DEVIDAL Antonin Projet 14

# Diagramme de classe

## Description du package game

Ship :

Ship représente un bateau. Il a des points de vies et il peut en perdre si il se fait toucher

Cell :

Une cellule correspond à une case d’une grille de bataille navale, elle peut contenir un bateau, se faire faire toucher.

Board :

Classe qui définit un plateau de jeu. Il contient une liste à deux dimensions de Cell pour faire un tableau de jeu. Cette classe permet de placer des bateaux ou de tirer sur une case du plateau.

Manager :

Le Manager correspondant au jeu en lui-même. Il contient deux Board représentant les deux joueurs. Il ordonnance les actions pour le bon déroulement du jeu.

ComputerManager :

Cette classe étend de Manager. Elle permet de faire une partie face à un ordinateur.

NetworkManager :

Etendant aussi de Manager, cette classe permet de jouer en réseau local face à un autre joueur.

## Description du package serialization

Serialization :

Classe abstraite utilisée comme point d’extension pour la sérialisation.

NormalGameSerialization :

Cette classe étend de Serialization. Elle permet de sauvegarder une partie en cours et de la charger pour la continuer.

## Description du package network

NetworkPackageCoordinate :

Cette classe correspond aux pacquets que l’on envoie à chaque communication avec le serveur.

Server :

Prépare la partie en créant 2 ServerConnection

ServerConnection :

Une ServerConnection est utile pour communiquer avec un Client et une autre ServerConnection qui elle-même parle à un autre client.

Client :

Communique avec le ServerConnection grâce au socket. Peut envoyer des NetworkPackageCoordinates ou en recevoir

## Description du package view

Previsualisation :

Lors du placement des bateaux, cette classe permet d’afficher un bateau en vert quand le joueur peut placer le bateau en rouge quand cela n’est pas possible.

GameViewNetwork :

Contrôleur de la vue GameView2 pour le jeu en mode en ligne.

GameViewComputer :

Contrôleur de la vue GameView2 pour le jeu en mode en face à l’ordinateur.

Menu :

Contrôleur pour la vue Menu.fxml

## Description du package vues

Menu :

Fenêtre du menu de l’application. Permet de choisir son mode de jeux.

GameView2 :

Fenêtre de jeu.

## Description du package launch

Launch :

Permet de lancer l’application