

## Explication Diagrammes

Explication du code couleur :

- En vert on retrouve la couche graphique
- En rose les classes utiles pour afficher les Scores
- En jaune les classe d'Android
- 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 activités permettent de gérer les interactions du joueur avec la fenêtre. Elles 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 *Manager* fait le lien avec ces classes et la couche graphique.

La boucle de jeu de la classe *Boucle* est observable par les classes héritant de la classe *Observateur* on retrouve ici le patron observateur. La *Boucle* est donc observable par l'*AfficheurAndroid*, le *Manager* et le *DeplaceurAndroid*, ils réagissent à chaque tick envoyé par la boucle.

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). Un bel exemple du patron stratégie est celui mis en place au niveau du *Collisionneur* avec deux implémentations concrètes de ce dernier, l'un pour gérer les collisions avec les briques (*CollisionneurClassique*) l'autre pour gérer les collisions avec les bombes (*CollisionneurDeBombe*).

Les classes responsables de la persistance des Scores sont le *ChargeurDeScores* et le *SauveurDeScores*, le premier permet de charger *LesScores* depuis un fichier le second permet de sauver les *Scores* dans ce fichier.