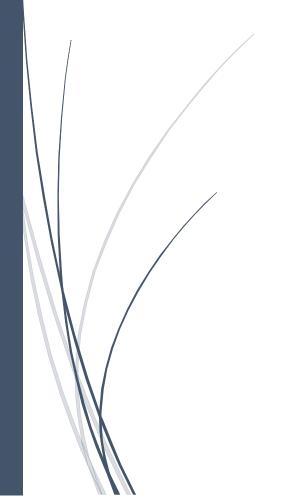
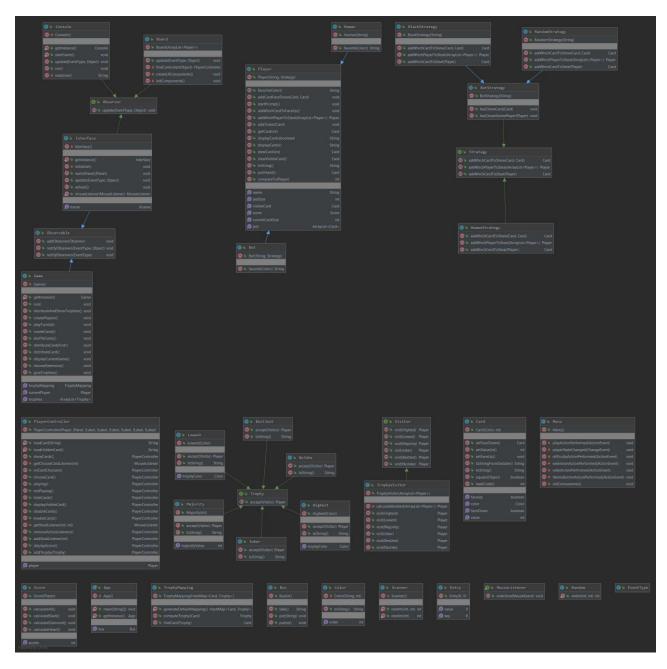
Rapport de projet



Thomas de Lachaux – Yohann Valo

RAPPORT DE PROJET



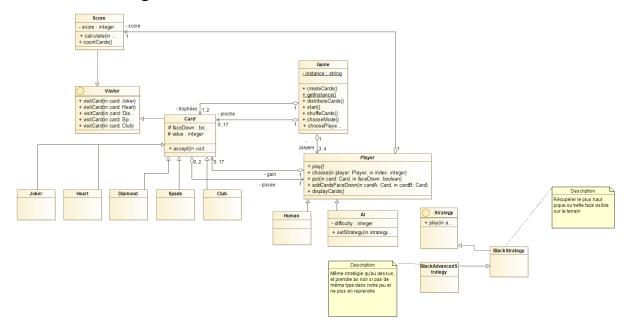
Voici le diagramme de classe final sans les dépendances car il est illisible avec les dépendances.

On peut y observer les différents patrons de conception qui y sont implémenté. On observe également les parties graphiques du jeu qui ont été ajouté par rapport au précédent diagramme fourni en soutenance. Les principaux changements entre le diagramme précédent et le nouveau sont le remplacement des cartes en tant que classes (une classe pique, une classe trèfle...) par une unique classe Card dans laquelle une carte est défini par sa couleur qui est une énumération et sa valeur.

RAPPORT DE PROJET

Le patron de conception MVC à lui aussi été implémenté au travers de la fragmentation du code en trois parties le modèle représenté par la classe Game, La vue qui est représentée notamment par les classes Interface et Console. Le Controller quant à lui est représenté par la classe playerController.

Voici l'ancien diagramme :



Tout ce qui devait être implémenté a été implémenté. Le jeu marche en concurrence entre interface graphique et console.

Nous avons confondu variantes et extensions du coup nos variantes se nomment extensions. Cependant des extensions peuvent être implémenté grâce au code qui est très modulaire.