

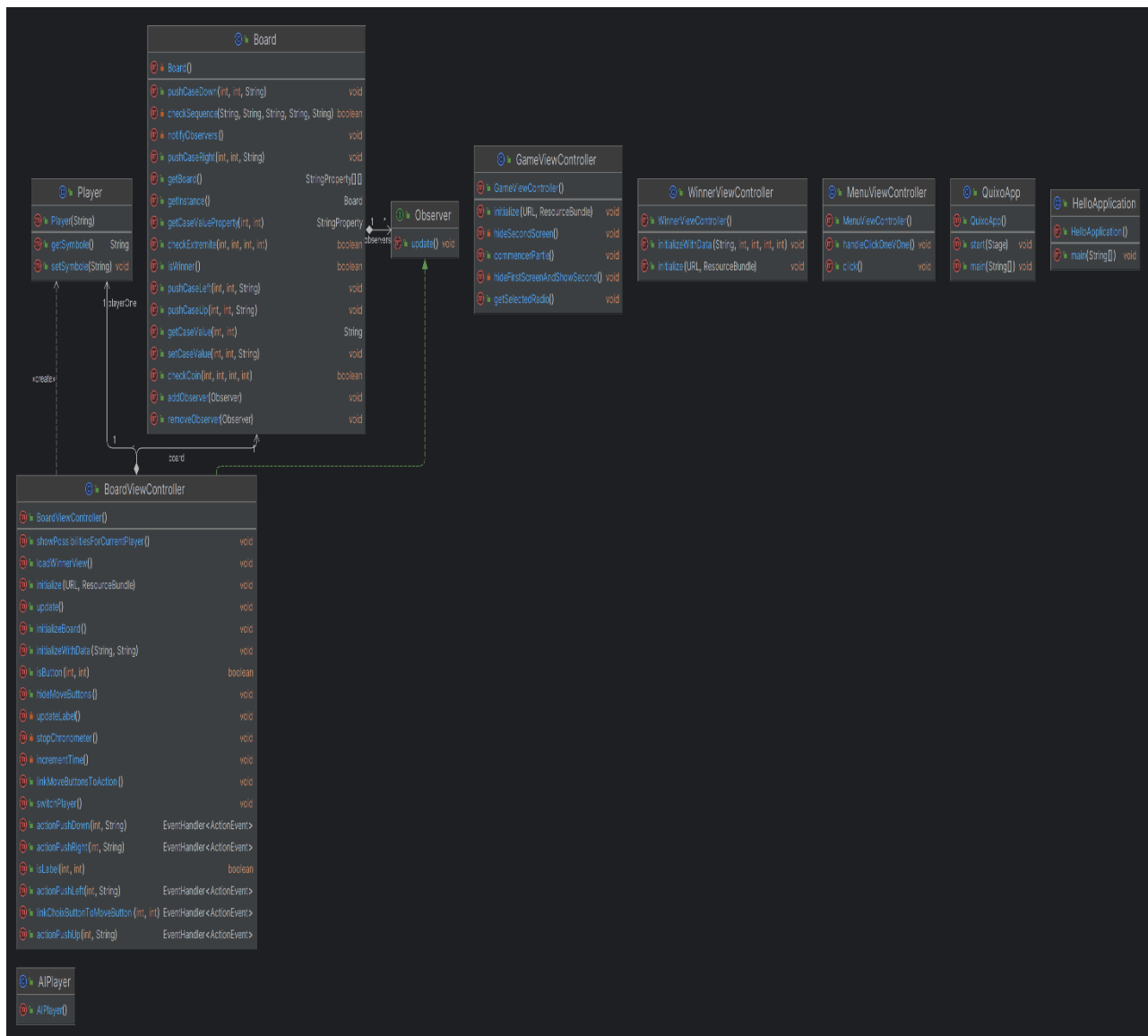
Rapport application de conception

Hannachi Youssef

Sommaire :

1. Diagramme de classes
2. Design patterns utilisés
3. Analyse critique
4. Capture du jeu

1. Diagramme de classe



2. Design patterns utilisés :

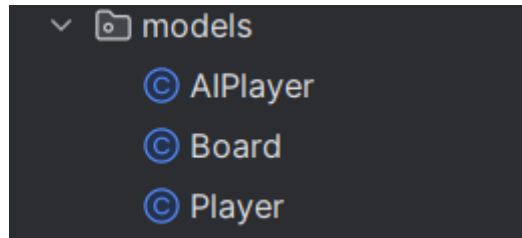
I. Modèle MVC :

Ce design architectural permet la séparation des responsabilités entre 3 parties importantes :

- Les modèles :

Dans mon code il y a 3 modèles : Joueur, Board, JoueurIA.

