

Ref : CCD-14030601-0A Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Page 1 07/02/2019	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
---	----------------------	-------------------------------	--

Projet

Conception Détaillé

Référence : CCD-14030601-0A
Fournisseur :
Date : 7 février 2019
Version/Édition : 0A
État : Préliminaire

Type de diffusion : Diffusion restreinte
Autre référence :

Ref : CCD-14030601-0A Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Page 2 07/02/2019	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
--	----------------------	-------------------------------	--

FICHE DE SUIVI DES AUTORISATIONS ET DIFFUSIONS

AUTORISATIONS PRESTATAIRE

	Fonction	Nom	Date	Visa
Auteur	Directeur de projet	BESSE, CHANTREL		
Validé par				
Vérifié par				
Vérifié par				
Approuvé par				

AUTORISATIONS CLIENT

	Fonction	Nom	Date	Visa
Approuvé par				
Approuvé par				
Approuvé par				

DIFFUSION INTERNE

Nom	Fonction	Action	Date	Nb exemplaire(s)

DIFFUSION EXTERNE

Nom	Fonction	Action	Date	Nb exemplaire(s)

Ref : CCD-14030601-0A Page 3 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
---	-------------------------------	--

Historique des révisions

Date	Description et justification de la modification	Auteur	Pages / Chapitre	Edition / Révision
07/02/2019	Création		Toutes	0A

Ref : CCD-14030601-0A Page 4 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
---	-------------------------------	--

Table des matières

FICHE DE SUIVI DES AUTORISATIONS ET DIFFUSIONS.....	2
Historique des révisions.....	3
Table des matières.....	4
1 Introduction.....	5
1.1 Objet du document.....	5
1.2 Responsabilités.....	5
1.3 Evolution.....	5
1.4 Décomposition du dossier.....	5
1.5 Outils utilisés.....	6
2 Terminologie.....	7
2.1 Abréviations.....	7
2.2 Définitions des termes employés.....	7
3 Description Générale.....	8
3.1 Architecture générale.....	8
3.2 Structure des données échangées.....	8
3.3 Structure des données globales.....	8
4 Description détaillée.....	9
4.1 Décomposition générale.....	9
4.2 Couverture fonctionnelle.....	9
4.3 Interface / Classe I.....	10
4.3.1 Définition.....	10
4.3.2 Attributs.....	11
4.3.3 nbpoints.....	12
4.3.4 xpoints.....	12
4.3.5 Méthodes.....	12
4.3.6 getBounds.....	12
4.4 Définition des algorithmes.....	12
5 Tests unitaires.....	14
5.1 Description des tests unitaires.....	14
5.2 Mise en œuvre des tests unitaires.....	14
5.3 Couverture des tests unitaires.....	14

Ref : CCD-14030601-0A Page 5 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
---	-------------------------------	--

Introduction

Objet du document

La conception détaillée décrit chaque composant identifié au niveau du dossier de conception générale sous son aspect statique :

- les services assurés
- identification des données échangées,
- description détaillée des attributs et méthodes des objets.

sous son aspect dynamique :

- la réalisation des protocoles de la conception générale,
 - le passage entre les différents états ou modes de fonctionnement.
- L'architecture détaillée du composant y est présentée.

Responsabilités

La constitution de la conception détaillée de tous les modules est de la responsabilité du chef de projet. Le document de conception détaillée d'un module est de la responsabilité du concepteur du module.

Evolution

En fin de phase d'intégration, le chef de projet s'assure que l'ensemble des informations qui y sont consignées, est fidèle au logiciel réalisé.

Si le dossier de conception détaillée est généralement remis au client lors de la recette du logiciel, c'est au concepteur qu'il est le plus utile, notamment lors de la maintenance et de la réalisation ultérieure des modifications. Experian étant donc le premier utilisateur, sinon le seul dans la majorité des cas, de ce dossier, c'est pourquoi il doit être complet et fidèle à la réalité.

Décomposition du dossier

Suivant la taille de l'application réalisée, il peut exister de 1 à n dossiers de conception détaillée.

Les seules règles à respecter dans ce domaine sont :

Ref : CCD-14030601-0A Page 6 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
---	-------------------------------	--

- chaque dossier ne doit pas dépasser 200 pages,
- chaque dossier décrit un ensemble cohérent (pour éviter trop de références croisées entre plusieurs dossiers différents).

Outils utilisés

Les documents de base sont rédigés avec la suite bureautique Office, Rational Rose sous MS-Windows. Nous avons aussi utilisé la javadoc.

Les schémas présentés respectent les conventions UML adoptées sur l'ensemble du projet.

Ref : CCD-14030601-0A Page 7 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
---	-------------------------------	--

Terminologie

Abréviations

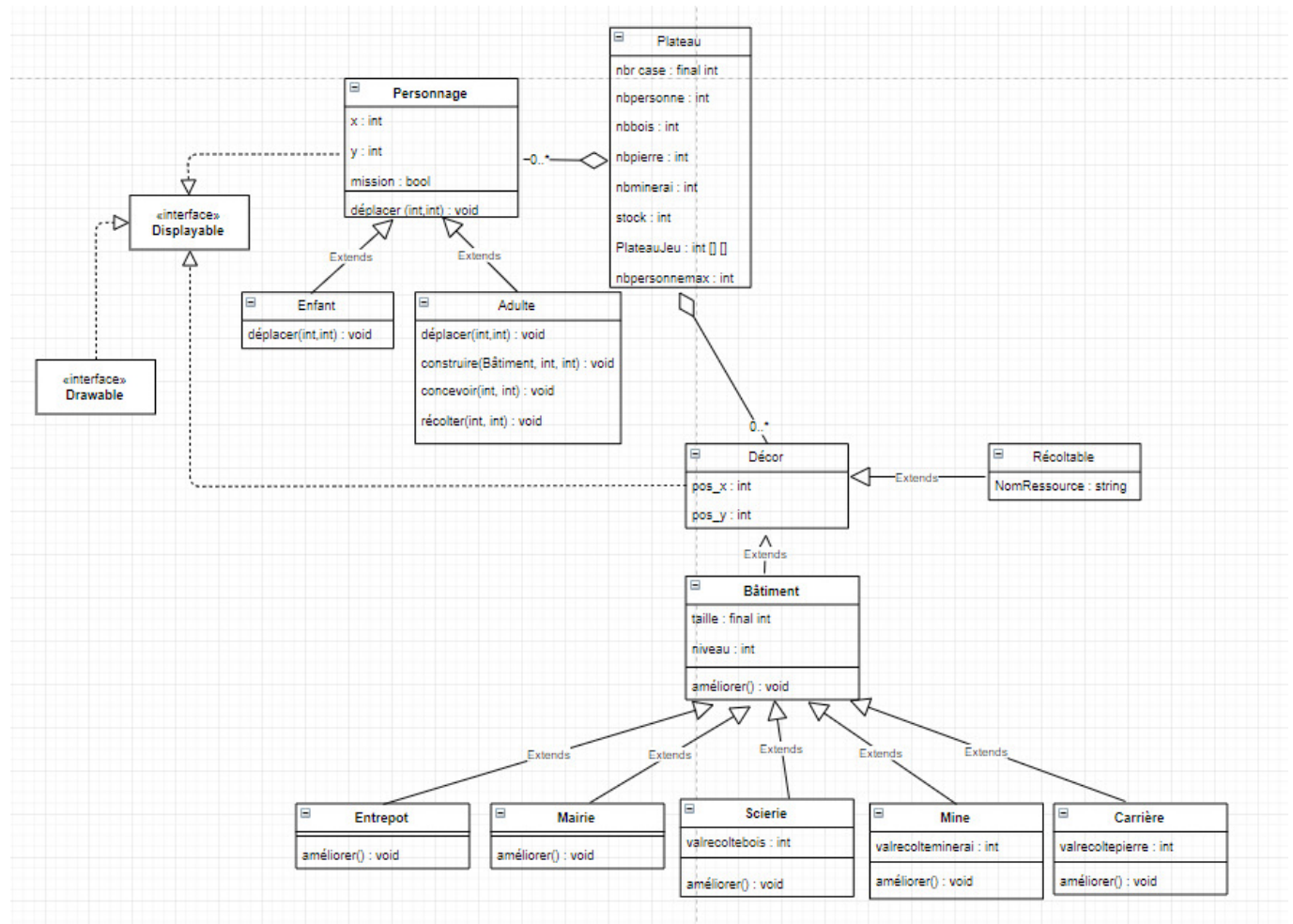
FA	Fiche d'Anomalie
UML	Unified Modeling Language

