

Les modules

1. Le module de chargement de la carte

Ce module contiendra les classes et méthodes nécessaires à la lecture de fichier textuel et à la transformation de ce dernier en carte correspondante.

Il faudra donc définir un alphabet et reconnaître une syntaxe particulière.

Il n'y aura pas de contrôle à effectuer sur la cohérence de la carte.

2. Le module de l'application principale

Ce module contiendra la classe principale, le main de l'application. Celui-ci aura pour fonction de :

- récupérer le nom du joueur
- récupérer la carte (par défaut ou non)
- lancer le jeu
- charger et sauvegarder les scores
- afficher les scores

3. Le module sur les fonctions principales du jeu

Ce module contiendra permettra d'afficher, et mettre à jour la cartes, ainsi que tous les éléments graphiques qui y sont présents. C'est également dans ce module que l'on gèrera les interactions avec l'utilisateur, et la boucle principale du jeu.

4. Le module sur les éléments graphiques

Ce module se centrera sur l'implémentation de la classe Element, ainsi que de ses sous classes (Plateforme, Guepe....), ce qui inclura la gestion des méthodes afficher() spécifiques à chaque classe.