

Patrons de conception

DAO

Un DAO sert à créer une séparation entre le programme et la base de données qui l'utilise. Grâce à cette séparation, si certains changements doivent se faire au niveau de la base de données, nous n'aurons pas à changer le code du programme, mais seulement celui du DAO. Donc, si nous voulions changer de base de données entièrement, le code du programme resterait intact.

Adapter

Afin de pouvoir implémenter l'intelligence artificielle, nous voulons utiliser les classes de jeu que nous avons déjà conçu, sans toutefois changer le code. À cet effet, nous allons utiliser le patron de conception Adaptateur. Un adaptateur permet de prendre une classe, comme le Snake, et de pouvoir l'adapter à une autre classe qui, sans l'adaptateur, n'aurait aucune compatibilité, comme notre classe simulation. Ceci nous permettra donc de pouvoir créer un objet agent, qui sera la version adaptée de notre Snake.