

# LAST BATTLE – CALCULATOR V1

## Structure du code

### Package principaux :

**fr.ubordeaux.ao.project07**

**Crusader.java** : personnage jouable

**Spider.java** : ennemi

**LevelMap.java** : gestion des niveaux

**MathSpiderGame.java** : point d'entrée du jeu

**MathPuzzle.java** : logique de puzzle

**engine/** : moteur du jeu (animations, personnages, ressources, etc.)

**patterns/** : Design Patterns utilisés

### Design Patterns :

**patterns/ResourceManager.java** : Singleton pour la gestion des ressources

**patterns/AttackStrategy.java** : interface Strategy pour les attaques

**patterns/AttackStrategy\_Melee.java** : attaque au corps à corps

**patterns/AttackStrategy\_Range.java** : attaque à distance

**patterns/EnemyFactory.java** : Factory pour créer les ennemis

### Relations :

- Les personnages **Crusader** | **Spider** héritent de **AbstractCharacter.java** dans le dossier (engine)
- Les stratégies d'attaque sont utilisées dans les personnages
- Les ressources sont gérées via le Singleton **ResourceManage.java**
- Les ennemis sont créés via la Factory **EnemyFactory.java**