Explication du code :

1. On part d’une base avec des Block avec des sous-Blocks ayant chacun des types différents.
2. Des cases qui contiennent des pointeurs de Blocks pour permettre l’utilisation des classes enfants.
3. Un Board qui gère tout ce qu’il lui concerne, déplacement, règles, joueur.
4. Une partie qui reste vide dû à un manque de temps de refactoriser le code.
5. Un model faisant office de façade, il permet de créer la partie et d’y placer un board. Le loader y est stocké dedans et le commande manager pour les undo/redo.
6. Le Controller faisant le lien entre le tout.
7. La vue permettant l’affichage du mode console.
8. La main permettant le lancement

Changements :

Dû au manque de temps, j’ai dû revoir le fonctionnement des règles. Je les ai intégré directement dans le board, avec une map qui vérifie les différentes positions possibles pour la construction des règles et si elles contiennent des valeurs. Et j’ai une map qui contient en clé les matériaux et les aspects lui étant liés. Ce qui me permet de check quand je vais sur une case, les règles associés aux blocks matériaux y étant, pour les blocktextes, j’impose la règles Push.

Bug éventuel :

Problème pour tuer le personnage dans l’eau, le jeu ne s’arrête pas.

Il y a des test, mais ayant changer de version de cmake, je n’ai pas eu le temps de le rajouter