

Etat fonctionnel du jeu ShapeUp !

Éléments fonctionnels

- Patron de conception Visitor
- Patron de conception Strategy
- Plateau dynamique de différentes formes
- Mode de jeu avancé
- IA très performante
- Algorithme de calcul des points
- Interface graphique permettant de visualiser le plateau évoluant au cours de la partie, de voir à qui le tour revient et d'y ajouter des cartes ou de les bouger
- MVC

Éléments non-fonctionnels

- Interface graphique pour entrer les paramètres : les entrées fonctionnent ainsi que l'association aux variables mais un problème de priorité de thread subsiste ne permettant pas de démarrer la partie avec.
- Une vue console fonctionnant totalement en parallèle avec la vue graphique pour mener la partie des deux cotés sans problème.

Comparaison avec le diagramme de classe initial

- Des classes ont été ajoutées, ex : exceptions, input, etc...
- Des patrons de conception ont été ajoutés : MVC, Visitor
- De nombreuses fonctions permettant de régler des subtilités non anticipées ont été ajoutées, ex : celles pour rendre les plateaux dynamiques, etc...
- Des membres de classe ont été supprimés car inutiles et remplacés par d'autres, ex : Case n'admet plus de membres X et Y mais simplement des fonctions et une collection Map de Case dans le plateau dont la clé est une chaîne de caractère avec x et y, etc...
- Dans l'ensemble bon nombre de classes prévues dans le diagramme de classe initial ont été gardées et les relations qui les maintiennent se sont intensifiées.