|  |  |
| --- | --- |
| Modèle  Antoine | Contrôleur |
| Variables:  -listeJoueurs  -numéroDeJoueur  -Map  -unitéSélectionnée  -listeArtefacts  -MAX\_UNITES(constante pour le maximum d’unités)  -dictionnaire de type de stats(metal,bouffe,energie)  Fonctions :  -initialiser la partie Gestion du tick() :  -Vérifier l’état de la partie()  (regarde si joueur éliminé – HQ détruit)  -GererMouseClic()  -GérerMouseDrag()  -modifierSelection() |

|  |  |
| --- | --- |
| Joueur  Antoine | Unité  Bâtiments  Modèles  Artefacts |
| -nom  -son numéro de joueur  -liste d’unité  -liste de bâtiments  -liste artefacts  -liste de ressources  -maximum de population  -âge dans laquelle il est rendu  -État de la diplomatie (booléan)  Fonctions :  Créer/Effacer des unités()  Créer / supprimer bâtiments()  compterBatiments()  compterUnités()  compterRessource() |

|  |  |
| --- | --- |
| A.I (sous-classe de joueur)  Alexandre | Modèle |
| Fonctions :   |  | | --- | | jouerUnTour()  builderExist()  verifierBatiment()  verifierRessource() | |  | |  | |

|  |  |
| --- | --- |
| Unités  Laurence | Modèle |
| Variables :  -nom(String)  -position (x,y)  -vieMax  -prix  -force  -image  -type  -size  -vitesse  -propriétaire  -range de vue  -range d’attaque  Temp  -vie  -destination  -path(liste)  Fonctions :  -prendre des dégâts()  -détruire unité()  -bouger()  -inRange(unité cibles)  -attaquer()  -calculerPath()  -initPositionDepart() |

|  |  |
| --- | --- |
| Bâtiments  Francis | -Modèle |
| |  | | --- | | Variables :  -nom(String)  -position (x,y)  -cout  -vie  -image  -size  -propriétaire  Fonctions :  SeDétruire() (mets ses stats à 0) | |  | |

|  |  |
| --- | --- |
| Bâtiments à ressources  Antoine | -Modèle |
| |  | | --- | | Variables :  -type (integer)  Fonctions :  Generer ressource() | |  | |
| Bâtiments à unité  Antoine | -Modèle |
| |  | | --- | | Variables :  -type (integer)  -type d’unité possible à la création  Fonctions :  Créer une unité() | |  | |

|  |  |
| --- | --- |
| Recherche  Francis | Joueur |
| |  | | --- | |  | | -nom  -multiplier  -type  -couts  -tempsRecherche | |  | |  | |  | |

|  |  |
| --- | --- |
| Vue  Arnaud |  |
| -menu principal  -la fenêtre (root)  -largeur,hauteur  -Surface de jeu  -surface HUD (barre en bas)  -Surface MAP (minimap)  -MouseListener  Fonctions :  -afficherMap()  -afficherSprite()  -animerSprite()  -animerCombat()  -afficherMenu()  -afficherLobby()  -afficherChat()  -fermerChat()  -messageInformation()  -afficherAlliance() |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Tileset  Arnaud | Map |
| |  | | --- | | Variables :  -TilesetImage  -Tilewidth  -TileHeight  -Tileset(tableau)  Fonction:  generateTileset() | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |

|  |  |
| --- | --- |
| Tile  Arnaud | TileSet |
| |  | | --- | |  | |  | | Variables :  -name (String)  -isWalkable(bool)  -isFlyable (bool)  -img(png) | |  | |  | |  | |  | |

|  |  |
| --- | --- |
| Map  Arnaud | Modèle  TileSet |
| |  | | --- | | Map [[]] | |  | |  | |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Artefact  Francis | Modèle |
| Variables :   |  | | --- | | -position  -multiplier  -type  -image | |  | |  | |

|  |  |
| --- | --- |
| Contrôleur  Xavier | -Modèle  -Vue |
| Variables :  -modèle  -vue  -serveur  -compteurDeTick  Fonctions :  -Init   |  | | --- | | -Main loop()  -créer serveur()  -pinger le serveur()  -sniffer (chercheur les autres serveurs) | |  | |

|  |  |
| --- | --- |
| Serveur  Xavier – Alexandre | Contrôleur |
| |  | | --- | | Évènement  -Joueurs [Liste[chiffre (timeline), dictionnaire de modifications]]  -Timeline  -Fonction :  EnvoyerInfo(Envoie les changements du client au serveur)  GetInfo(Retourne les info de la partie au client qui appelle la fonction) | |  | |

|  |  |
| --- | --- |
| Renifleur de serveur  Xavier | -Contrôleur |
| |  | | --- | | Variables :  port  ur  monserveur  q (Queue)  q2 (Queue)  Fonctions :  rechercheDeServeur()  test() | |  | |

Fonctionnalités en ordre d'importance :

* Démarrage du jeu
* Affichage Jeu
* Créer une unité/bâtiment
* Donner un ordre