

Documentation

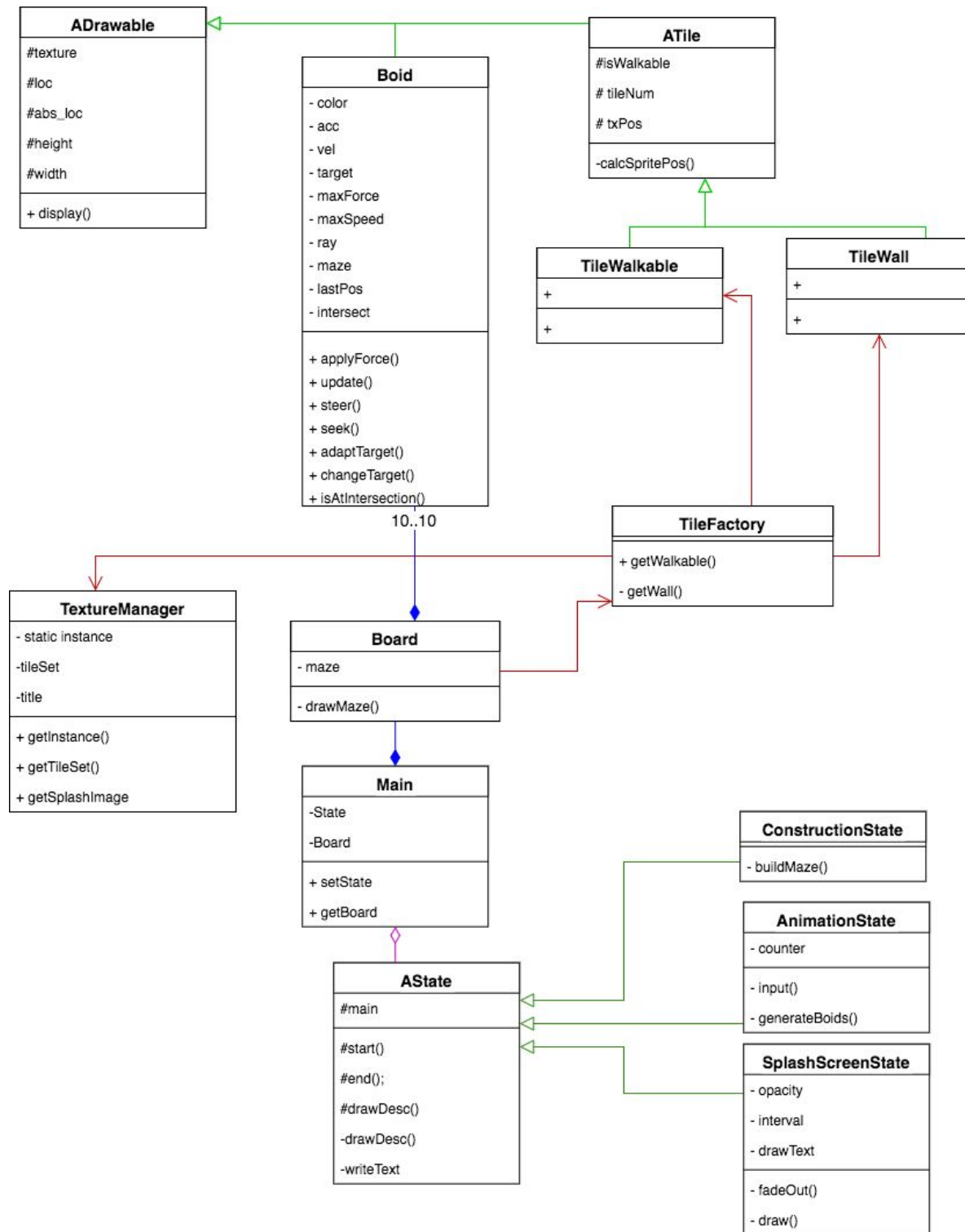
A-maze-ing

Dave Bernier

8 décembre 2017

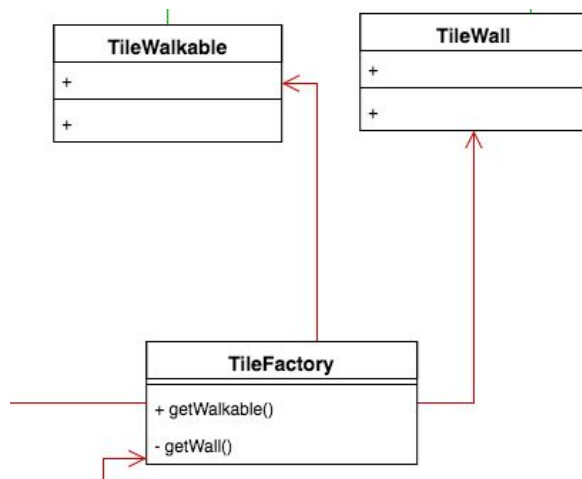
DÉVELOPPEMENT D'APPLICATIONS INTERACTIVES III

Diagramme de classes



Patron de développement utilisés

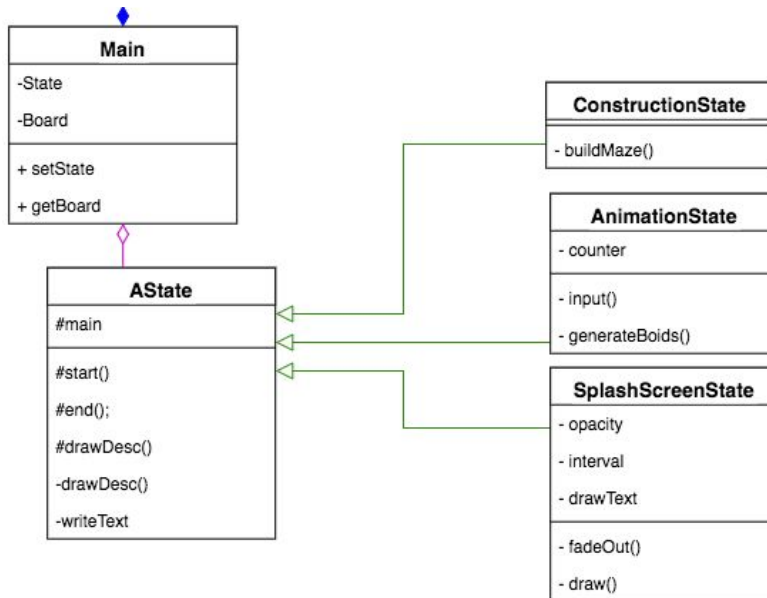
Fabrique



L'obtention des tuiles se fait à l'aide d'une fabrique. Les classes impliquées sont:

- **ATiles** → Objet abstrait, maître des objets fabriqués
- **TileWalkable** → Objet concret ayant une/des spécificité(s)
- **TileWall** → Objet concret ayant une/des spécificité(s)
- **TileFactory** → Fabrique en tant que telle qui fournit les objets selon la demande
- **Board** → Client qui demande les produits à la fabrique

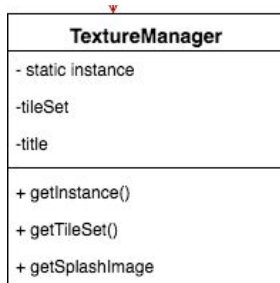
État



Trois différents états se trouve dans ce projets. Les classes impliquées sont:

- **AState** → Objet abstrait, maître des états
- **SplashScreenState** → État du patron
- **ConstructionState** → État du patron
- **AnimationState** → État du patron
- **Main** → Représente le contexte

Poids mouche



A UML class diagram for the TextureManager class. The class name 'TextureManager' is in a bold box at the top. Below it, there are three private attributes: '- static instance', '-tileSet', and '-title'. At the bottom, there are three public methods: '+ getInstance()', '+ getTileSet()', and '+ getSplashImage'.

TextureManager
- static instance
-tileSet
-title
+ getInstance()
+ getTileSet()
+ getSplashImage

Trois différents états se trouve dans ce projets. Les classes impliquées sont:

- TextureManager → Objet contenant les ressources images (singleton)
- TileFactory → Utilise la ressource adéquate selon la tuile demandée