Design Patterns Utilisé

Pattern Etat:

Dans le sujet il est demandé de créer des IA qui suivent un comportement approprié selon les conditions de l’environnement ainsi que l’état dans lequel ils se trouvent.

Nous devons modifier les comportements selon un contexte, le pattern état consiste à déclarer des méthodes dans une classe/interface puis à les redéfinir chacune dans une classe correspondant à l’état concret, ce pattern nous permet de modéliser les déplacements des IA demandé selon les conditions et état indiqué dans le sujet.

Pattern Stratégie :

Concernant la gestion de la carte, le sujet demande plusieurs thèmes associer à la carte, on a décidé de correspondre les thèmes différents à des stratégies, on crée une interface qui sera implémenté par chaque stratégie pour que chaque thème redéfinissent la méthode genererCarte()