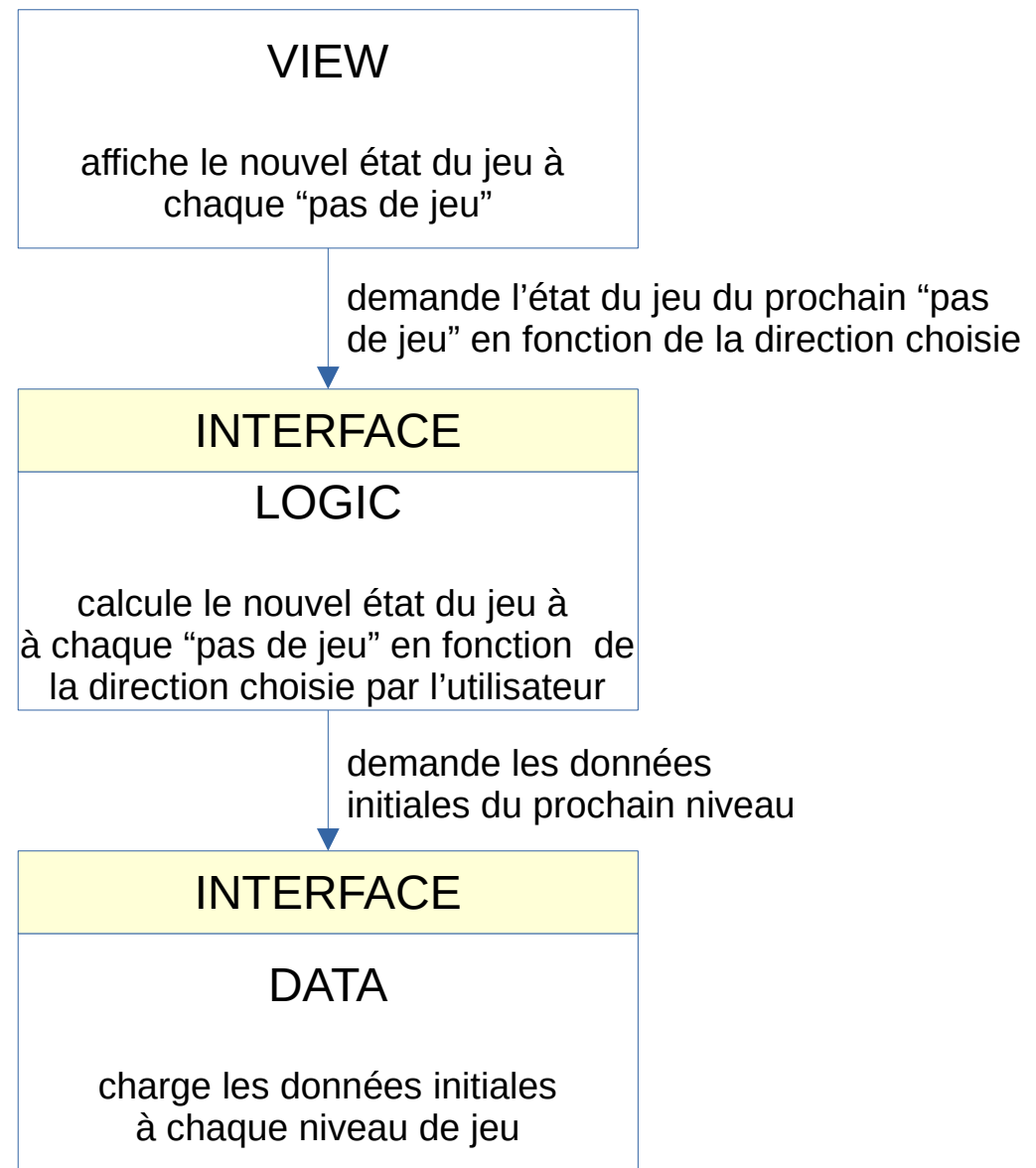
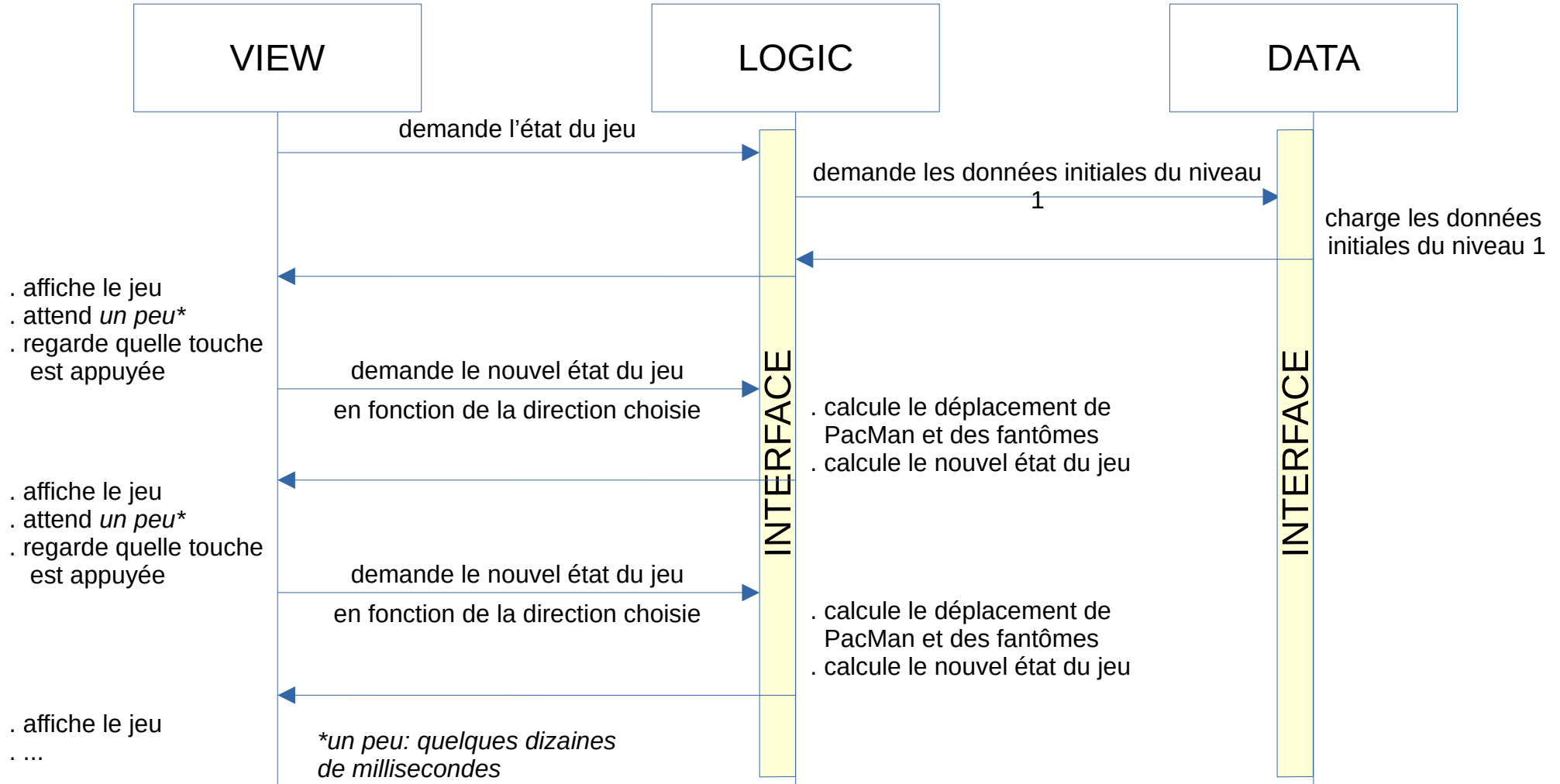