Définitions des termes employés

attribut	un attribut est une information caractéristique mémorisée par un objet.
cas d'utilisation	cas d'utilisation du système, par extension il représente également la technique de modélisation mise en œuvre dans UML (use case).
catégorie	une catégorie consiste en un regroupement logique de classes à forte cohérence interne et faible couplage externe, associée au concept UML de package. Ce concept permet une présentation plus synthétique du diagramme des classes d'un système réel.
classe	une classe définit un ensemble d'objets similaires potentiels. Elle fournit le modèle de la structure et les possibilités de chaque objet.
objet	un objet est une instance d'une classe, c'est une entité informatique unique possédant ses propres attributs et méthodes
opération ou méthode	une opération est un traitement spécifique qu'un objet est en charge de réaliser

Description Générale

Architecture générale



Description détaillée

Classe Plateau

Définition

Jeu

Class Plateau

java.lang.Object
Jeu.Plateau

```
public class Plateau
extends java.lang.Object
```

Plateau est la classe représentant notre Plateau de Jeu.

Un Décor est caractérisé par les informations suivantes :

- Le nombre de ressource actuel et leur stock maximal.
- Le nombre de personnage actuel et leur population maximal.
- Le nombre de case du plateau.
- Les valeurs de récoltes des ressources.
- Les listes des différents éléments présent sur le plateau.
- Et un matrice de mot pour stocker et afficher les différents éléments présent sur le tableau.

Version:

1.0

Author:

nathan besse, victor chantrel

Field Summary	
Fields	
Modifier and Type	Field and Description
protected int	nbbois
(package private) int	nbcase
protected int	nbmineral
protected int	nbpersonne
protected int	nbpierre
(package private) java.lang.String[][]	Plateau
protected int	popmax
protected int	stock

Ref: CCD-14030601-0A Page 10 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
--	-------------------------------	--

protected int	stock
(package private) java.util.ArrayList<Carriere>	tabCarriere
(package private) java.util.ArrayList<Entrepot>	tabEntrepot
(package private) java.util.ArrayList<Mairie>	tabMairie
(package private) java.util.ArrayList<Mine>	tabMine
(package private) java.util.ArrayList<Personnage>	tabPersonnage
(package private) java.util.ArrayList<Scierie>	tabScierie
(package private) int	urbain
protected int	valrecoltebois
protected int	valrecoltemineral
protected int	valrecoltepierre

Constructor Summary

Constructors

Constructor and Description

Plateau()

Crée un nouveau plateau avec du décor sur le contours et des endroits où des ressources peuvent être récolté.

Method Summary

All Methods

Instance Methods

Concrete Methods

Modifier and Type

Method and Description

java.lang.String[][]

getPlateau()

Renvoie le tableau de mot.

java.lang.String

getPos(int x, int y)

Renvoie le mot du tableau à la position x,y.

void

setPlateau(int x, int y, java.lang.String s)

Remplace le mot du tableau à la position x,y par le mot s.

Methods inherited from class java.lang.Object

clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait

Ref: CCD-14030601-0A Page 11 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
--	-------------------------------	--

Méthodes

Constructor Detail

Plateau

```
public Plateau()
```

Crée un nouveau plateau avec du décor sur le contours et des endroits où des ressources peuvent être récolté.

Method Detail

getPlateau

```
public java.lang.String[][] getPlateau()
```

Renvoie le tableau de mot.

Returns:

Plateau

getPos

```
public java.lang.String getPos(int x,
                               int y)
```

Renvoie le mot du tableau à la position x,y.

Parameters:

x -

y -

Returns:

Plateau[x][y]

setPlateau

```
public void setPlateau(int x,
                       int y,
                       java.lang.String s)
```

Remplace le mot du tableau à la position x,y par le mot s.

Parameters:

x -

y -

s -

Ref: CCD-14030601-0A Page 12 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
--	-------------------------------	--

Classe Personnage

Définition

Class Personnage

```
java.lang.Object
    Jeu.Personnage
```

Direct Known Subclasses:

Adulte, Enfant

```
public abstract class Personnage
extends java.lang.Object
```

Personnage est la classe représentant un Personnage dans notre jeu.

Un personnage est caractérisé par les informations suivantes :

- Une position x et y.
- Si il a une mission en cours.
- Son âge.

Version:

1.0

Author:

nathan besse, victor chantrel

See Also:

Plateau

Field Summary

Fields

Modifier and Type	Field and Description
int	age
(package private) boolean	mission
int	x
int	y

Ref: CCD-14030601-0A Page 13 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
---	-------------------------------	--

Constructor Summary

Constructors

Constructor and Description

Personnage(int x, int y, Plateau p)

Crée un nouveau personnage à la position x,y du plateau p.

Method Summary

All Methods Instance Methods Abstract Methods

Modifier and Type	Method and Description
abstract void	construire (java.lang.String s, int x, int y, Plateau p) construire nous permet de construire un Batiment à la case x,y sur le Plateau p
abstract void	déplacer (int x, int y) déplacer est la méthode permettant de déplacer notre personnage aux nouvelles coordonnées x et y;
abstract void	incrémente () Incrémente l'âge du personnage à chaque tour.
abstract Adulte	passageadulte (Plateau p) Quand un personnage atteint un certain âge il devient un Adulte sur le Plateau p.
abstract void	récolter (int x, int y) récolter nous permet de déplacer notre Personnage aux positions x et y puis lui faire récolter la ressource positionné à sa gauche

Methods inherited from class java.lang.Object

clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait

Ref: CCD-14030601-0A Page 14 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
---	-------------------------------	--

Méthodes

Constructor Detail

Personnage

```
public Personnage(int x,
                  int y,
                  Plateau p)
```

Crée un nouveau personnage à la position x,y du plateau p.

