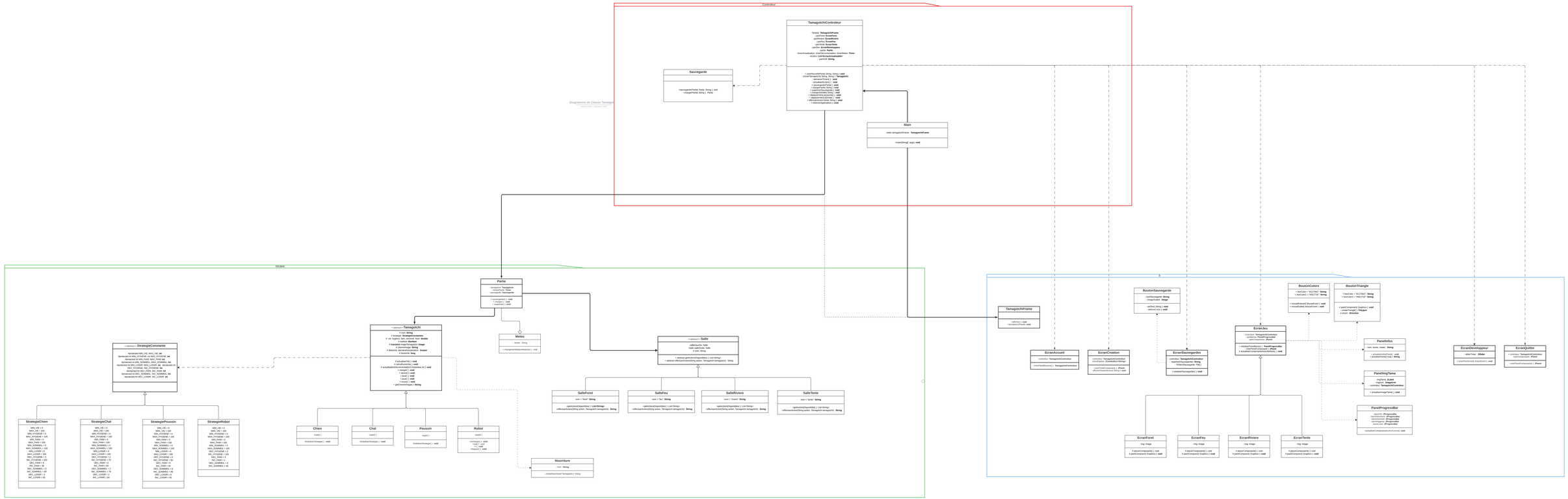
Controleur
TamagotchiControleur
-fenetre: TamagotchiFrame
-panForet: EcranForet
-panRiviere: EcranRiviere
-panFeu: EcranFeu
-panTente: EcranTente
-panDev: EcranDeveloppeur
-panQuit: EcranQuitter
-timeAnnulation: ArrayList<Integer>, timeVideos: Timer
-ecran: LinkEcranAnimationAbstraite
-panAcc0: String
+ newNouveauPartie(p: String,): void
+ newChargerPartie(p: String,): TamagotchiModele
- demarrerTimers( ): void
- actualiserEcrans( ): void
+ sauvegarderPartie( ): void
+ chargerPartie(String): void
+ changerPanel(String): void
+ changerSalle(String): void
+ ajouterAnimation(String): void
+ deplacerAnim(ArrayList): void
+ effectuerAnimation(String): void
+ terminerApplication( ): void
Sauvegarde
+ sauvegarderPartie(Partie, String): void
+ chargerPartie(String): Partie
Main
- static tamagotchiFrame: TamagotchiFrame
+ main(String[]): void
Diagramme de Classe Tamagotchi
Nicolas Fouque - Janvier 2025
Modèle
Partie
- tamagotchi: TamagotchiAbs
- dernierTemps: Timer
- sauvegarde: Sauvegarde
+ sauvegarder( ): void
+ charger( ): void
+ pauseTimer( ): void
Meteo
- temps : String
+ changerAnnoncerMeteoAlea( ): void
«abstract» TamagotchiAbs
+ nom: String
# statique: StrategieComportement
# vie, hygiene, faim, sommeil, bien: double
# MAX_VIE = 100: int
# transient image:ArrayList<Image>
# clarinetImage: String
# dribuleImage: ArrayList<Image>
# dueuIcNo: Image
+ actualiserVie( ): void
+ actualiserEtat( ): void
+ actualiserDecisionAutomatique(Calendrier c): void
+ manger( ): void
+ dormir( ): void
+ laver( ): void
+ soigner( ): void
+ caresser( ): void
+ getCheminImage( ): String
«abstract» StrategieComportement
#protected MIN_VIE, MAX_VIE: int
#protected int MIN_HYGIENE, int MAX_HYGIENE: int
#protected int MIN_FAIM, int MAX_FAIM: int
#protected int MIN_SOMMEIL, int MAX_SOMMEIL: int
#protected int MIN_LOISIR, MAX_LOISIR: int #protected int
#protected int DEC_VIE, INC_VIE: int
#protected int DEC_FAIM, INC_FAIM: int
#protected int DEC_SOMMEIL, INC_SOMMEIL: int
#protected int DEC_LOISIR, INC_LOISIR: int
StrategieChien
MIN_VIE = 0
MAX_VIE = 200
MIN_HYGIENE = 0
MAX_HYGIENE = 100
MIN_FAIM = 0
MAX_FAIM = 100
MIN_SOMMEIL = 0
MAX_SOMMEIL = 100
MIN_LOISIR = 0
MAX_LOISIR = 100
DEC_HYGIENE = 2
DEC_FAIM = 2
DEC_FAIM = 0
INC_FAIM = 50
DEC_SOMMEIL = 0
INC_SOMMEIL = 50
DEC_LOISIR = 0
INC_LOISIR = 50
StrategieChat
MIN_VIE = 0
MAX_VIE = 200
MIN_HYGIENE = 0
MAX_HYGIENE = 100
MIN_FAIM = 0
MAX_FAIM = 100
MIN_SOMMEIL = 0
MAX_SOMMEIL = 100
MIN_LOISIR = 0
MAX_LOISIR = 100
DEC_HYGIENE = 2
DEC_FAIM = 2
DEC_FAIM = 0
INC_FAIM = 50
DEC_SOMMEIL = 0
INC_SOMMEIL = 70
DEC_LOISIR = 0
INC_LOISIR = 50
StrategiePoussin
MIN_VIE = 0
MAX_VIE = 200
MIN_HYGIENE = 0
MAX_HYGIENE = 100
MIN_FAIM = 0
MAX_FAIM = 100
MIN_SOMMEIL = 0
MAX_SOMMEIL = 100
MIN_LOISIR = 0
MAX_LOISIR = 100
DEC_HYGIENE = 0
DEC_FAIM = 0
DEC_FAIM = 0
INC_FAIM = 40
DEC_SOMMEIL = 0
INC_SOMMEIL = 60
DEC_LOISIR = 0
INC_LOISIR = 40
StrategieRobot
MIN_VIE = 0
MAX_VIE = 200
MIN_HYGIENE = 0
MAX_HYGIENE = 100
MIN_FAIM = 0
MAX_FAIM = 100
MIN_SOMMEIL = 0
MAX_SOMMEIL = 100
MIN_LOISIR = 0
MAX_LOISIR = 100
DEC_HYGIENE = 0
DEC_FAIM = 3
DEC_FAIM = 0
INC_FAIM = 0
