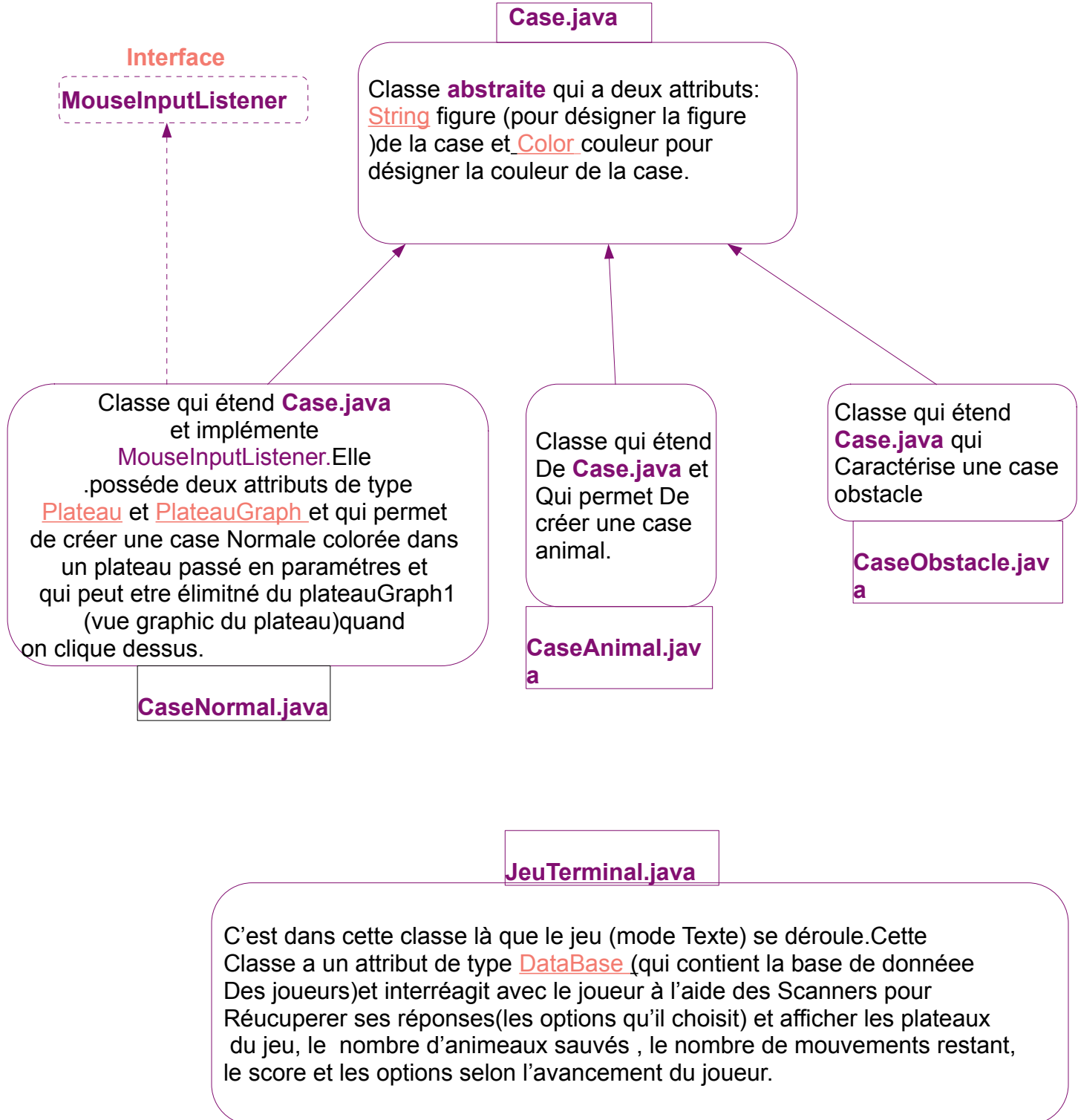


Représentation graphique du modèle des classes



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 et pour charger les Cases d'un niveau sauvegardé par un joueur (déserialisation des cases).

Joueur.java

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

Plateau.java

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

DataBase.java

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

Niveau.java

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

Jeu.java

