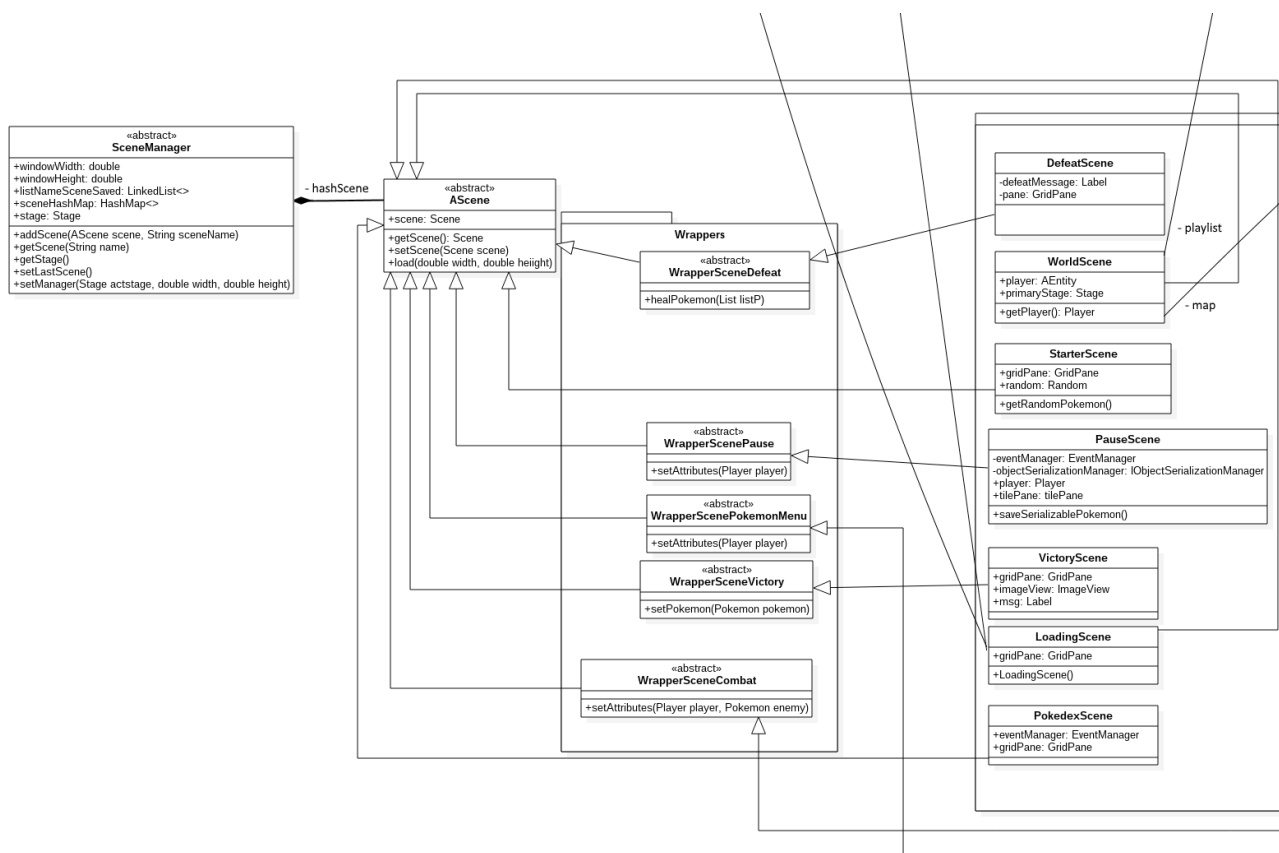


Patrons utilisés

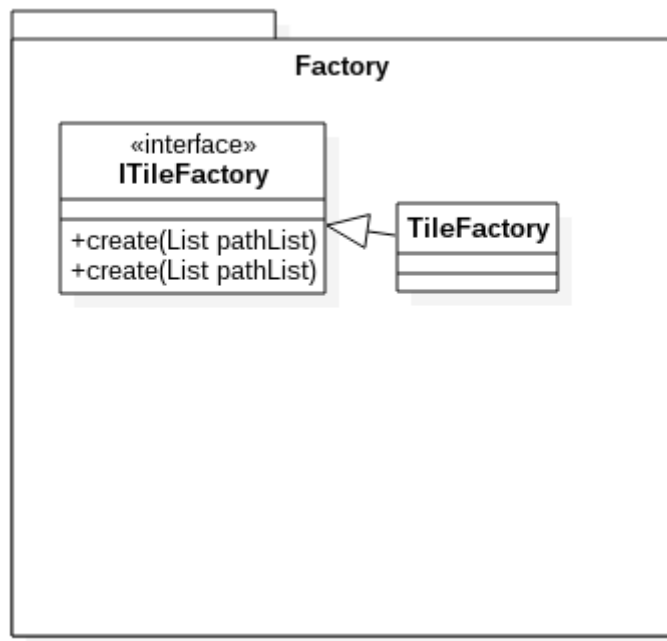
I. Adaptateurs

L'adaptateur ici permet l'utilisation de plusieurs types différentes de scènes, tel qu'une scène de combat, une scène de pokédex, une scène de jeu etc.... puissent être utilisées en harmonie avec le SceneManager. Une seule et même instance de SceneManager peut être utilisé pour contrôler toutes les scènes disponibles.



2. La fabrique abstraite

La fabrique permet de gérer facilement l'allocation en mémoire des Tile, composants principale du jeu qui permet de créer la carte. Ces tiles sont mit à jour indépendamment entre elle pour permettre une animation unique sur chaque tile.



3. Le singleton

Malgré le fort déconseille d'utiliser le singleton, nous en avons besoin pour pouvoir gérer les scènes de notre jeu. En effet, nous voulions qu'il n'y est aucun temps de chargement, omis celui de départ dans le jeu, pour cela, chaque scène sont alloués dès le débuts du jeu et stocké dans le SceneManager. Une seule et même instance est alors requis pour pouvoir changer de scène là où on le désire.

