



Haute école d'ingénierie et d'architecture Fribourg  
Hochschule für Technik und Architektur Freiburg

GÉNIE LOGICIEL 2

AUTOMNE 2016-2017

MINI-PROJET SIMULIFE

**WATER WORLD**

**GROUPE No : 6**

---

## Rendu 3

---

Bastien MONNEY  
Nicolas FUCHS  
Guillaume MICHEL

Date du rendu : 15/11/2017

Enseignant : Pierre Kuonen / Julien Tscherrig

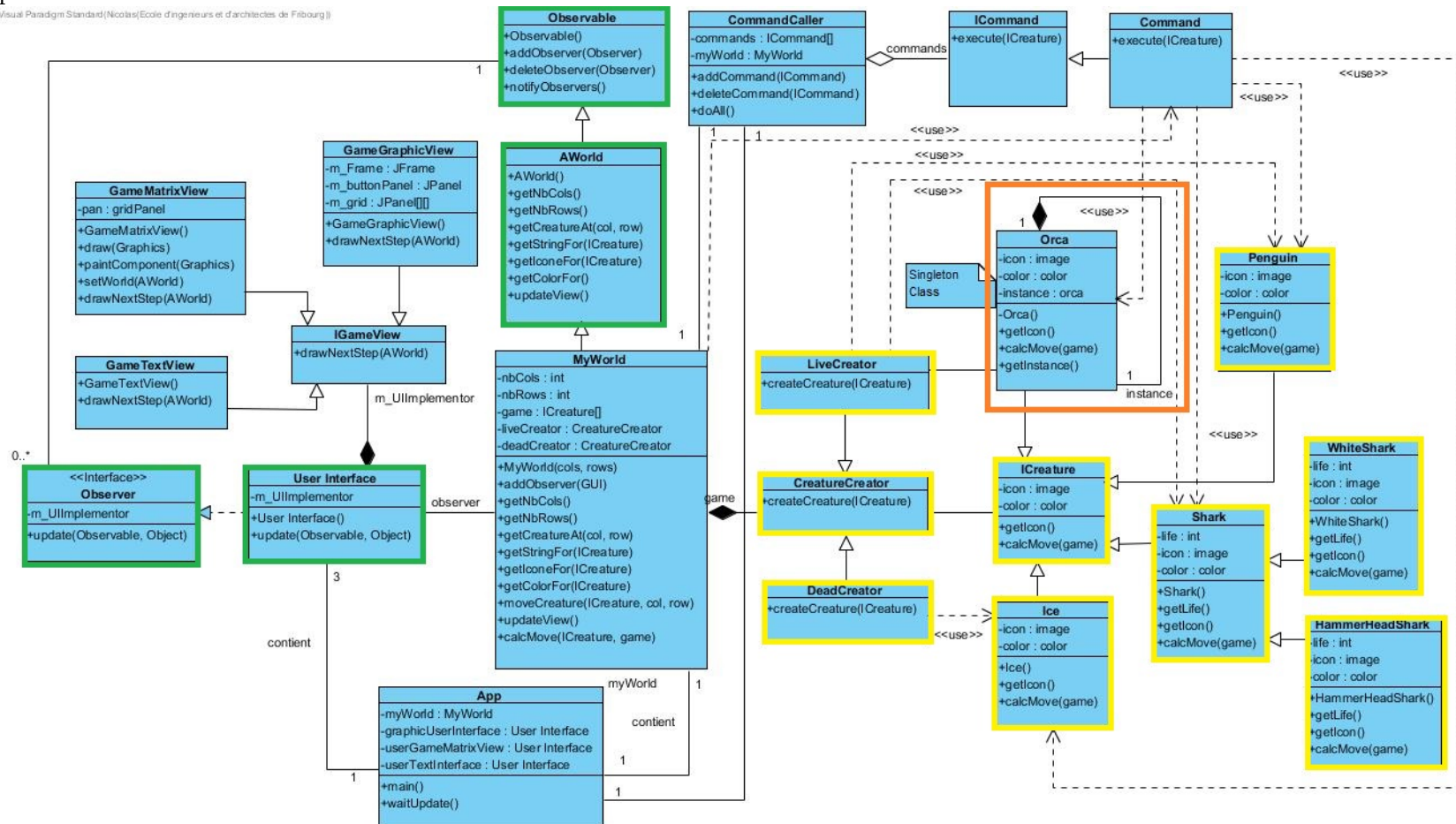
## Table des matières

1	Diagramme de classe	1
2	Diagramme de séquence	2
3	Diagramme de séquence	3
4	Diagramme de séquence	4
5	Pattern command	5

