

Explication Diagrammes

Explication du code couleur :

- En vert on retrouve la couche graphique
- En orange les activités
- En bleu claire on retrouve les classes du modèle logique et du métier
- En bleu turquoise la classe jeu qui fait le lien entre la couche graphique et le reste

Les contrôleurs permettent de gérer les interactions du joueur avec la fenêtre. Ils sont également responsables de la navigation entre les différentes fenêtres de l'application.

Dans le modèle on trouve toutes les classes qui sont responsables du déroulement d'une partie. Les classes du package métier et logique sont les classes internes on pourrait les utiliser avec une autre couche graphique pour le jeu. La classe Jeu fait le lien avec ces classes et la couche graphique. Elle contient également la boucle de jeu qui est observable.

La boucle de jeu de la classe Jeu est observable par les classes héritant de la classe Observateur on y retrouve ici le patron observateur. Elle est observable par le ControleurObservateur pour que ce dernier affiche la vue d'enregistrement lors de la fin du jeu (arriver du joueur à l'arrivée du niveau).

Plusieurs stratégies ont aussi été mises en place notamment au niveau de la logique de déplacement, de la logique d'affichage et de la logique de collision (utilisation dans ces trois cas du patron stratégie). (On aurait également pu mettre en place le patron stratégie pour la persistance des scores ou encore le chargement du niveau).