

## Rapport projet COO :

Arthur Parmentier

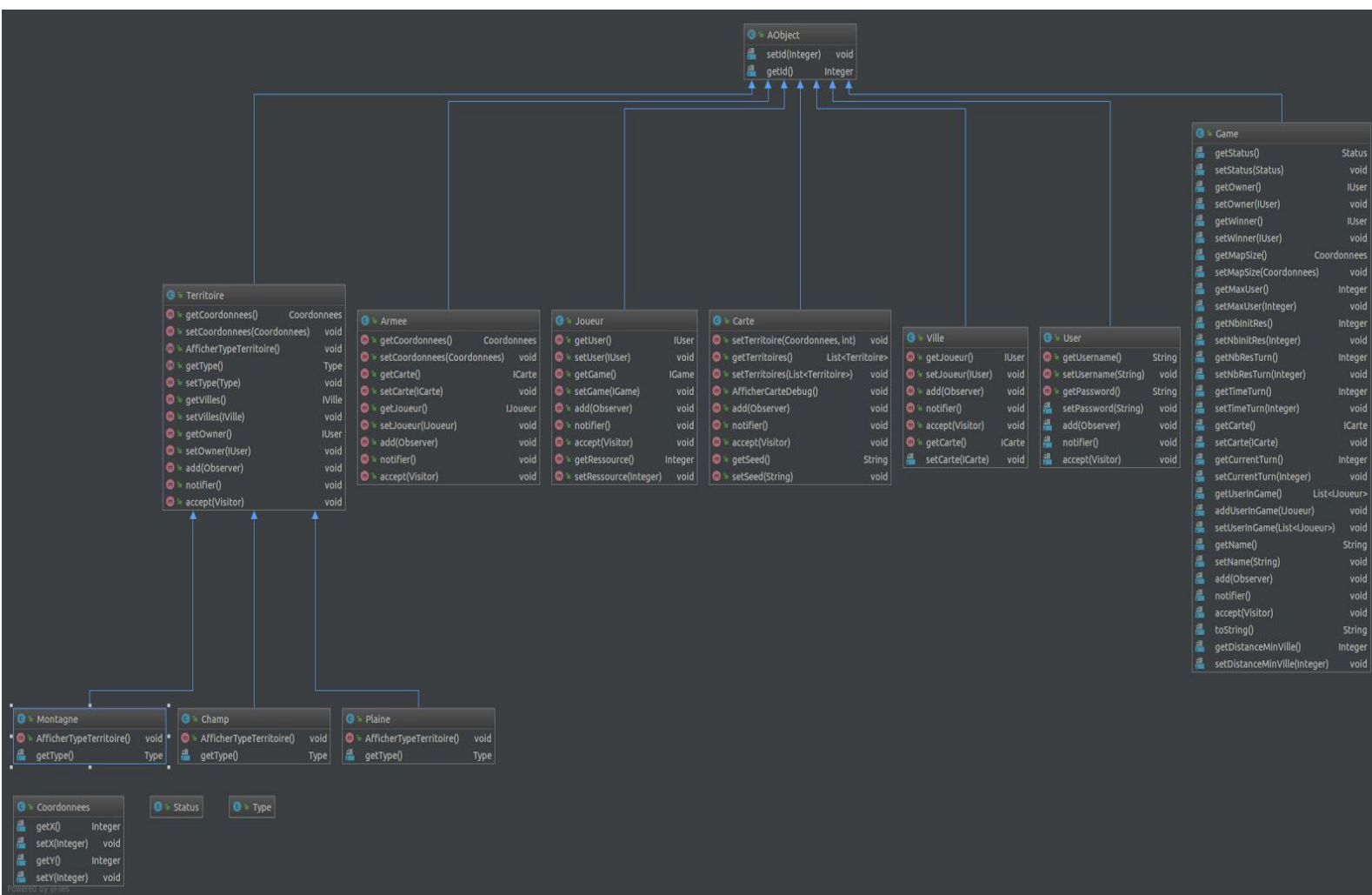
Damien Sauvalle

## Introduction/description générale de l'architecture :

Le projet au niveau architecture est comme suit :

- Domain
  - Entity
  - Interface
- Persistance
  - DataMapper
  - Factory
  - MySql
- Service
- Utils
- View
  - Game
  - Menu
  - Utils

## UML de la Couche DOMAIN :



Les Scripts SQL pour le chargement de la base, se trouvent dans le fichier DB.sql

## Description API CU :

Tous les Services sont là pour faire la liaison entre la Persistance et le métier.

- CU 1 : Sur la fenêtre de connexion on rentre le pseudo et password et on arrive à l'accueil. Pour cela le déroulement est le suivant : *View/Menu/ConnexionPanel* (Pour la partie graphique), qui fait lui appel au service *UserService.connexion* on donne juste le pseudo et le password, le service s'occupe de vérifier si l'user existe et si le mot de passe correspond, il renvoie un boolean. On arrive sur l'écran d'accueil *View/Menu/MainPanel* où l'on peut choisir parmi les boutons pour se déconnecter, créer une partie, voir les parties en cours et voir l'historique des parties.
- CU 2 : Depuis l'écran d'accueil on lance la fenêtre de création de partie *View/Menu/CreateGamePanel* une fois tout les informations rentrées on valide et on fait appel au service *GameService.createGame*, Une fois la partie générée on revient à l'écran d'accueil.
- CU 3 : Depuis l'écran d'accueil, le joueur peut consulter les parties en attentes *AwaytingGamePanel* lorsque qu'il décide de rejoindre une partie, on fait appel au service *GameService.addCurrentJoueur* qui ajoute l'user connecté a la partie sélectionnée.
- CU 4 : Depuis l'écran d'accueil, le joueur peut consulter les parties en attentes *AwaytingGamePanel* et si il en est le propriétaire il peut décider de la lancer, pour cela on fait appel au Service *GameService.launchGame* qui s'occupe dans un premier temps d'initialiser la carte, mettre en place les territoires, les user et leur première ville, ainsi que les ressources pour chaque joueur. la partie passe en InProgress, par conséquent n'est plus visible dans la liste des parties en attente.
- CU 5 : On n'a pas l'affichage de la map, mais les actions sont disponibles dans les Services. Il n'y a pas le gestion du Temps, et la gestion des armées.
- CU 6 : Depuis l'accueil, on peut accéder à la fenêtre pour voir l'historique des parties, pour cela le *GameService* récupère tout les parties qui portent le flag "finish".

## Relations entre les fenêtres :

On a l'écran de connexion, si on valide la connexion on arrive sur l'écran d'accueil. Sur l'écran d'accueil on peut accéder aux parties en cours, création de parties, à l'historique des parties et on peut se déconnecter.