

17/02/2023

MODELISATION UML (REMISE 1)

1. DIAGRAMME DE CLASSE

A. Package Model

- i. **LevelLoader** : permet de créer un Level à partir d'un fichier .text et sera un attribut de la façade Game. Contient un Level en attribut qui sera le niveau 'officiel' de notre jeu
- ii. **Game** : façade de notre jeu, elle est la seule classe qui peut communiquer directement avec le controller
- iii. **Level** : instancié par le LevelLoader, il contient toutes les infos relatives au jeu, à savoir : le plateau de jeu et sa taille + hauteur, l'élément actuellement contrôlé (isYou), une liste d'éléments ainsi que leur position respective et un ensemble de règles (rules) complètes Il y a également des méthodes qui permettent de gérer le tableau ainsi que des méthodes relayant l'état du jeu (isWon, move, findControllable) et une méthode d'affichage console (to_string)
- iv. **RuleType** : enum contenant les 3 types de règles (sujet/verbe/complément)
- v. **Rule** : représente une règle complète (sujet+verbe+complément). Est donc composée de 3 éléments (RuleElement)
- vi. **Element** : élément pouvant être placé sur le plateau de jeu. Il s'agit donc d'un élément de règle ou d'une pièce du puzzle
- vii. **RuleElement** : un élément de règle qui possède un RuleType pour connaître son type et sa place dans la règle
- viii. **Piece** : tous les éléments pouvant être incarnés (qui ne sont pas du texte/règle) et constituant le plateau de jeu

B. Package Util

- i. Contient les implémentations de classes utiles pour le modèle tels que les directions, positions et les design patterns (Observable, Command)

2. DIAGRAMME DE SEQUENCE

Vous voulez insérer une image à partir de vos fichiers ou ajouter une forme, une zone de texte ou un tableau ? Procédez comme suit : sous l'onglet Insertion du ruban, appuyez simplement sur l'option souhaitée.

L'onglet Insertion inclut des outils encore plus faciles à utiliser (par exemple, vous pouvez ajouter un lien hypertexte ou insérer un commentaire).