# 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

## Eléments 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 ajouté : 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 chaine 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.