

## 1 Classes

**MainWindow** Cette classe représente la fenetre principale où on placera tous les canvas dont on aura besoin, des Canvas pour le jeu, un pour le mèneu principal etc. . .

**Cell** Comme en cours ça va correspondre à la Cell dont on stockera le bon-bon

**Candy** ça correspondra au bon-bon

**Les Animations** On aura besoin de plusieurs animations:

- **Tache 4** Une animation pour le deplacement des bons-bons (on pourra reutiliser très probablement la classe Translation)
- **Tache 2** Une animation pour l'explosion des bons bons
- **Tache 11** Une animation pour le *glowing effect* (jsp comment on dit en français) pour les suggestions

**Scores Taches 8 et 9** On va devoir calculer le score (on peut regarder comment candycrush le calcule et le modifier legerement) et sauvegarder le meilleurscore dans un fichier

### 1.1 Candy

Je note ce que j'ai en tete comme ça on s'en souvient mieux

Pour Candy je pensais de base que chaque candy devrait avoir un ID, pour mieux la localiser dans la mappe ASCII qui represente le niveau, et un coleur pour pouvoir ensuite faire correspondere les bonbons quand on les veut faire exploser