Parameters:

x -

y -

p -

Method Detail

passageadulte

```
public abstract Adulte passageadulte(Plateau p)
```

Quand un personnage atteint un certain âge il devient un Adulte sur le Plateau p.

Parameters:

p -

Returns:

a L'enfant devenu adulte.

déplacer

```
public abstract void déplacer(int x,
                              int y)
```

déplacer est la méthode permettant de déplacer notre personnage aux nouvelles coordonnées x et y;

Parameters:

x -

y -

Ref: CCD-14030601-0A Page 15 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
---	-------------------------------	--

construire

```
public abstract void construire(java.lang.String s,
                                int x,
                                int y,
                                Plateau p)
```

construire nous permet de construire un Batiment à la case x,y sur le Plateau p

Parameters:

s - Le Batiment a créer

x -

y -

p -

incremente

```
public abstract void incremente()
```

Incrémente l'âge du personnage à chaque tour.

récolter

```
public abstract void récolter(int x,
                               int y)
```

récolter nous permet de déplacer notre Personnage aux positions x et y puis lui faire récolter la ressource positionné à sa gauche

Parameters:

x -

y -

Ref: CCD-14030601-0A Page 16 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
--	-------------------------------	--

Classe Adulte

Définition

Class Adulte

```
java.lang.Object
  Jeu.Personnage
    Jeu.Adulte
```

```
public class Adulte
extends Personnage
```

Adulte est la classe représentant un Adulte dans notre jeu qui est une sous classe de Personnage.

Un adulte est caractérisé par les informations suivantes :

- Une position x et y.
- Le plateau de Jeu où le personnage est utilisé.

Version:

1.0

Author:

nathan besse, victor chantrel

See Also:

Plateau, Personnage

Field Summary

Fields

Modifier and Type	Field and Description
(package private)	Plateau p

Fields inherited from class Jeu.Personnage

age, mission, x, y

Constructor Summary

Constructors

Constructor and Description
Adulte(int x, int y, Plateau p)

Crée un Adulte et met à jour sa position, son plateau et intialise son état de mission à faux

Ref : CCD-14030601-0A Page 17 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
--	-------------------------------	--

Method Summary

All Methods	Instance Methods	Concrete Methods
Modifier and Type	Method and Description	
void	construire (java.lang.String s, int x, int y, Plateau p) construire nous permet de construire un Batiment à la case x,y sur le Plateau p	
void	déplacer (int x, int y) déplacer est la méthode permettant de déplacer notre Adulte aux nouvelles coordonnées x et y;	
void	incrémente () Incrémente l'âge du personnage à chaque tour.	
Adulte	passageadulte (Plateau p) Quand un personnage atteint un certain âge il devient un Adulte sur le Plateau p.	
void	récolter (int x, int y) récolter nous permet de déplacer notre Adulte aux positions x et y puis lui faire récolter la ressource positionné à sa gauche	

Methods inherited from class java.lang.Object

clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait

Ref: CCD-14030601-0A Page 18 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
---	-------------------------------	--

Méthodes

Constructor Detail

Adulte

```
public Adulte(int x,
              int y,
              Plateau p)
```

Crée un Adulte et met à jour sa position, son plateau et intialise son état de mission à faux

Parameters:

x -

y -

p -

Method Detail

déplacer

```
public void déplacer(int x,
                     int y)
```

déplacer est la méthode permettant de déplacer notre Adulte aux nouvelles coordonnées x et y;

Specified by:

déplacer in class Personnage

Parameters:

x -

y -

Ref: CCD-14030601-0A Page 19 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
---	-------------------------------	--

récolter

```
public void récolter(int x,
                    int y)
```

récolter nous permet de déplacer notre Adulte aux positions x et y puis lui faire récolter la ressource positionné à sa gauche

Specified by:

récolter in class Personnage

Parameters:

x -

y -

construire

```
public void construire(java.lang.String s,
                       int x,
                       int y,
                       Plateau p)
```

construire nous permet de construire un Batiment à la case x,y sur le Plateau p

Specified by:

construire in class Personnage

Parameters:

s - Le Batiment a créer

x -

y -

p -

passageadulte

```
public Adulte passageadulte(Plateau p)
```

Description copied from class: Personnage

Quand un personnage atteint un certain âge il devient un Adulte sur le Plateau p.

Specified by:

passageadulte in class Personnage

Returns:

a L'enfant devenu adulte.

incrimente

```
public void incrimente()
```

Description copied from class: Personnage

Incrémente l'âge du personnage à chaque tour.

Specified by:

incrimente in class Personnage

Ref: CCD-14030601-0A Page 20 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
--	-------------------------------	--

Classe Enfant

Définition

Jeu

Class Enfant

java.lang.Object
Jeu.Personnage
Jeu.Enfant

```
public class Enfant
extends Personnage
```

Enfant est la classe représentant un Enfant dans notre jeu qui est une sous classe de Personnage.

Un enfant est caractérisé par les informations suivantes :

- Une position x et y.
- Le plateau de Jeu où le personnage est utilisé.
- Son âge.

Version:

1.0

Author:

nathan besse, victor chantrel

See Also:

Plateau, Personnage

Field Summary

Fields

Modifier and Type	Field and Description
Plateau	p

Fields inherited from class Jeu.Personnage

age, mission, x, y

Constructor Summary

Constructors

Constructor and Description

Enfant(int x, int y, Plateau p)

Crée un Enfant et met à jour sa position, son plateau et initialise son état de mission à vrai pour qu'un enfant ne travaille pas.

Ref : CCD-14030601-0A Page 21 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
--	-------------------------------	--

Method Summary

All Methods	Instance Methods	Concrete Methods
Modifier and Type	Method and Description	
void	construire (java.lang.String s, int x, int y, Plateau p)	construire nous permet de construire un Batiment à la case x,y sur le Plateau p
void	déplacer (int x, int y)	déplacer est la méthode permettant de déplacer notre personnage aux nouvelles coordonnées x et y;
void	incrémente ()	Incrémente l'âge de l'enfant à chaque tour.
Adulte	passageadulte (Plateau p)	Quand un enfant atteint un certain âge il devient un Adulte sur le Plateau p.
void	récolter (int x, int y)	récolter nous permet de déplacer notre Personnage aux positions x et y puis lui faire récolter la ressource positionné à sa gauche
Methods inherited from class java.lang.Object		
clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait		

Ref: CCD-14030601-0A Page 22 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
---	-------------------------------	--

Méthodes

Constructor Detail

Enfant

```
public Enfant(int x,
              int y,
              Plateau p)
```

Crée un Enfant et met à jour sa position, son plateau et initialise son état de mission à vrai pour qu'un enfant ne travaille pas.

