## Représentation graphique du modèle des classes

Case.java

Interface MouseInputListener

Classe **abstraite** qui a deux attributs: String figure (pour désigner la figure )de la case et Color couleur pour désigner la couleur de la case.

Classe qui étend Case.java
et implémente
MouseInputListener.Elle
.posséde deux attributs de type
Plateau et PlateauGraph et qui permet
de créer une case Normale colorée dans
un plateau passé en paramétres et
qui peut etre élimitné du plateauGraph1
(vue graphic du plateau)quand
on clique dessus.

CaseNormal.java

Classe qui étend De **Case.java** et Qui permet De créer une case animal.

CaseAnimal.jav a Classe qui étend
Case.java qui
Caractérise une case
obstacle

CaseObstacle.jav

## JeuTerminal.java

C'est dans cette classe là que le jeu (mode Texte) se déroule.Cette Classe a un attribut de type <u>DataBase</u> (qui contient la base de donnéee Des joueurs)et interréagit avec le joueur à l'aide des Scanners pour Réucuperer ses réponses(les options qu'il choisit) et afficher les plateaux du jeu, le nombre d'animeaux sauvés, le nombre de mouvements restant, le score et les options selon l'avancement du joueur.

## Interface Serializable

Cette classe implémente
l'interface sérializable. Elle permet
de créer un joueur. Elle a Comme
attributs un String Identifiant un
tableau Case [ ] et les infos
d'avancement du joueur
(score, animeaux sauvés...exct).
Elle contient des getters et des
setters pour ces attributs et des
méthodes: pour donner toutes les
infos d'un joueur etpour charger les
Cases d'un niveau sauvegardé par un
joueur (déserialisation des cases).

Cette classe implémentel'interface sérializable.
C'est dans cette classe que tout le jeu se déroule:
la créationDu plateau avec le niveau et le joueur
Correspondants, son affichage, l'elimination
Des cases, son réorganisation, le resultat
du jeu à la fin(gain ou échec)

Plateau.jav

Joueur.jav

Cette classe implémente l'interface sérializable. Elle a comme attribut Une LinkedList de joueurs .Elle sert à Ajouter et réucupérer un joueur dans la Base de donnée (sérialisation et Désérialisation) et faire la sauvegarde.

Cette classe implémente l'interface sérializable. Elle permet De créer les differents niveaux Du jeu et les charger à partir de Sauvegarde (là ou on les sérialise)

Niveau.java

DataBase.java

C'est dans cette classe là que le jeu (mode Graphic) se déroule

Jeu.java

