TP GAME

Compréhension de l'application

Rétro-conception du diagramme de classes UML

Que fait cette application ?

Cette application crée les pièces d’une université dans lesquelles il est possible de se déplacer à l’aide de commandes

Quelles sont les commandes acceptées par le jeu ?

go, quit, help

Que fait chaque commande ?

go Suivi d’une direction cardinale, déplace le joueur dans une nouvelle pièce si elle est accessible (Indique en suite le nom de la nouvelle pièce ou « There is no door » si il n y a pas de pièce)

help Indique le contexte du jeu et les commandes possibles

quit Termine l’application

Combien y-a-t-il de pièces dans ce scénario ?

4 + l’extérieur devant l’entrée

Carte des pièces existantes

Main entrance

(START)

Computing Admin Office

Computing Lab

Lecture Theatre

Campus Lab

Travail des classes

Command Crée une commande passés par l’utilisateur

CommandWords Contient les différentes commandes possibles dans l’application

Game Classe principale du jeu ou sont crées les pièces, les messages et le fonctionnement de l’application

Parser Reconnait si la commande passée par l’utilisateur est valide dans les commandes possibles

Room Représente une pièce du jeu

Extension et couplage implicite

Endroits dans l’application ou des modifications doivent être faites pour ajouter la commande look :

* Ajout de la méthode look() dans la classe Game
* Ajout de la commande « look » dans le tableau validCommands de la classe CommandWords
* Ajout de l’éxecution a suivre si la commande « look » est appelée dans la méthode processCommand de la classe Game