Parameters:

x -

y -

p -

Method Detail

incremente

```
public void incremente()
```

Incrémente l'âge de l'enfant à chaque tour.

Specified by:

incremente in class Personnage

passageadulte

```
public Adulte passageadulte(Plateau p)
```

Quand un enfant atteint un certain âge il devient un Adulte sur le Plateau p.

Specified by:

passageadulte in class Personnage

Parameters:

p -

Returns:

a L'enfant devenu adulte.

Ref: CCD-14030601-0A Page 23 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
---	-------------------------------	--

construire

```
public void construire(java.lang.String s,
                      int x,
                      int y,
                      Plateau p)
```

Description copied from class: Personnage

construire nous permet de construire un Batiment à la case x,y sur le Plateau p

Specified by:

construire in class Personnage

Parameters:

s - Le Batiment a créer

déplacer

```
public void déplacer(int x,
                    int y)
```

Description copied from class: Personnage

déplacer est la méthode permettant de déplacer notre personnage aux nouvelles coordonnées x et y;

Specified by:

déplacer in class Personnage

récolter

```
public void récolter(int x,
                    int y)
```

Description copied from class: Personnage

récolter nous permet de déplacer notre Personnage aux positions x et y puis lui faire récolter la ressource positionné à sa gauche

Specified by:

récolter in class Personnage

Ref : CCD-14030601-0A Page 24 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
---	-------------------------------	--

Classe Décor

Définition

Jeu

Class Décor

java.lang.Object
Jeu.Décor

Direct Known Subclasses:

Bâtiment

```
public class Décor
extends java.lang.Object
```

Décor est la classe représentant un Décor dans notre jeu.

Un Décor est caractérisé par les informations suivantes :

- Une position x et y.
- Le plateau de Jeu où le Décor est utilisé.

Version:

1.0

Author:

nathan besse, victor chantrel

See Also:

Plateau

Field Summary

Fields

Modifier and Type	Field and Description
(package private) int	pos_x
(package private) int	pos_y

Constructor Summary

Constructors

Constructor and Description

Décor(int x, int y, Plateau p)
Crée un Décor à la position x,y sur le Plateau p.

Ref : CCD-14030601-0A Page 25 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
--	-------------------------------	--

Méthodes

Constructor Detail

Décor

```
Décor(int x,
      int y,
      Plateau p)
```

Crée un Décor à la position x,y sur le Plateau p.

Parameters:

x -

y -

p -

Ref: CCD-14030601-0A Page 26 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
---	-------------------------------	--

Classe Bâtiment

Définition

Jeu

Class Bâtiment

```
java.lang.Object
  Jeu.Décor
    Jeu.Bâtiment
```

Direct Known Subclasses:

Carriere, Entrepot, Mairie, Mine, Scierie

```
public abstract class Bâtiment
extends Décor
```

Batiment est la classe représentant un Batiment dans notre jeu qui est une sous classe de Décor.

Un Bâtiment est caractérisé par les informations suivantes :

- Une position x et y.
- Le plateau de jeu où le Bâtiment est utilisé.
- Son niveau d'amélioration.

Version:

1.0

Author:

nathan besse, victor chantrel

See Also:

Plateau, Décor

Field Summary

Fields

Modifier and Type	Field and Description
protected int	niveau

Fields inherited from class Jeu.Décor

pos_x, pos_y

Ref : CCD-14030601-0A Page 27 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
--	-------------------------------	--

Constructor Summary

Constructors

Constructor and Description

Bâtiment(int x, int y, Plateau p)

Construit un nouveau batiment à la position x,y sur le plateau p avec un niveau de base de 0.

Method Summary

All Methods

Instance Methods

Abstract Methods

Concrete Methods

Modifier and Type

Method and Description

abstract void

améliorer(Plateau p)

Améliore notre bâtiment d'un niveau sur le Plateau p.

int

getniveau()

Renvoie le niveau du Bâtiment.

Methods inherited from class java.lang.Object

clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait

Ref: CCD-14030601-0A Page 28 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
---	-------------------------------	--

Méthodes

Constructor Detail

Bâtiment

```
Bâtiment(int x,
          int y,
          Plateau p)
```

Construit un nouveau batiment à la position x,y sur le plateau p avec un niveau de base de 0.

Parameters:

x -

y -

p -

Method Detail

getniveau

```
public int getniveau()
```

Renvoie le niveau du Bâtiment.

Returns:

niveau

améliorer

```
public abstract void améliorer(Plateau p)
```

Améliore notre bâtiment d'un niveau sur le Plateau p.

Parameters:

p -

Ref: CCD-14030601-0A Page 29 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
---	-------------------------------	--

Classe Carrière

Définition

Jeu

Class Carriere

```
java.lang.Object
  Jeu.Décor
    Jeu.Bâtiment
      Jeu.Carriere
```

```
public class Carriere
extends Bâtiment
```

Carriere est la classe représentant une Carriere dans notre jeu qui est une sous classe de Bâtiment.

Une Carriere est caractérisé par les informations suivantes :

- Une position x et y.
- Le plateau de Jeu où la Carriere est utilisé.
- Son niveau d'amélioration.

Version:

1.0

Author:

nathan besse, victor chantrel

See Also:

Plateau, Bâtiment

Field Summary

Fields

Modifier and Type	Field and Description
protected int	valrecoltepierre

Fields inherited from class Jeu.Bâtiment

niveau

Fields inherited from class Jeu.Décor

pos_x, pos_y

Ref: CCD-14030601-0A Page 30 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
---	-------------------------------	--

Constructor Summary

Constructors

Constructor and Description

Carriere(int x, int y, Plateau p)

Construit une nouvelle carriere à la position x,y sur le plateau p avec un niveau de base de 0.

Method Summary

All Methods

Instance Methods

Concrete Methods

Modifier and Type

Method and Description

void

améliorer(Plateau p)

Améliore notre carriere d'un niveau sur le Plateau p et donc augmente encore la production de pierre.

Methods inherited from class **Jeu.Bâtiment**

getniveau

Methods inherited from class **java.lang.Object**

clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait

Ref: CCD-14030601-0A Page 31 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
---	-------------------------------	--

Méthodes

Constructor Detail

Carriere

```
public Carriere(int x,
               int y,
               Plateau p)
```

Construit une nouvelle carriere à la position x,y sur le plateau p avec un niveau de base de 0. Une fois construit le bâtiment augmente la production de pierre du plateau.

Parameters:

x -

y -

p -

Method Detail

améliorer

```
public void améliorer(Plateau p)
```

Améliore notre carriere d'un niveau sur le Plateau p et donc augmente encore la production de pierre.