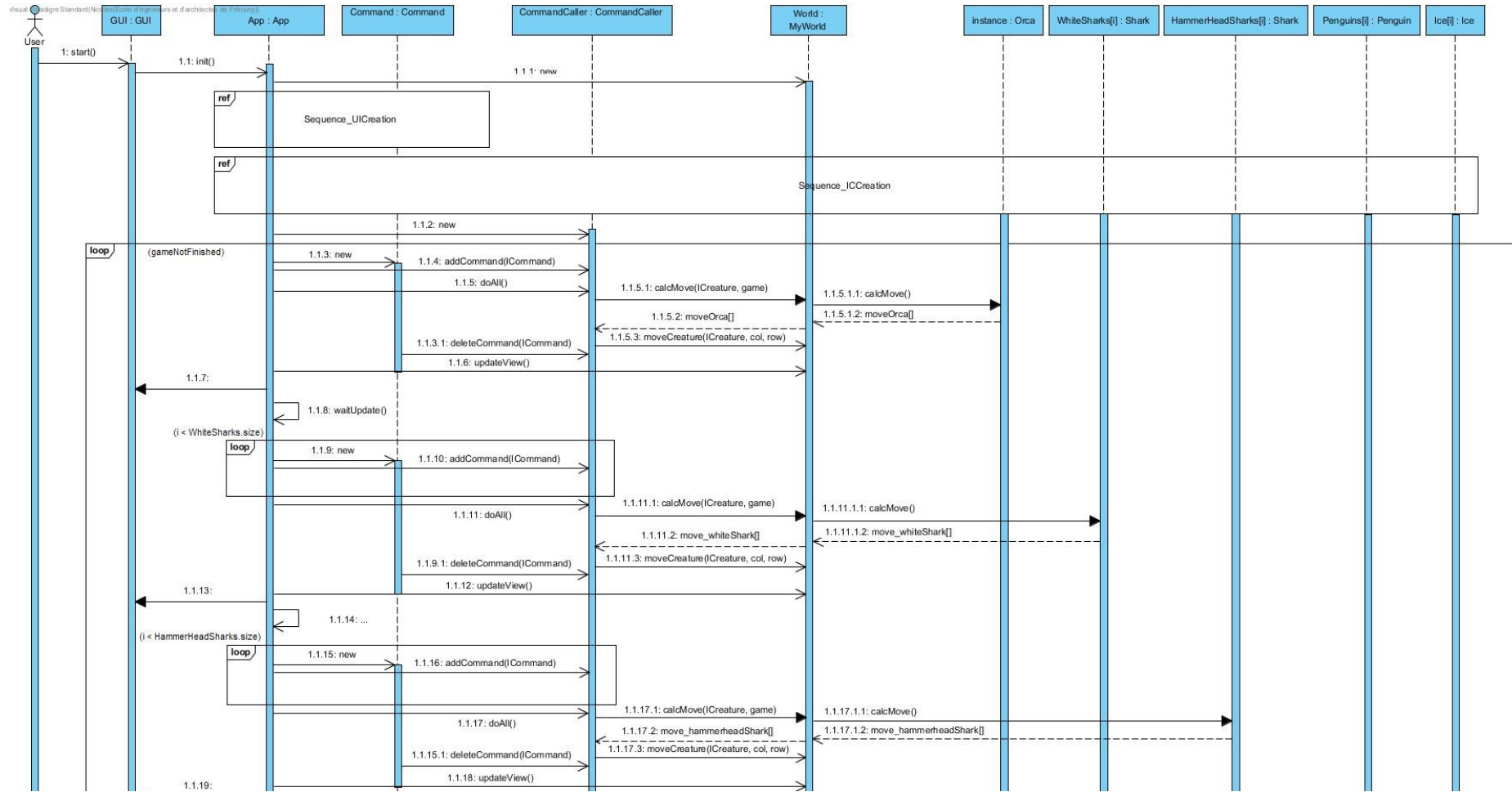
# 1 Diagramme de classe

On peut voir ici en vert le pattern observeur, en jaune le pattern Factory ainsi qu'en orange le pattern singleton. Le pattern command est mis en évidence à la fin de ce document.

