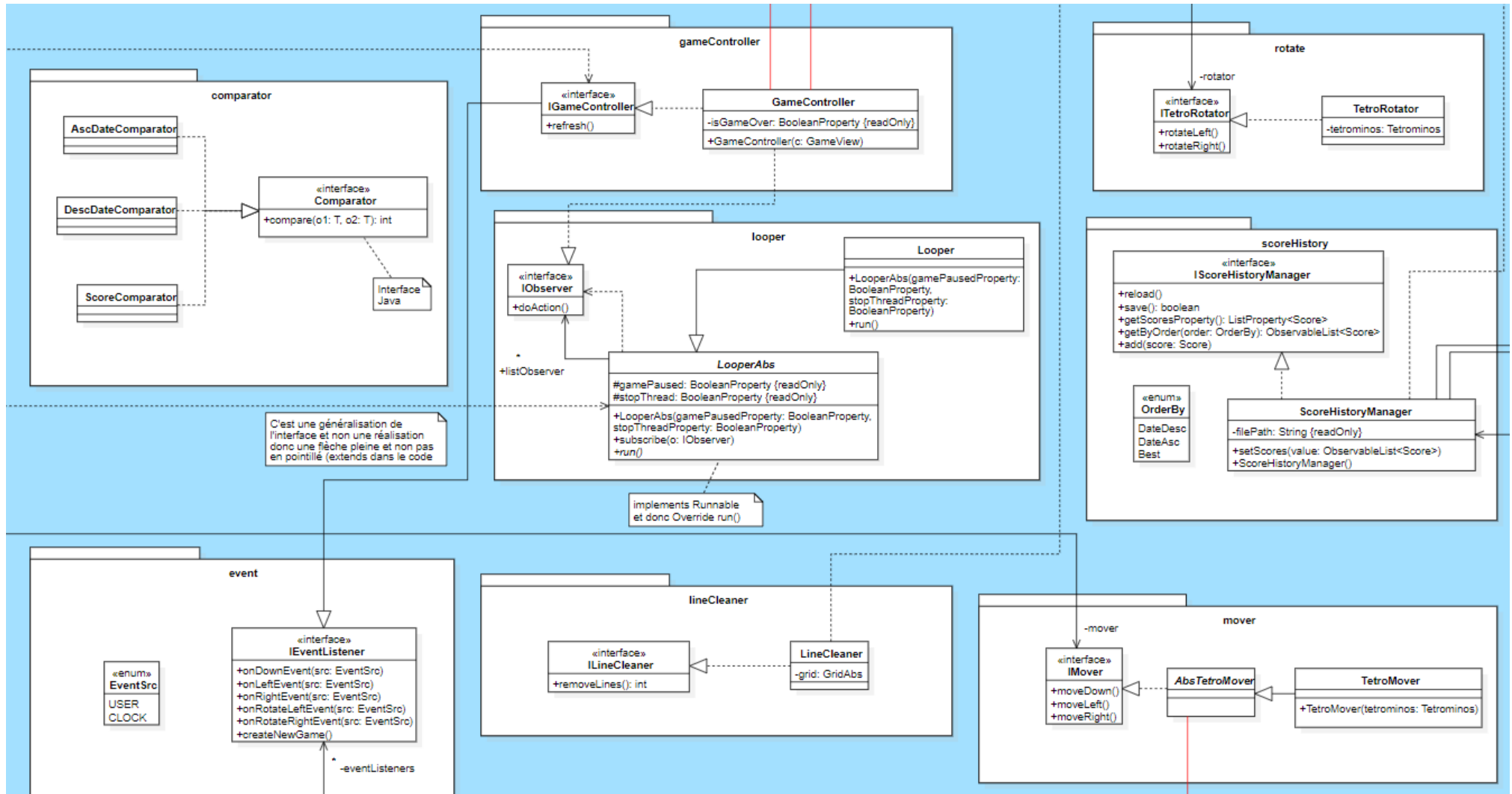


Launcher est la classe d'entrée du programme à ce titre elle initialise des variables static pouvant être accessible par n'importe quelle classe du jeu (on a l'assurance que ces objets seront initialisé car c'est la classe d'entree).

View contient le code behind des vues FXML. Navigator gère la navigation entre les vues.

