

DOCUMENTATION DEVELOPPEUR

SEILLIEBERT BRUNO - OEUVRARD DILIEN

1. Introduction

Cette création est notre premier projet en programmation objet. Ce document a pour but de vous expliquer l'architecture de notre projet.

2. Architecture

Notre projet est composé d'une classe main se trouvant dans le package `fr.uge.patchwork.main`. Cette classe se nomme `Patchwork.java`, elle est le coeur de notre projet. Elle contient une méthode main qui permet de lancer le jeu.

Dans le package `fr.uge.patchwork` se trouve les autres fichiers de notre projet. Nous avons choisi d'utiliser des `record` pour représenter les objets `Patch` et `TimeToken` car ce sont des objets immuables.

Les autres objets sont des classes car ils sont mutables. Nous retrouverons par exemple la class `Player` qui représente chaque joueur.