Specified by:

améliorer in class Bâtiment

Parameters:

p -

Ref: CCD-14030601-0A Page 32 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
---	-------------------------------	--

Classe Scierie

Définition

Jeu

Class Scierie

```
java.lang.Object
  Jeu.Décor
    Jeu.Bâtiment
      Jeu.Scierie
```

```
public class Scierie
extends Bâtiment
```

Scierie est la classe représentant une Scierie dans notre jeu qui est une sous classe de Bâtiment.

Une Scierie est caractérisé par les informations suivantes :

- Une position x et y.
- Le plateau de Jeu où la Scierie est utilisé.
- Son niveau d'amélioration.

Version:

1.0

Author:

nathan besse, victor chantrel

See Also:

Plateau, Bâtiment

Field Summary

Fields

Modifier and Type	Field and Description
private int	valrecoltebois

Fields inherited from class Jeu.Bâtiment

niveau

Fields inherited from class Jeu.Décor

pos_x, pos_y

Ref: CCD-14030601-0A Page 33 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
---	-------------------------------	--

Constructor Summary

Constructors

Constructor and Description

Scierie(int x, int y, Plateau p)

Construit une nouvelle scierie à la position x,y sur le plateau p avec un niveau de base de 0.

Method Summary

All Methods Instance Methods Concrete Methods

Modifier and Type	Method and Description
void	améliorer(Plateau p) Améliore notre Scierie d'un niveau sur le Plateau p et donc augmente encore la production de bois.

Methods inherited from class Jeu.Bâtiment

getniveau

Methods inherited from class java.lang.Object

clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait

Ref : CCD-14030601-0A Page 34 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
--	-------------------------------	--

Méthodes

Constructor Detail

Scierie

```
public Scierie(int x,
               int y,
               Plateau p)
```

Construit une nouvelle scierie à la position x,y sur le plateau p avec un niveau de base de 0. Une fois construit le bâtiment augmente la production de bois du plateau.

Parameters:

x -

y -

p -

Method Detail

améliorer

```
public void améliorer(Plateau p)
```

Améliore notre Scierie d'un niveau sur le Plateau p et donc augmente encore la production de bois.

Specified by:

améliorer in class Bâtiment

Parameters:

p -

Ref: CCD-14030601-0A Page 35 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
--	-------------------------------	--

Classe Mine

Définition

Jeu

Class Mine

```
java.lang.Object
  Jeu.Décor
    Jeu.Bâtiment
      Jeu.Mine
```

```
public class Mine
  extends Bâtiment
```

Mine est la classe représentant une Mine dans notre jeu qui est une sous classe de Bâtiment.

Une Mine est caractérisé par les informations suivantes :

- Une position x et y.
- Le plateau de Jeu où la Mine est utilisé.
- Son niveau d'amélioration.

Version:

1.0

Author:

nathan besse, victor chantrel

See Also:

Plateau, Bâtiment

Field Summary

Fields

Modifier and Type	Field and Description
private int	valrecoltemineraï

Fields inherited from class Jeu.Bâtiment

niveau

Fields inherited from class Jeu.Décor

pos_x, pos_y

Ref: CCD-14030601-0A Page 36 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
---	-------------------------------	--

Constructor Summary

Constructors

Constructor and Description

Mine(int x, int y, Plateau p)

Construit une nouvelle mine à la position x,y sur le plateau p avec un niveau de base de 0.

Method Summary

All Methods

Instance Methods

Concrete Methods

Modifier and Type

Method and Description

void

améliorer(Plateau p)

Améliore notre Mine d'un niveau sur le Plateau p et donc augmente encore la production de minerai.

Methods inherited from class **Jeu.Bâtiment**

getniveau

Methods inherited from class **java.lang.Object**

clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait

Ref : CCD-14030601-0A Page 37 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
--	-------------------------------	--

Méthodes

Constructor Detail

Mine

```
public Mine(int x,
            int y,
            Plateau p)
```

Construit une nouvelle mine à la position x,y sur le plateau p avec un niveau de base de 0. Une fois construit le bâtiment augmente la production de minerai du plateau.

Parameters:

x -

y -

p -

Method Detail

améliorer

```
public void améliorer(Plateau p)
```

Améliore notre Mine d'un niveau sur le Plateau p et donc augmente encore la production de minerai.

Specified by:

améliorer in class Bâtiment

Parameters:

p -

Ref: CCD-14030601-0A Page 38 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
---	-------------------------------	--

Classe Mairie

Définition

Jeu

Class Mairie

```
java.lang.Object
  Jeu.Décor
    Jeu.Bâtiment
      Jeu.Mairie
```

```
public class Mairie
extends Bâtiment
```

Mairie est la classe représentant une Mairie dans notre jeu qui est une sous classe de Bâtiment.

Une Mairie est caractérisé par les informations suivantes :

- Une position x et y.
- Le plateau de Jeu où la Mairie est utilisé.
- Son niveau d'amélioration.

Version:

1.0

Author:

nathan besse, victor chantrel

See Also:

Plateau, Bâtiment

Field Summary

Fields

Modifier and Type	Field and Description
private int	popmax

Fields inherited from class Jeu.Bâtiment

niveau

Fields inherited from class Jeu.Décor

pos_x, pos_y

Ref: CCD-14030601-0A Page 39 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
---	-------------------------------	--

Constructor Summary

Constructors

Constructor and Description

Mairie(int x, int y, Plateau p)

Construit une nouvelle mairie à la position x,y sur le plateau p avec un niveau de base de 0.

Method Summary

All Methods

Instance Methods

Concrete Methods

Modifier and Type

Method and Description

void

améliorer(Plateau p)

Améliore notre Mairie d'un niveau sur le Plateau p et donc augmente encore la population maximal possible.

Methods inherited from class Jeu.Bâtiment

getniveau

Methods inherited from class java.lang.Object

clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait

Ref : CCD-14030601-0A Page 40 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
--	-------------------------------	--

Méthodes

Constructor Detail

Mairie

```
public Mairie(int x,
              int y,
              Plateau p)
```

Construit une nouvelle mairie à la position x,y sur le plateau p avec un niveau de base de 0. Une fois construit le bâtiment augmente le nombre de Personnage maximal présent sur le tableau.

Parameters:

x -

y -

p -

Method Detail

améliorer

```
public void améliorer(Plateau p)
```

Améliore notre Mairie d'un niveau sur le Plateau p et donc augmente encore la population maximal possible.

Specified by:

améliorer in class Bâtiment

Parameters:

p -

Ref: CCD-14030601-0A Page 41 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
--	-------------------------------	--

Classe Entrepôt

Définition

Jeu

Class Entrepot

```
java.lang.Object
  Jeu.Décor
    Jeu.Bâtiment
      Jeu.Entrepot
```

```
public class Entrepot
extends Bâtiment
```

Entrepot est la classe représentant un Entrepot dans notre jeu qui est une sous classe de Bâtiment.

Un Entrepot est caractérisé par les informations suivantes :

- Une position x et y.
- Le plateau de Jeu où l'Entrepot est utilisé.
- Son niveau d'amélioration.