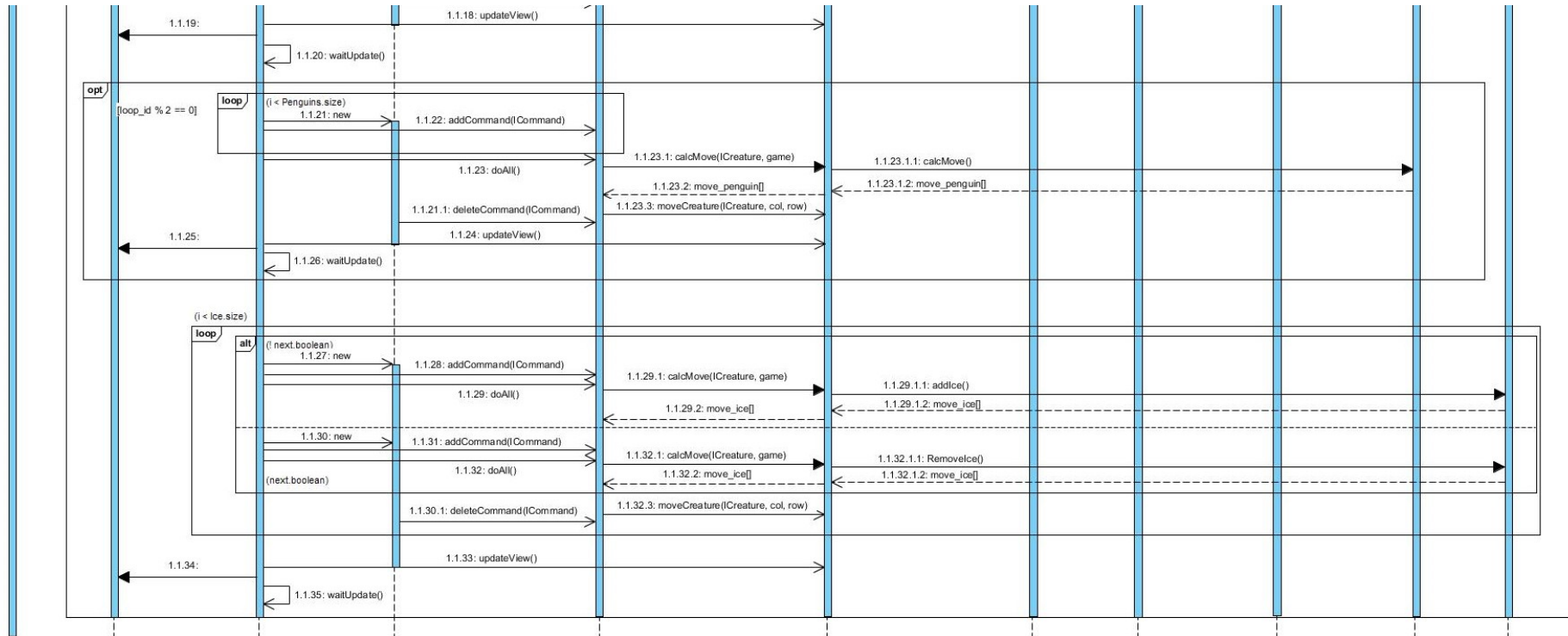
Visual Paradigm Standard (Nicolas/Ecole d'ingénieurs et d'architectes de Fribourg)



