

Rapport d'analyse

Diagramme domaine

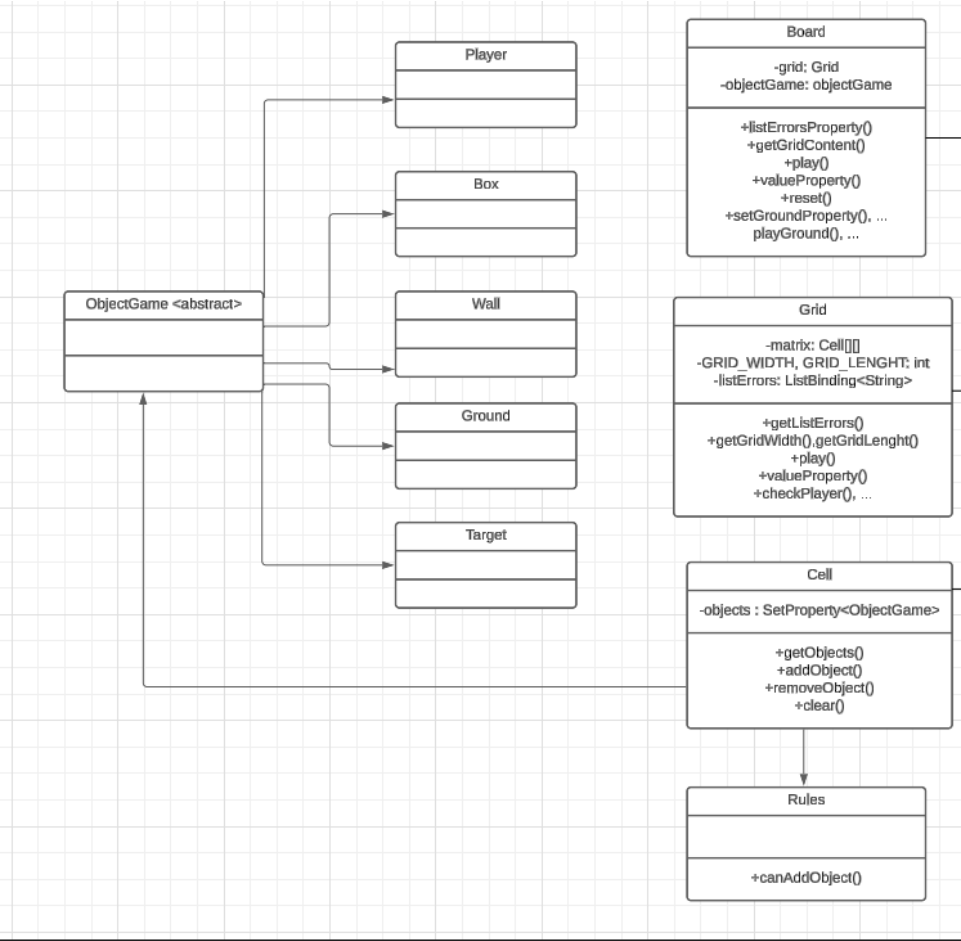
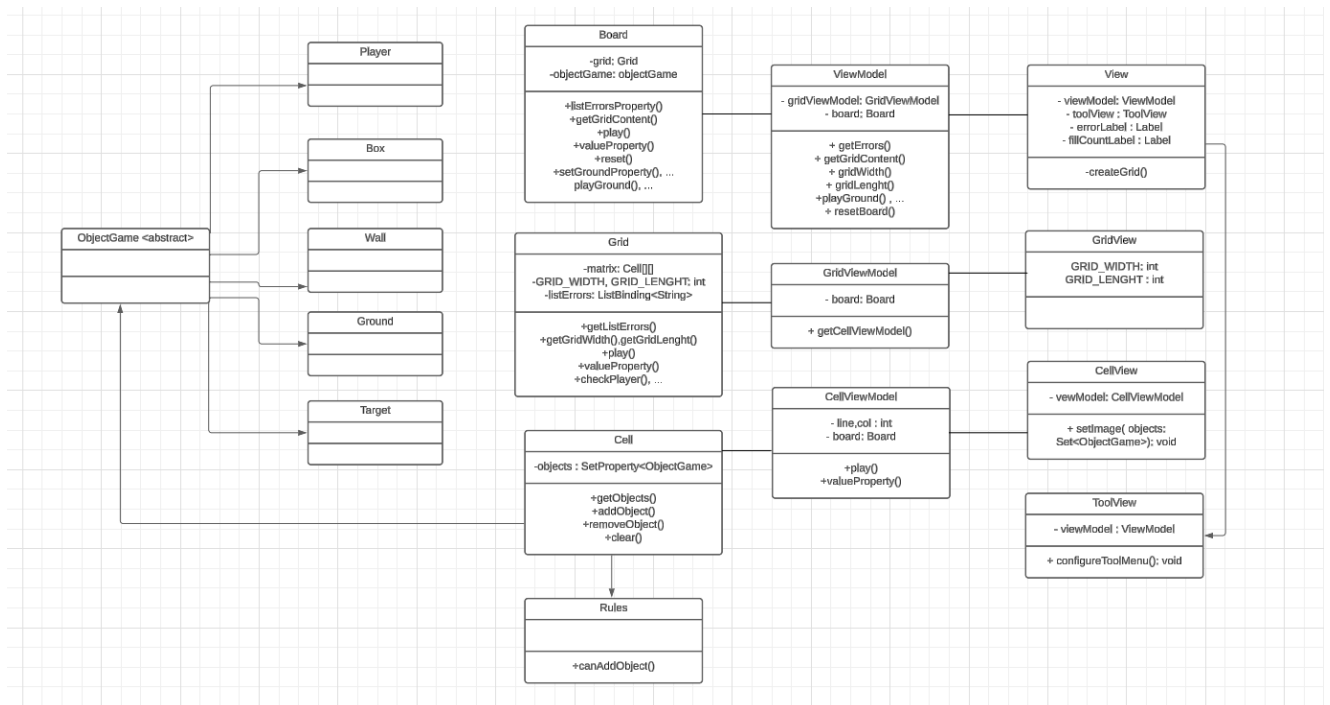


Diagramme logiciel



Model:

ObjectGame est une classe abstraite et Player, Wall, Box, Ground et Target étendent ObjectGame

Dans la classe Cell, chaque cellule possède une liste d'objectgame. J'ai choisi ce type de liste: SetProperty<ObjectGame>

Les classes Board et Grid ont les méthodes et variables nécessaires pour connecter le model à la view : listes d'erreurs, contenu de la grille, ajouter des éléments aux cellules, ...

La classe Rules permet de vérifier si on peut ajouter un élément à la cellule.

ViewModel:

Les classes ViewModel, GridViewModel et CellViewModel permettent de connecter le model à la View. Ils permettent de mettre à jour les différentes données comme les éléments de chaque cellule, la liste d'erreurs, le nombre de cellules remplies, ...

View:

Dans la classe View, on a fait le fileMenu pour créer une nouvelle grille, sauvegarder un fichier, ouvrir un fichier (xsb) et sortir de l'application.

On a ajouté un container (Vbox) qui contient les validations métier et un compteur de cellules

On a ajouté la boîte à outil qui contient les différents éléments (Wall, Target, Box, Player et Ground)

Et finalement la grille qui contient différents cellView. Au début, la grille possède une taille par défaut