Diagramme de Classe :

Le jeu comporte peux de classe qui exécutent les parties du jeux suivantes :

* La classe « Mine Sweeper » contrôle le déroulement du jeu et le l’initialisation de celui-ci. Cela inclus l’initialisation du jeu, le contrôle de la difficulté, et la vérification de victoire
* La classe « Grille » qui gère le tableau utilisé pour le jeu. Ce tableau est représenté par un Array de Cases (de la Classe Cases) qui est un attribut de cette classe. Les fonctions servent à la création du tableau « vide » et l’ajout des mines, ainsi que le calcul des numéros sur les cases non minés (cette opération sera réalisé avant le début du jeu)
* La classe « Case » gère les cases individuelles. Elle a 5 attributs qui définissent le type de case ainsi que sa position. La fonction « reveler (Case) » gère ce qui se passe lorsque l’on clique sur la case, de même pour la fonction « flag (Case) »

On peut aussi peut être considérer Case comme abstraite et lui faire hériter des classes de case concrète en fonction du type de case

Diagramme D’activité :

Plutôt évident

Diagramme d’Etat :

La même

Diagramme de cas d’utilisation :