idée d'avoir un tableau 2D de cases composées des références de block pour pouvoir facilement les modifier à tout moment.
- Possibilité de changement de sauvegarde des règles, sauvegarder une liste de règles dans chaque block. Pour pouvoir les utiliser directement et possibilité d'initialiser des règles par défaut sur les BlockTexte (pushable).