# (26/05/2023) Rapport pour la remise du projet Baba Is You

## Informations sur le code

### Nos package:

#### Model :

1. Les blocks Sont séparés en sous-classes pour pouvoir accueillir les différentes énumérations et les différents fonctionnements de blocks existants.
2. Les Cases se comportent comme une stack, elle sauvegarde les blocks pour pouvoir gérer les déplacements et le stockage.
3. Le Board contient les informations sur le plateau de jeu et gère les mouvement des blocks en son sein
4. Le Player contient les blocks qui possèdes la règle You.
5. Le Règle Manager permet de stocker et gérer (supprimer, rajouter, mettre à jour) les différentes règles liées à un matériaux.
6. La Partie connecte toutes ces classes (Board, Player, RègleManager) entre elles. Elle permet le déplacement du joueur et la mise en application des règles lors d’un déplacement.
7. Le Loader permet le chargement et la transformation des fichier texte en map correspondante, ainsi que la sauvegarde sous forme d’un fichier texte.
8. Le Modèle est une façade et permet de faire appel à différentes méthodes pour gérer le jeu (undo/redo, mouvement, chargement de la partie, …)

#### Controller :

1. Le Contrôleur permet de lier la vue console et le modèle.
2. Le Main permet de lancer soit la vue console ou la vue interface (selon le booléen, true = interface, false = console)

#### View :

1. La ViewConsole permet l’affichage des différents éléments de la vue console.
2. La ViewInterface permet l’affichage des différents éléments de la vue interface.

### Changements :

* Nous avons revu la gestion des règles ainsi que le type de pointeurs pour une meilleur gestion de la mémoire. Nous avons recompartimenter des codes plus ou moins existant dans de nouvelle classe pour respecter notre Diagramme fourni au début.
* Nous avons aussi rajouté la vue interface.

### Une image contenant Graphique, Police, capture d’écran, clipart Description générée automatiquementUne image contenant capture d’écran, Graphique, dessin humoristique, graphisme Description générée automatiquementBugs :

1. Déplacement possibles et destruction de blocks textes lorsque l’on va sur des blocks Sink.