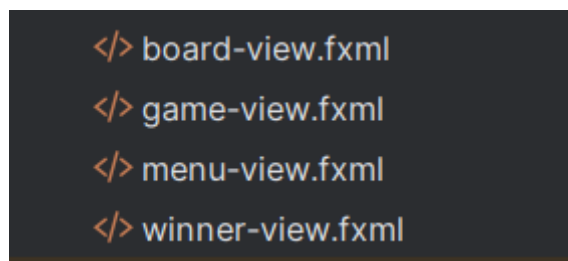
Leur rôle consiste à encapsuler la logique métier, et les opérations sur les données. Les mouvements des cases , Le choix des symboles



- Les vues :

J'ai 4 vues dans mon jeu : board-view, menu-view, game-view, winner-view.

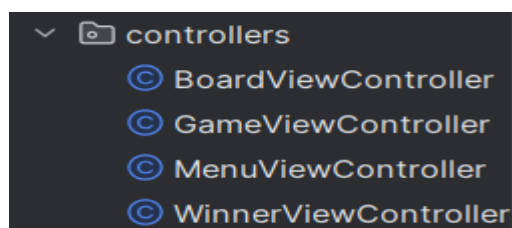
Responsable de l'interface utilisateur et de l'affichage des données. Elle ne manipule pas les données.



- Les contrôleurs :

Pour chaque vue j'ai un contrôleur : board view controller, menu view controller, game view controller, winner view controller.

Gère les interactions utilisateur, traite les entrées de l'utilisateur et met à jour le modèle et la vue en conséquence. Il agit comme un intermédiaire entre le modèle et la vue.



II. Observateur :

Le pattern observateur ici est responsable de notifier toutes les parties souscrites sur notre board model. Lorsqu'un mouvement se fait sur le board, le board view controller et notifier et il apporte les changements nécessaires sur la vue.

Ce pattern permet rendre le code modulaire et réutilisable, imaginons que d'autre vue doit aussi être changée si un changement sur le board se fait. Ça sera facile à modifier le code.

III. Singleton :

Le singleton permet de nous assurer qu'une seule partie est lancée dans le même temps.

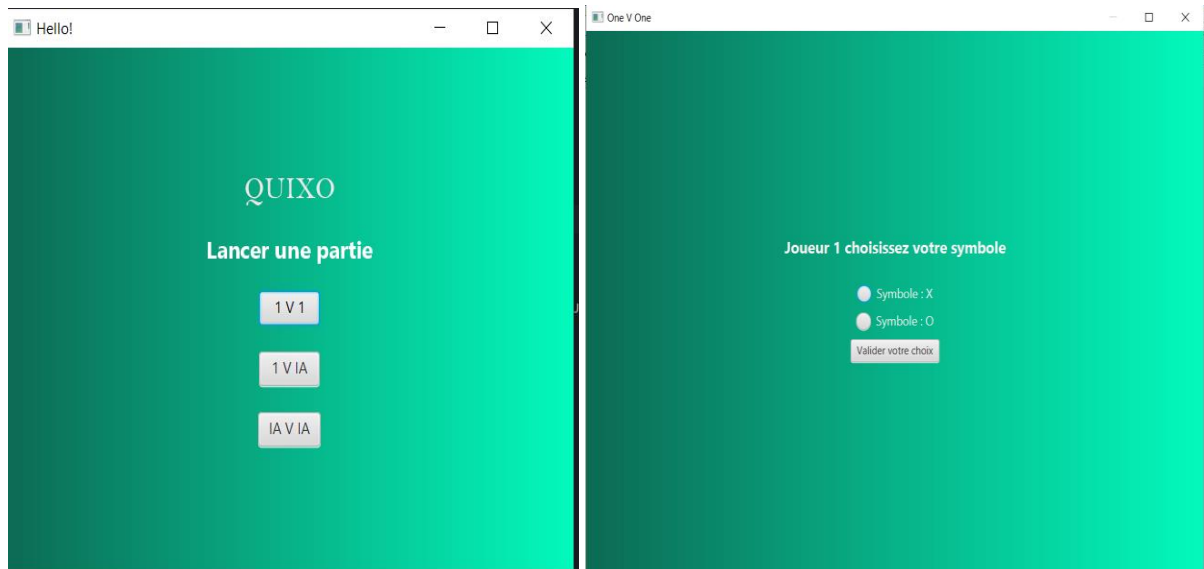
Une seule instance du board existe. Pour créer une nouvelle partie il faut s'assurer de bien supprimer cette instance.

3. Analyse critique :

J'ai rencontré quelques difficultés pour implémenter la partie IA , puisque je me suis pas donnée assez de temps pour la faire et j'ai pas pensé à l'avance à tout ce qu'il faut faire pour pouvoir l'intégrer dans mon application. Je pense que je vais essayer de la refaire dans les vacances parceque je m'intéresse à l'IA et je reconnais que j'ai une faiblesse dans ce domaine. Donc quoi de mieux que d'exercer.

4. Capture du jeu :

- Menu du jeu :



- Le board du jeu :



- L'écran du gagnant :

