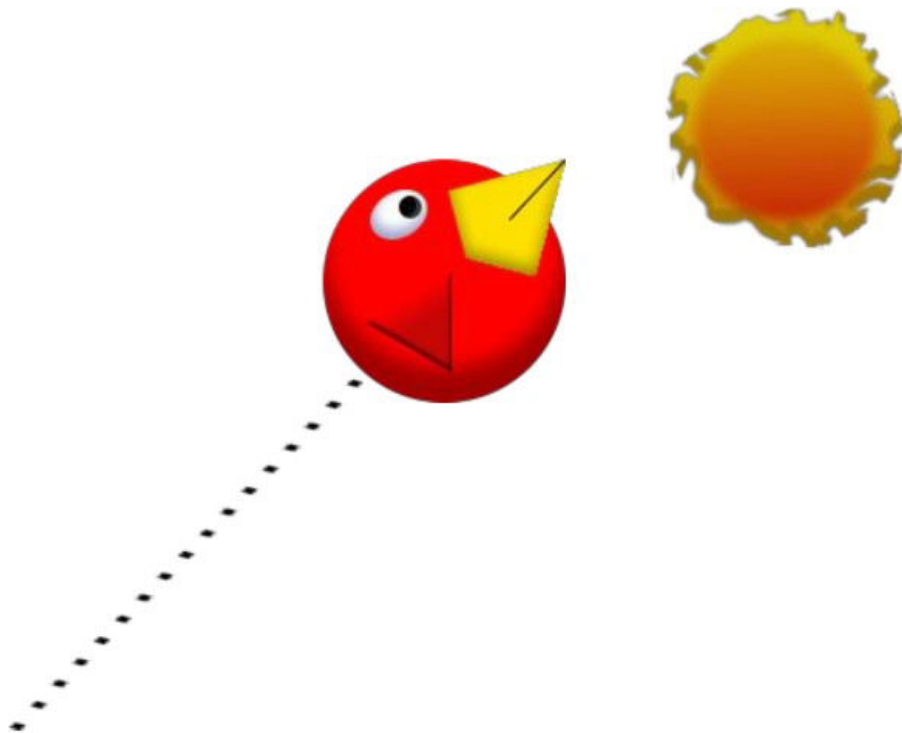


# Angry Birds

Groupe M1

Jalon 2 – 13 décembre 2015



Membres du groupe: Quentin BRAULT, Florent MARCAILLE, Maxime CATTEAU, Noémie CLAY

## Répartition du travail au sein du groupe

Noémie et Maxime ayant des difficultés en java ont moins développés que Quentin et Florent.

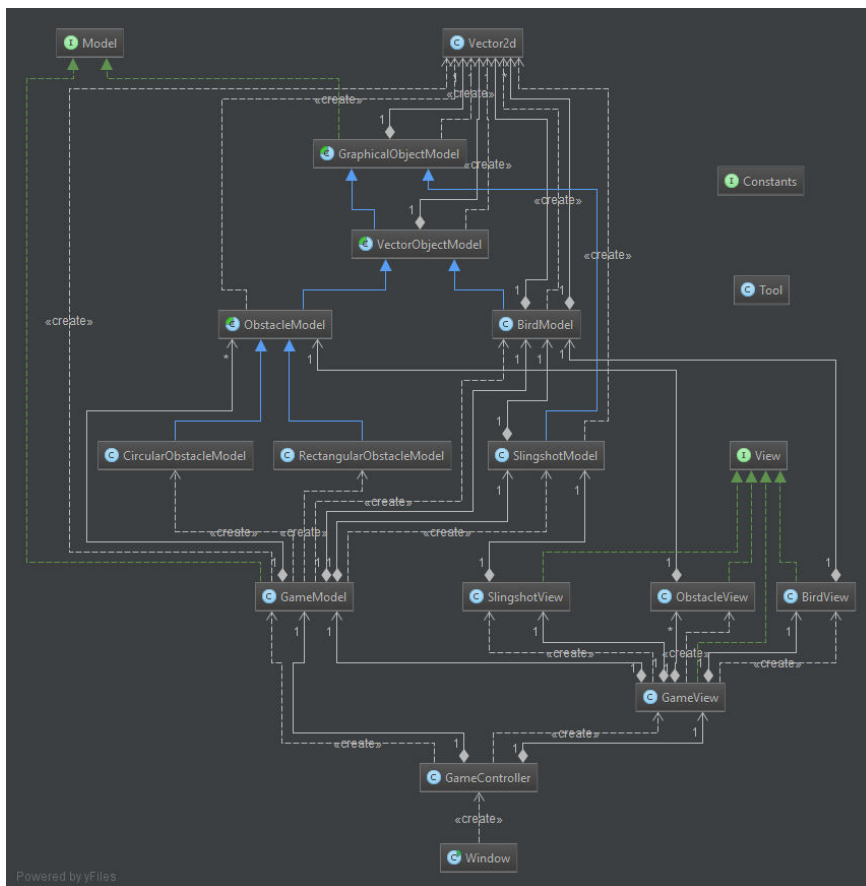
**Florent Marcaille:** Préparation des calculs pour le jalon 3, tout ce qui concerne les obstacles ( déplacements des obstacles etc... )

**Maxime Catteau:** javadoc

**Quentin Brault:** création du lance-oiseau, récupération de l'input de l'utilisateur pour charger le lance-oiseau et lancer l'oiseau

**Noémie Clay:** javadoc, documentation

## UML du projet



Une version de meilleure qualité est disponible dans le dossier uml/

Design patterns utilisés :

"State" avec **ObstacleModel** et ses 2 classes filles **CircularObstacleModel** et **RectangularObstacleModel**

**RectangularObstacleModel**  
"Singleton" avec **Window**

## Tests

### Tests boîte noire

#### Vecteurs:

- égalité
- ajout
- produit
- calcul de l'hypoténuse
- normalisation

#### Obstacles :

- Circulaire déplacement
- Rectangulaire déplacement

#### Oiseau :

- Déplacements

### Tests boîte blanche

Les tests boîte blanche ont été effectué par chacun lors de l'implémentation.