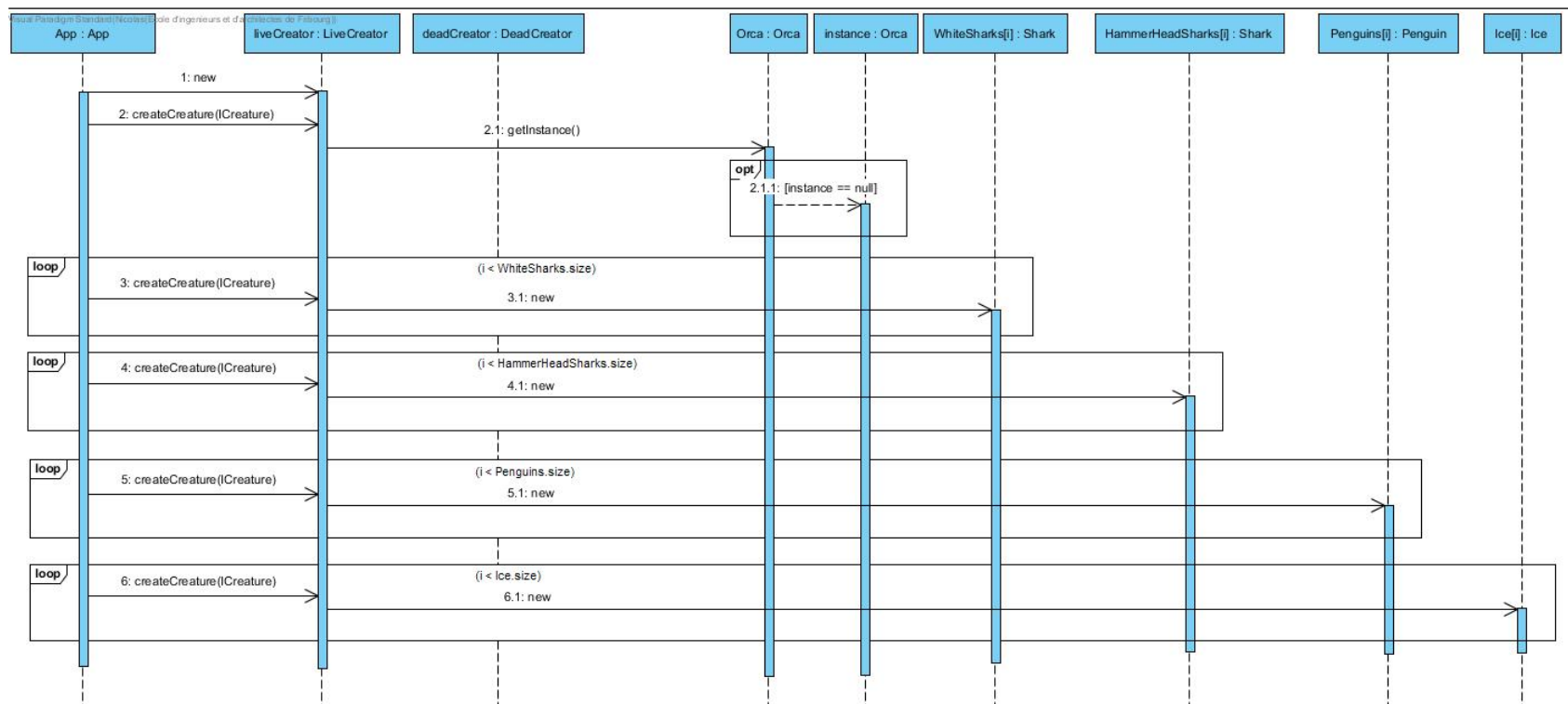
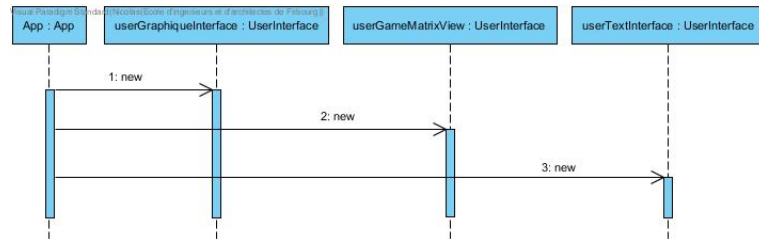
## 2 Diagramme de séquence



### 3 Diagramme de séquence



## 4 Diagramme de séquence



## 5 Pattern command

Nous avons appliqué le pattern command au déplacement que doivent faire les éléments du jeu (move). Pour cela nous l'avons implémenté comme sur le diagramme de classe ci-dessous.

