

SnakeGame.java

Variable :

- GameBoard plateau
- GameController control

Fonction :

- start
- gameStart
- main

Direction.java

Enum Direction

- RIGHT
- LEFT
- UP
- DOWN

GameController.java

Variable :

- GameBoard gameBoard
- List<Player> joueurs
- boolean lock\_food

Fonction :

- constructeur
- acquire / release lock\_food
- isDead
- moveSnake
- noSuicide
- randomMove
- DirectionIA
- startGame

~~abstract class~~ Player.java

Variable :

- constructeur
- Snake snake
- Direction direction
- boolean IA
- final int id

Fonction :

- constructeur
- getter / setter
- isIA

PlayerHuman.java

PlayerIA.java

GameBoard.java

Variable :

- List<Point> food
- int width
- int height

Fonction :

- constructeur
- des getter / setter
- draw food / snake
- addFood
- containsFood
- removeFood
- 

Snake.java

Variable :

- List<Point> body
- Direction direction
- private final id

Fonction :

- constructeur
- getter / setter
- contains
- move
- equals
- grow

Point.java

Variable :

- int x,y

Fonction :

- constructeur
- getter / setter
- equals
- distanceTo