MainWindow est la vue du menu principale de l'application.

Package Utils



Comparator sert à comparer les scores en fonction de la date ascendante/descendante ou meilleur score

Event définit les fonctionnalités que doivent implémenter une classe écoutant la vue

LineCleaner sert à enlever les lignes du grid sur lequel il travaille

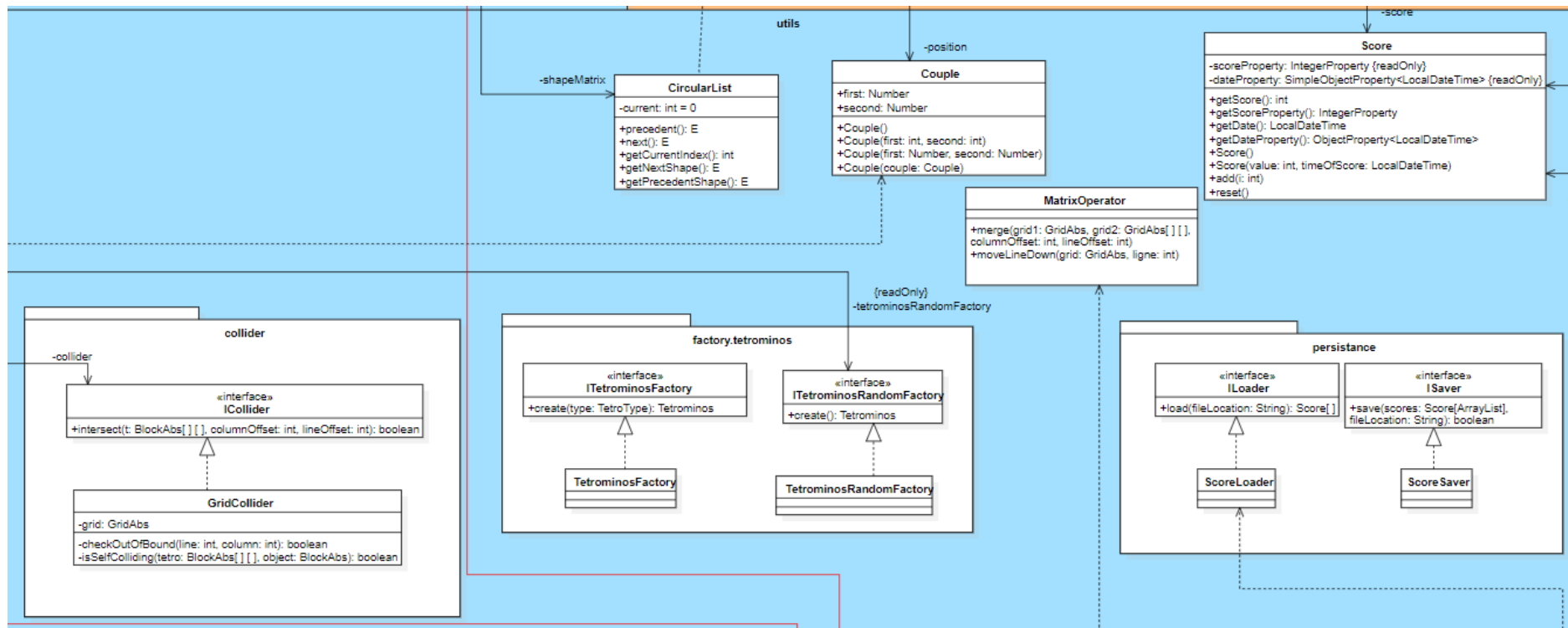
Mover sert à déplacer le tétrominos actuel du plateau

Looper sert à définir une horloge pour la fréquence de descente automatique du tétrominos

GameController gère le comportement du jeu (interface entre modèle et la vue)

Rotate sert à tourner un tétrominos

ScoreHistory gère une collection de score



Collider sert à détecter s'il y a une collision

Les factory de tétrminos servent à créer des tétrminos au hasard ou d'un type en particulier

Persistence sert à effectuer les actions de sauvegarde et de chargement de score

MatrixOperator effectue certaines actions sur des matrices

Score contient les informations pour stocker un score

CircularList est une implémentation d'une liste circulaire à partir de LinkedList

Couple consiste en un couple de nombre