

## Justification des choix de conceptions

Nous avons décidé de faire une structure en arbre inversé. La classe principale est Game qui va permettre de gérer tout le déroulement du jeu, il y a donc toutes les armes, les protections, les potions et la nourriture ainsi que toutes les méthodes nécessaires aux différentes interfaces du jeu. Le jeu est séparé ensuite en deux parties : Héros et Donjon. Nous avons voulu implémenter un design pattern état, cependant, nous nous sommes rendu compte que, n'ayant qu'un type de salle, il était plus simple de faire une classe seule héritant de Donjon. De plus, nous avons aussi essayé le design pattern Observer entre le héros et les PNJ pour suivre l'évolution de la vie du héros et pouvoir la gérer ainsi que celle des PNJ, mais la structure de notre jeu nous permettait déjà de le faire facilement et l'implémenter compliquerait le code pour rien.

(Diagramme page suivante)