Architecture du jeu



Fonctionnement du jeu



VIEW

LOGIC

DATA

... plus tard, quand tous
les fruits ont été mangés...

demande le nouvel état du jeu
en fonction de la direction choisie

demande les données initiales du niveau 2

charge les données
initiales du niveau 2

. affiche le jeu
. attend *un peu**
. regarde quelle touche
est appuyée

demande le nouvel état du jeu
en fonction de la direction choisie

. calcule le déplacement de
PacMan et des fantômes
. calcule le nouvel état du jeu

. affiche le jeu
. ...

INTERFACE

INTERFACE

Définition des interfaces

- Des interfaces Java dans les couches Logic et Data doivent fournir des méthodes permettant à la couche supérieure (resp. View et Logic) d'obtenir les informations dont elle a besoin :
 - Interface Logic : donner l'état du jeu en fonction d'une direction
 - Interface Data : donner l'état initial du jeu pour un niveau donné
- L'état du jeu peut être donné par plusieurs interfaces Java, représentant les éléments du jeu : grille, murs, fruits, fantômes, pacman...
- La représentation d'un élément du jeu n'est pas la même selon la couche dans laquelle on se trouve. Par exemple, pour un fantôme :
 - Couche View : figure qu'on peut afficher
 - Couche Logic : objet capable de se déplacer dans une grille
 - Couche Data : objet chargé depuis une source de données qui possède un nom, une position dans une grille

Ce qui est demandé pour lundi

- Deux packages Logic et Data contenant chacun des interfaces :
 - une interface servant de “point d’entrée” à la couche supérieure, fournissant la/les méthodes attendue(s)
 - des interfaces supplémentaires si besoin (qui servent de types de résultats des méthodes de la première interface)
 - Nb : chaque interface est propre à une couche (cf exemple du fantôme au slide précédent). Il n’y a pas d’interfaces communes à plusieurs couches. Des interfaces peuvent avoir le même nom dans plusieurs couches
- Les interfaces doivent être bien documentées. Si possible, fournissez aussi la documentation html générée à partir de ces interfaces