Version:

1.0

Author:

nathan besse, victor chantrel

See Also:

Plateau, Bâtiment

Field Summary

Fields

Modifier and Type	Field and Description
private int	stockmax

Fields inherited from class Jeu.Bâtiment

niveau

Fields inherited from class Jeu.Décor

pos_x, pos_y

Ref : CCD-14030601-0A Page 42 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
--	-------------------------------	--

Constructor Summary

Constructors

Constructor and Description

Entrepot(int x, int y, Plateau p)

Construit un nouvel entrepot à la position x,y sur le plateau p avec un niveau de base de 0.

Method Summary

All Methods

Instance Methods

Concrete Methods

Modifier and Type

Method and Description

void

améliorer(Plateau p)

Améliore notre Entrepot d'un niveau sur le Plateau p et donc augmente encore le stock maximal.

Methods inherited from class `Jeu.Bâtiment`

getniveau

Methods inherited from class `java.lang.Object`

clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait

Ref : CCD-14030601-0A Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Page 43 07/02/2019	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
---	-----------------------	-------------------------------	--

Méthodes

Constructor Detail

Entrepot

```
public Entrepot(int x,
               int y,
               Plateau p)
```

Construit un nouvel entrepot à la position x,y sur le plateau p avec un niveau de base de 0. Une fois construit le bâtiment augmente le stock maximal des ressources.

Parameters:

x -

y -

p -

Method Detail

améliorer

```
public void améliorer(Plateau p)
```

Améliore notre Entrepot d'un niveau sur le Plateau p et donc augmente encore le stock maximal.

Specified by:

améliorer in class Bâtiment

Parameters:

p -

Ref: CCD-14030601-0A Page 44 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
---	-------------------------------	--

Classe MonBouton

Définition

Jeu

Class MonBouton

```
java.lang.Object
  Jeu.MonBouton
```

All Implemented Interfaces:

```
java.awt.event.ActionListener, java.util.EventListener
```

```
public class MonBouton
  extends java.lang.Object
  implements java.awt.event.ActionListener
```

MonBouton est la classe représentant un bouton dans notre jeu pour choisir une stratégie.

Un bouton est caractérisé par les informations suivantes :

- La Fenêtre où l'on choisit la stratégie.
- Le mot de la stratégie que l'on a choisi.
- Le plateau de jeu.

Version:

1.0

Author:

nathan besse, victor chantrel

See Also:

Plateau, MaFenetre

Field Summary

Fields

Modifier and Type	Field and Description
private java.lang.String	c
private MaFenetre	p
private Plateau	plat

Ref : CCD-14030601-0A Page 45 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
--	-------------------------------	--

Constructor Summary

Constructors

Constructor and Description

MonBouton(**MaFenetre** x, **Plateau** plat, java.lang.String s)
 Initialise le bouton et ses différents attributs

Method Summary

All Methods

Instance Methods

Concrete Methods

Modifier and Type

Method and Description

void actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent arg0)

Methods inherited from class java.lang.Object

clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait

Ref : CCD-14030601-0A Page 46 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
--	-------------------------------	--

Méthodes

Constructor Detail

MonBouton

```
public MonBouton(MaFenetre x,
                 Plateau plat,
                 java.lang.String s)
```

Initialise le bouton et ses différents attributs

Parameters:

x -

plat -

s -

Method Detail

actionPerformed

```
public void actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent arg0)
```

Specified by:

actionPerformed in interface java.awt.event.ActionListener

Ref : CCD-14030601-0A Page 47 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
---	-------------------------------	--

Classe MonPanneau

Définition

Jeu

Class MonPanneau

```
java.lang.Object
  java.awt.Component
    java.awt.Container
      javax.swing.JComponent
        javax.swing.JPanel
          Jeu.MonPanneau
```

All Implemented Interfaces:

java.awt.image.ImageObserver, java.awt.MenuContainer, java.io.Serializable, javax.accessibility.Accessible

```
public class MonPanneau
extends javax.swing.JPanel
```

MonPanneau nous permettant d'afficher le Plateau sur notre Fenêtre.

Un Panneau est caractérisé par les informations suivantes :

- Le plateau de Jeu à afficher.

Version:

1.0

Author:

nathan besse, victor chantrel

See Also:

Plateau, MaFenetre, Serialized Form

Nested Class Summary

Nested classes/interfaces inherited from class javax.swing.JPanel

javax.swing.JPanel.AccessibleJPanel

Nested classes/interfaces inherited from class javax.swing.JComponent

javax.swing.JComponent.AccessibleJComponent

Nested classes/interfaces inherited from class java.awt.Container

java.awt.Container.AccessibleAWTContainer

Ref : CCD-14030601-0A Page 48 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
--	-------------------------------	--

Nested classes/interfaces inherited from class java.awt.Component

java.awt.Component.AccessibleAWTComponent, java.awt.Component.BaselineResizeBehavior,
java.awt.Component.BltBufferStrategy, java.awt.Component.FlipBufferStrategy

Field Summary

Fields

Modifier and Type	Field and Description
private Plateau	p

Fields inherited from class javax.swing.JComponent

listenerList, TOOL_TIP_TEXT_KEY, ui, UNDEFINED_CONDITION, WHEN_ANCESTOR_OF_FOCUSED_COMPONENT,
WHEN_FOCUSED, WHEN_IN_FOCUSED_WINDOW

Fields inherited from class java.awt.Component

accessibleContext, BOTTOM_ALIGNMENT, CENTER_ALIGNMENT, LEFT_ALIGNMENT, RIGHT_ALIGNMENT, TOP_ALIGNMENT

Fields inherited from interface java.awt.image.ImageObserver

ABORT, ALLBITS, ERROR, FRAMEBITS, HEIGHT, PROPERTIES, SOMEBITS, WIDTH

Constructor Summary

Constructors

Constructor and Description
MonPanneau (Plateau p) Crée un nouveau Panneau pour le Plateau p.

Ref : CCD-14030601-0A Page 49 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
--	-------------------------------	--

Method Summary

All Methods	Instance Methods	Concrete Methods
Modifier and Type	Method and Description	
void	misajour (Plateau p) Redessine le Plateau qui a été modifié	
void	paintComponent (java.awt.Graphics g) Dessine le plateau ainsi que l'interface nous permettant de voir nos ressources disponibles, notre stock ect.	

