

Le diagramme de classes de notre application Bataille Navale contient différents packages permettant une bonne répartition des rôles des classes. Elle en contient 5 :

- "adapter" qui contient les classes permettant d'afficher du contenu dans les listes ou dans des grilles comme un plateau de jeu.
- "manager" qui contient le manager de jeu permettant de faire vivre l'application.
- "model" contenant toutes les classes métier de notre application.
- "persistance" permettant l'application de sauvegarder les parties d'un utilisateur.
- "view" qui contient les classes gérant les actions de l'utilisateur avec l'application.

Tous les attributs possèdent des getters et des setters non-ajoutés dans les classes.

Cette architecture nous permet de d'avoir un code plus clair, propre et ainsi éviter au maximum les erreurs. Nous avons séparé la vue et le modèle. Aucune librairie externe n'a été utilisée.

