

Stratégie de journal

sujet : Gardien

a) Dans notre logiciel, sous forme de journal, nous nous intéresserons à sauvegarder les points suivants :

- les actions des gardiens et des intrus
- leurs déplacements
- leurs états physiques
- les interactions entre eux et avec les éléments du jeu
- les temps de chasse des intrus
- les performances de l'application via la grille du jeu.

b) Nous allons structurer en générant ces informations en utilisant un modèle pouvant sauvegarder sans ordre ce qui nous permettrons de sauvegardez différents informations à tout moment. (c'est-à-dire que sauvegarder une informations B avant une information A et vis versa).

c) Ces informations sont utiles pour analyser les caractéristiques de notre logiciel dans la mesure où on peut observer des renseignements telles que la date, thread, les classes, les numéros de ligne, les performances, etc...

On peut lire ces caractéristiques sur le mode console ou par l'intermédiaire d'un fichier txt ou html.