Methods inherited from class javax.swing.JPanel

getAccessibleContext, getUI, getUIClassID, paramString, setUI, updateUI

Methods inherited from class javax.swing.JComponent

addAncestorListener, addNotify, addVetoableChangeListener, computeVisibleRect, contains, createToolTip, disable, enable, firePropertyChange, firePropertyChange, firePropertyChange, fireVetoableChange, getActionForKeyStroke, getActionMap, getAlignmentX, getAlignmentY, getAncestorListeners, getAutoscrolls, getBaseline, getBaselineResizeBehavior, getBorder, getBounds, getClientProperty, getComponentGraphics, getComponentPopupMenu, getConditionForKeyStroke, getDebugGraphicsOptions, getDefaultLocale, getFontMetrics, getGraphics, getHeight, getInheritsPopupMenu, getInputMap, getInputMap, getInputVerifier, getInsets, getInsets, getListeners, getLocation, getMaximumSize, getMinimumSize, getNextFocusableComponent, getPopupLocation, getPreferredSize, getRegisteredKeyStrokes, getRootPane, getSize, getToolTipLocation, getToolTipText, getToolTipText, getTopLevelAncestor, getTransferHandler, getVerifyInputWhenFocusTarget, getVetoableChangeListeners, getVisibleRect, getWidth, getX, getY, grabFocus, hide, isDoubleBuffered, isLightweightComponent, isManagingFocus, isOpaque, isOptimizedDrawingEnabled, isPaintingForPrint, isPaintingOrigin, isPaintingTile, isRequestFocusEnabled, isValidRoot, paint, paintBorder, paintChildren, paintImmediately, paintImmediately, print, printAll, printBorder, printChildren, printComponent, processComponentKeyEvent, processKeyBinding, processKeyEvent, processMouseEvent, processMouseMotionEvent, putClientProperty, registerKeyboardAction, registerKeyboardAction, removeAncestorListener, removeNotify, removeVetoableChangeListener, repaint, repaint, requestDefaultFocus, requestFocus, requestFocus, requestFocusInWindow, requestFocusInWindow, resetKeyboardActions, reshape, revalidate, scrollRectToVisible, setActionMap, setAlignmentX, setAlignmentY, setAutoscrolls, setBackground, setBorder, setComponentPopupMenu, setDebugGraphicsOptions, setDefaultLocale, setDoubleBuffered, setEnabled, setFocusTraversalKeys, setFont, setForeground, setInheritsPopupMenu, setInputMap, setInputVerifier, setMaximumSize, setMinimumSize, setNextFocusableComponent, setOpaque, setPreferredSize, setRequestFocusEnabled, setToolTipText, setTransferHandler, setUI, setVerifyInputWhenFocusTarget, setVisible, unregisterKeyboardAction, update

Ref: CCD-14030601-0A Page 50 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
---	-------------------------------	--

Méthodes

Constructor Detail

MonPanneau

```
public MonPanneau(Plateau p)
```

Crée un nouveau Panneau pour le Plateau p.

Parameters:

p -

Method Detail

misajour

```
public void misajour(Plateau p)
```

Redessine le Plateau qui a été modifié

Parameters:

p -

paintComponent

```
public void paintComponent(java.awt.Graphics g)
```

Dessine le plateau ainsi que l'interface nous permettant de voir nos ressources disponibles, notre stock ect.

Overrides:

paintComponent in class javax.swing.JComponent

Parameters:

g -

Ref: CCD-14030601-0A Page 51 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
--	-------------------------------	--

Classe MonPanneau2

Définition

Jeu

Class MonPanneau2

```
java.lang.Object
  java.awt.Component
    java.awt.Container
      javax.swing.JComponent
        javax.swing.JPanel
          Jeu.MonPanneau2
```

All Implemented Interfaces:

java.awt.image.ImageObserver, java.awt.MenuContainer, java.io.Serializable, javax.accessibility.Accessible

```
public class MonPanneau2
extends javax.swing.JPanel
```

MonPanneau2 nous permettant d'afficher le choix des stratégies.

Version:

1.0

Author:

nathan besse, victor chantrel

See Also:

Serialized Form

Nested Class Summary

Nested classes/interfaces inherited from class javax.swing.JPanel

javax.swing.JPanel.AccessibleJPanel

Nested classes/interfaces inherited from class javax.swing.JComponent

javax.swing.JComponent.AccessibleJComponent

Nested classes/interfaces inherited from class java.awt.Container

java.awt.Container.AccessibleAWTContainer

Nested classes/interfaces inherited from class java.awt.Component

java.awt.Component.AccessibleAWTComponent, java.awt.Component.BaselineResizeBehavior, java.awt.Component.BltBufferStrategy, java.awt.Component.FlipBufferStrategy

Ref: CCD-14030601-0A Page 52 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
---	-------------------------------	--

Field Summary

Fields inherited from class javax.swing.JComponent

listenerList, TOOL_TIP_TEXT_KEY, ui, UNDEFINED_CONDITION, WHEN_ANCESTOR_OF_FOCUSED_COMPONENT, WHEN_FOCUSED, WHEN_IN_FOCUSED_WINDOW

Fields inherited from class java.awt.Component

accessibleContext, BOTTOM_ALIGNMENT, CENTER_ALIGNMENT, LEFT_ALIGNMENT, RIGHT_ALIGNMENT, TOP_ALIGNMENT

Fields inherited from interface java.awt.image.ImageObserver

ABORT, ALLBITS, ERROR, FRAMEBITS, HEIGHT, PROPERTIES, SOMEBITS, WIDTH

Constructor Summary

Constructors

Constructor and Description

MonPanneau2()

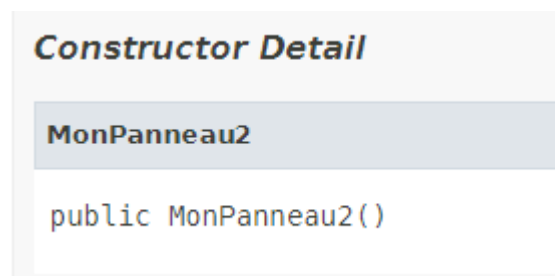
Method Summary

Methods inherited from class javax.swing.JPanel

getAccessibleContext, getUI, getUIClassID, paramString, setUI, updateUI

Ref : CCD-14030601-0A Page 53 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
--	-------------------------------	--

Méthodes



Ref: CCD-14030601-0A Page 54 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
--	-------------------------------	--

Classe MaFenetre

Définition

Jeu

Class MaFenetre

```
java.lang.Object
  java.awt.Component
    java.awt.Container
      java.awt.Window
        java.awt.Frame
          javax.swing.JFrame
            Jeu.MaFenetre
```

All Implemented Interfaces:

```
java.awt.image.ImageObserver, java.awt.MenuContainer, java.io.Serializable,
javax.accessibility.Accessible, javax.swing.RootPaneContainer, javax.swing.WindowConstants
```

```
public class MaFenetre
extends javax.swing.JFrame
```

MaFentre est la classe représentant notre Jeu et notre choix de Stratégie.

Un Fenetre est caractérisé par les informations suivantes :

- Le 2 panneaux pour le choix de stratégie et le Jeu.
- Le Plateau de Jeu.
- Le compteur de tour.
- Les coordonnées on l'on va créer un nouvel élément que ce soit un bâtiment ou un personnage.

