Présentation de l'UML de l'Arcade

Comme nous pouvons le voir sur l'UML la classe Arcade qui est en interaction avec les classes Lapin, Sfml et Ncurses qui héritent de la classe IGraph qui possèdent des fonctions qui permettent d'afficher la map et le joueur, d'initialiser les textures, de renvoyer l'événement pour effectuer une action et enfin une fonction qui nous permet de sélectionner le jeu sur lequel on veut jouer.

Les classes Snake, Pacman, Nibbler et Centiped qui héritent de la classe IGame qui possèdent aussi des fonctions qui permettent de savoir si la partie est gagnée ou si elle est perdue, une fonction qui nous permet aussi d'obtenir le score, la fonction play qui est notre boucle principale pour notre jeu, il existe deux autres fonctions getMap et getPlayer qui permettent d'obtenir les informations de la carte, et le positionnement du joueur, une autre qui nous donne le nom du jeu sur lequel on joue actuellement et enfin getFuildMove pour enlever le déplacement "case par case" et donner un effet fluide.