

Diagramme de classes final

Le diagramme de classes mis à jour et adapté à notre projet final est donné en première page de ce document. Pour une meilleure qualité d'image, nous avons déposé le fichier PNG du diagramme de classes final dans le dossier.

Depuis le diagramme de classes initial, il y a eu quelques changements.

→ Tout d'abord, nous avons imaginé avoir besoin de trois classes pour la modélisation des cartes de jeu : une classe pour les cartes (d'une façon générale) et trois classes qui héritent de la classe Carte. Une classe pour les cartes de victoire, une pour la carte cachée et une pour les cartes jouables. Cependant, nous nous sommes rendu compte lors du développement du moteur de jeu qu'une simple classe Carte suffisait. En fonction du rôle de la carte (carte jouable, carte de victoire ou carte cachée), on aura un traitement différent mais ce traitement est effectué via des méthodes.

→ Ensuite, en début de projet, nous avions prévu d'utiliser une énumération pour définir la forme du tapis de jeu. Finalement, nous avons choisi d'utiliser une classe héritant de la classe de tapis de jeu pour chaque forme.

→ En ce qui concerne les joueurs, nous avons finalement choisi de créer une classe pour les joueurs virtuels et une classe pour les joueurs réels. C'était déjà le cas avant, mais les relations avec les autres classes et interfaces ont changé. En effet, maintenant les classes de JoueurVirtuel et JoueurRéel implémentent l'interface StrategieJoueur et héritent de la classe générale Joueur.

→ Pour finir, le dernier changement important sur le diagramme de classe final est l'apparition des classes liées à l'interface graphique et à la console. En début de projet, nous ne savions pas comment intégrer une interface graphique à notre jeu.

Etat fonctionnel de l'application

Fonctionnalités du jeu	Fonctionnel	Non fonctionnel
Cœur de l'application	✓	
Console (ligne de commandes)	✓	
Interface graphique	✓	
Jouer uniquement via la console	✓	
Jouer uniquement via l'interface graphique		✗*

*Nous n'avons pas pu rendre l'interface graphique indépendante car nous n'avons pas réussi à faire en sorte que le BufferedReader n'attende plus une entrée de l'utilisateur.