DEC_SOMMEIL = 3
INC_SOMMEIL = 40
Chien
+ caseIC( )
+ initialiserStrategie( ): void
Chat
+ caseIC( )
+ initialiserStrategie( ): void
Poussin
+ caseIC( )
+ initialiserStrategie( ): void
Robot
+ caseIC( )
+ manger( ): void
+ soigner( ): void
+ dormir( ): void
+ laver( ): void
+ caresser( ): void
«abstract» Salle
- salleDeJeu: Salle
- Salle salleDeVie: Salle
nom: String
+ abstract getActionsDisponibles( ): List<String>
+ abstract effectuerAction(String action, Tamagotchi tamagotchi): String
SalleForet
nom = "foret": String
+ getActionsDisponibles( ): List<String>
+ effectuerAction(String action, Tamagotchi tamagotchi): String
SalleFeu
nom = "feu": String
+ getActionsDisponibles( ): List<String>
+ effectuerAction(String action, Tamagotchi tamagotchi): String
SalleRiviere
nom = "riviere": String
+ getActionsDisponibles( ): List<String>
+ effectuerAction(String action, Tamagotchi tamagotchi): String
SalleTente
nom = "tente": String
+ getActionsDisponibles( ): List<String>
+ effectuerAction(String action, Tamagotchi tamagotchi): String
Nourriture
- nom : String
+ choisirNourriture(Tamagotchi): String
Ecran
TamagotchiFrame
+ ajfForet( ): void
+ setcolorPanel( ): void
EcranAccueil
controleur: TamagotchiControleur
+ creerPanelBouton( ): TamagotchiControleur
EcranCreation
controleur: TamagotchiControleur
choixEspece: JComboBox<String>
+ creerPanelComposant( ): JPanel
- ajouterPanelentrer(Frame, String): void
BoutonSauvegarde
+ setcolorsauvegarde: String
+ imageSauver: Image
- ajfForet(String): void
- setcolor(Color): void
EcranSauvegardes
controleur: TamagotchiControleur
+ reponseSauvegarde: String
+ fcSauvGauvegarde: TTM( )
+ initialiserSauvegardes( ): void
EcranJeu
controleur: TamagotchiControleur
panelInfos: PanelInfos
panelPrincipal: JPanel
+ initialiserPanelBouton( ): PanelPrincipal
+ initialiserPanelInfos( ): PanelInfos
+ actualiserEtatInterfaceAutoAffichage( ): void
BoutonColore
+ hexColor = "#C27AC7": String
+ hexColor2 = "#9E1E7B": String
+ mouseEntered(MouseEvent): void
+ mouseExited(MouseEvent): void
BoutonTriangle
+ hexColor = "#C27AC7": String
+ hexColor2 = "#9E1E7B": String
+ paint(Component Graphics): void
+ creerTriangle( ): Polygon
+ mouse: Direction
PanelInfos
- nom, dueiac, nomcc : String
+ actualiserPanelFaim( ): void
+ actualiserDureeJeu ( ): String
PanelingTama
- imgTamo: BufferedImage
- nomTamo: String
controleur: TamagotchiControleur
+ actualiserImageTama( ): void
PanelProgressBar
- barre:int: JProgressBar
- barreHygiene:int: JProgressBar
- barreFaim:int: JProgressBar
- barreSommeil:int: JProgressBar
- barreLoisir: JProgressBar
+ mettreBarreCouleurAlerte(int,int,int,int,int): void
EcranDeveloppeur
- dribbleTimer : JTimer
+ actionPerformed(ActionEvent): void
EcranQuitter
+ controleur: TamagotchiControleur
+ setCcomposants: JPanel
+ creerPanelComposants( ): JPanel
EcranForet
img: Image
+ paint(Component): void
+ paint(Component Graphics): void
EcranFeu
img: Image
+ paint(Component): void
+ paint(Component Graphics): void
EcranRiviere
img: Image
+ paint(Component): void
+ paint(Component Graphics): void
EcranTente
img: Image
+ paint(Component): void
+ paint(Component Graphics): void