

Cas d'animation

1. Au début du programme lorsque tous les bonbons vont "apparaître" sur la grille en tombant par exemple.
2. Lorsque les bonbons échangent leurs places.
3. Lorsque qu'une ligne de bonbon se crée il faut faire disparaître la ligne et faire tomber les bonbons du dessus puis combler les trous qui sont apparus en faisant tomber de nouveaux bonbons comme au 1.

Candy crush

Le modèle contient un tableau à deux dimensions représentant la grille du candy crush. Chaque bonbon sera identifié par un numéro (1, 2, 3, ...).

Il sera également en mesure de compter le score.

La vue sera une représentation graphique du modèle (grille avec bonbons) et affichera le score.

1. Début du jeu

Le modèle se construit au fur et à mesure en remplissant aléatoirement le tableau à deux dimensions par des bonbons. En permanence, le modèle vérifiera si une rangée de bonbons existe (≥ 3 bonbons alignés verticalement ou horizontalement). Si c'est le cas, il modifie son modèle et prévient le contrôleur de tous ces changements.

Le contrôleur est averti à chaque fois qu'un nouveau bonbon apparaît ou disparaît. Il avertit ensuite la vue de chacun de ces changements. Il appelle les méthodes de la vue concernées en gérant les *timer*.

La vue produit les bonnes animations en fonction des informations données par le contrôleur. Parmi les différentes animations, il y a :

- Un nouveau bonbon "apparaît" depuis haut dessus de la grille,
- Un bonbon déjà existant "tombe" car des bonbons ont disparus,
- Des bonbons disparaissent car ils forment une grille.

2. Jeu

Le modèle transmet au contrôleur les informations telles que les coordonnées lorsqu'une rangée de bonbon apparaît.

Le contrôleur gère les clics, il interroge le modèle pour savoir si un échange est possible. S'il est possible, le contrôleur ordonne au modèle de modifier ses données. S'il n'est pas possible, rien ne se passe côté modèle. Pendant toute cette phase, le contrôleur invoque également les bonnes méthodes chez la vue afin de faire correspondre l'interface et modèle.

La vue aura un accès direct aux données du modèle afin d'afficher simplement les bonbons graphiquement. Toutes les animations seront quant à elles invoquées par le contrôleur. La vue se chargera simplement de les implémenter