

POO2 2019 - Labo 04 -Rivières

Nohan Budry, Andrés Moreno

Choix d'implémentations

La classe Controller gère le jeu et les interaction de l'utilisateur. Pour chaque déplacement de personne, les contraintes sont vérifiés sur les Container de départ et d'arrivée.

Les contrainte sont des objets contenant une fonction "check" qui vérifie si elle est satisfaite sur un container passé en argument. Elles contiennent aussi le message d'erreur qui peut être afficher si la contrainte n'est pas respectée.

Les personnes sont différenciées grâce à leur nom, type et sexe. On distingue quatre types de personnes, policier, voleur, parent et enfant. Les contraintes se servent des ces information pour vérifier si elles sont satisfaites. Par exemple, la contrainte voleur, vérifie que s'il y a un voleur il doit aussi y avoir un policier si au moins un parent ou un enfant est présent. Les contraintes pour les enfants se servent aussi du sexe pour savoir si c'est un garçon ou une fille.

Annexes

- Diagramme de classe (UML)