Version:

1.0

Author:

nathan besse, victor chantrel

See Also:

Plateau, MonPanneau, MonPanneau2, Serialized Form

Nested Class Summary

Nested classes/interfaces inherited from class javax.swing.JFrame

```
javax.swing.JFrame.AccessibleJFrame
```

Nested classes/interfaces inherited from class java.awt.Frame

```
java.awt.Frame.AccessibleAWTFrame
```

Nested classes/interfaces inherited from class java.awt.Window

```
java.awt.Window.AccessibleAWTWindow, java.awt.Window.Type
```

Ref: CCD-14030601-0A Page 55 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
---	-------------------------------	--

Nested classes/interfaces inherited from class java.awt.Container

java.awt.Container.AccessibleAWTContainer

Nested classes/interfaces inherited from class java.awt.Component

java.awt.Component.AccessibleAWTComponent, java.awt.Component.BaselineResizeBehavior,
java.awt.Component.BltBufferStrategy, java.awt.Component.FlipBufferStrategy

Field Summary

Fields

Modifier and Type	Field and Description
private int	a
private int	b
private int	cpt
private MonPanneau	pan
private MonPanneau2	pan2
private Plateau	plat

Fields inherited from class javax.swing.JFrame

accessibleContext, EXIT_ON_CLOSE, rootPane, rootPaneCheckingEnabled

Fields inherited from class java.awt.Frame

CROSSHAIR_CURSOR, DEFAULT_CURSOR, E_RESIZE_CURSOR, HAND_CURSOR, ICONIFIED, MAXIMIZED_BOTH,
MAXIMIZED_HORIZ, MAXIMIZED_VERT, MOVE_CURSOR, N_RESIZE_CURSOR, NE_RESIZE_CURSOR, NORMAL,
NW_RESIZE_CURSOR, S_RESIZE_CURSOR, SE_RESIZE_CURSOR, SW_RESIZE_CURSOR, TEXT_CURSOR, W_RESIZE_CURSOR,
WAIT_CURSOR

Fields inherited from class java.awt.Component

BOTTOM_ALIGNMENT, CENTER_ALIGNMENT, LEFT_ALIGNMENT, RIGHT_ALIGNMENT, TOP_ALIGNMENT

Ref: CCD-14030601-0A Page 56 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
--	-------------------------------	--

Constructor Summary

Constructors

Constructor and Description

MaFenetre(java.lang.String s, int x, int y, int largeur, int hauteur)

Crée la fenetre où il y aura notre choix de stratégie avec nos boutons.

MaFenetre(java.lang.String s, int x, int y, int largeur, int hauteur, **Plateau** plat)

Crée la fenetre de jeu.

Method Summary

All Methods

Instance Methods

Concrete Methods

Modifier and Type	Method and Description
boolean	droitConstruire (int valboix, int valpierre, int valmineral) Vérifie si l'on a assez de ressources pour créer ou améliorer un Bâtiment
void	jouer () Fait toute notre boucle de Jeu avec : La création de Batiment qui gere le prix de la construction.
boolean	TestCase (int x, int y) Test si l'on peut construire un Bâtiment à la case x,y.
boolean	TestConstr () Test si l'on peut construire sur l'une des cases du plateau et passe les coordonnées où l'on peut construire en argument.
boolean	Testperso () Test si l'on peut construire un Personnage sur l'une des cases et passe les coordonnées où l'on peut construire en argument.

Ref : CCD-14030601-0A Page 57 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
--	-------------------------------	--

Méthodes

Constructor Detail

MaFenetre

```
public MaFenetre(java.lang.String s,
                 int x,
                 int y,
                 int largeur,
                 int hauteur)
```

Crée la fenetre où il y aura notre choix de stratégie avec nos boutons.

Parameters:

s - nom de la fenetre

x - la position x

y - la position y

largeur - la largeur de la fenetre

hauteur - la hauteur de la fenetre

MaFenetre

```
public MaFenetre(java.lang.String s,
                 int x,
                 int y,
                 int largeur,
                 int hauteur,
                 Plateau plat)
    throws java.lang.InterruptedException
```

Crée la fenetre de jeu.

Parameters:

s - nom de la fenetre

x - la position x

y - la position y

largeur - la largeur de la fenetre

hauteur - la hauteur de la fenetre

plat - le plateau de jeu

Throws:

java.lang.InterruptedException

Ref : CCD-14030601-0A Page 58 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
--	-------------------------------	--

Method Detail

jouer

```
public void jouer()
```

Fait toute notre boucle de Jeu avec : La création de Batiment qui gere le prix de la construction. La création de nouveau personnage; L'amélioration des bâtiments qui gere le prix de l'amélioration. La récolte des ressources. La mis à jour du plateau avec la modification effectué au bout d'un tour.

TestCase

```
public boolean TestCase(int x,  
                        int y)
```

Test si l'on peut construire un Bâtiment à la case x,y.

Parameters:

x -

y -

Returns:

si l'on peut construire sur cette case

TestConstr

```
public boolean TestConstr()
```

Test si l'on peut construire sur l'une des cases du plateau et passe les coordonnées où l'on peut construire en argument.

Returns:

si l'on peut construire sur une case

Testperso

```
public boolean Testperso()
```

Test si l'on peut construire un Personnage sur l'une des cases et passe les coordonnées où l'on peut construire en argument.

Returns:

si l'on peut créer un personnage sur une des case

Ref: CCD-14030601-0A Page 59 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
---	-------------------------------	--

droitConstruire

```
public boolean droitConstruire(int valboix,
                               int valpierre,
                               int valmineraï)
```

Vérifie si l'on a assez de ressources pour créer ou améliorer un Bâtiment

Parameters:

valboix - prix du Batiment en bois

valpierre - prix du Batiment en pierre

valmineraï - prix du Batiment en mineraï

Returns:

si l'on a assez de ressource pour créer ou améliorer un Bâtiment

Ref : CCD-14030601-0A Page 60 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
--	-------------------------------	--

Classe Main

Définition

Jeu

Class Main

java.lang.Object
Jeu.Main

```
public class Main
extends java.lang.Object
```

Main nous permet de lancer notre jeu.

Le main est caractérisé par les informations suivantes :

- Les dimensions de la fenêtre.
- La fenêtre en elle même.

Version:

1.0

Author:

nathan besse, victor chantrel

Constructor Summary

Constructors

Constructor and Description

Main()

Method Summary

All Methods

Static Methods

Concrete Methods

Modifier and Type

Method and Description

static void **main**(java.lang.String[] args)

Methods inherited from class java.lang.Object

clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait

Ref : CCD-14030601-0A Page 61 07/02/2019 Emetteur Nathan BESSE, Victor CHANTREL Client : Sébastien Mavromatis Projet : Jeu de la vie	Projet Conception Détaillé	Date: 07/02/2019 Version : 0A Service : Ecole Etat : Préliminaire
---	-------------------------------	--

Méthodes

Constructor Detail

Main

```
public Main()
```

Method Detail

main

```
public static void main(java.lang.String[] args)
    throws java.lang.InterruptedException
```

Throws:

```
java.lang.InterruptedException
```