

Documentation

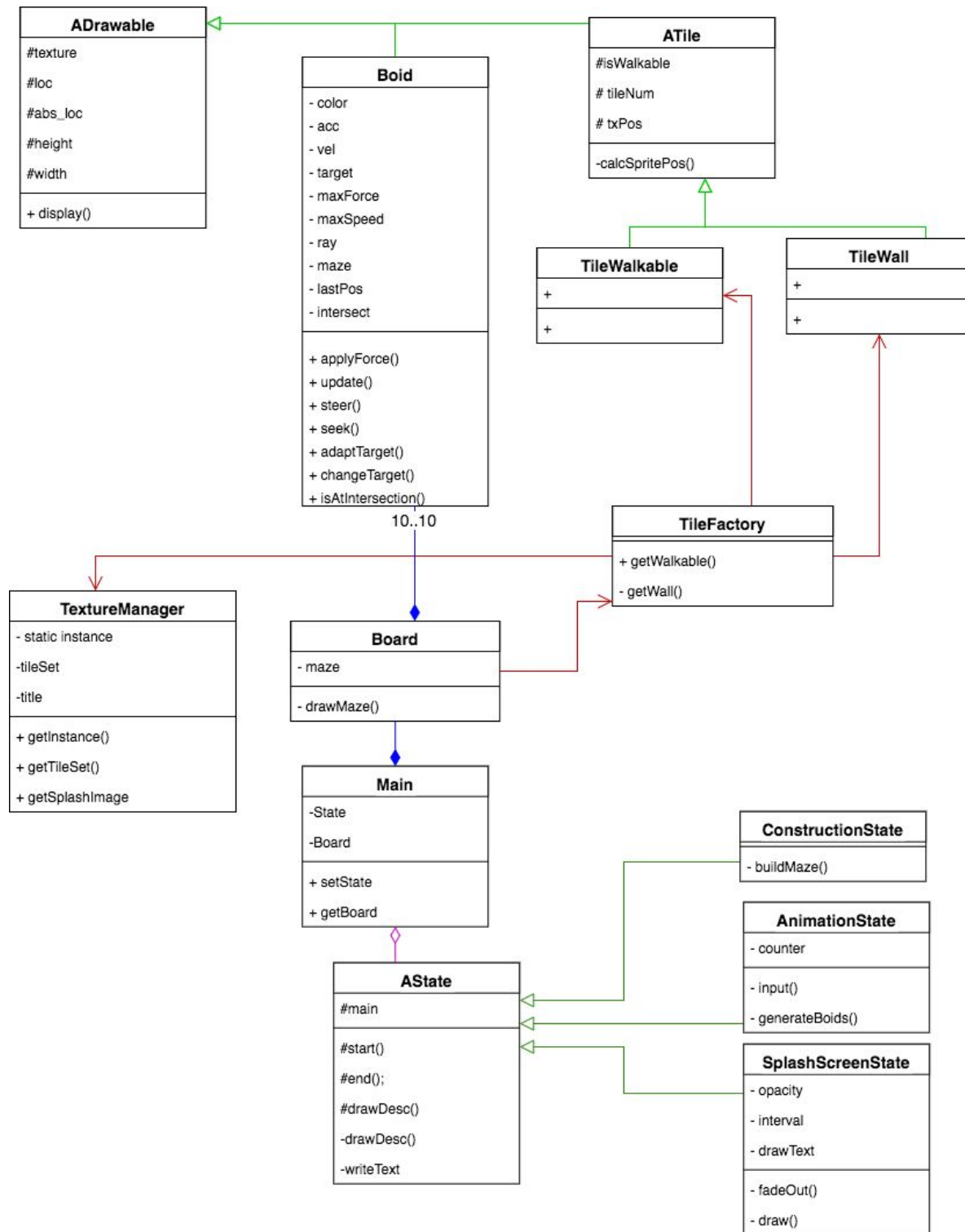
A-maze-ing

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 trouvent dans ce projet. 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

Trois différents états se trouvent dans ce projet. Les classes impliquées sont:

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