

Bomberman

1.1 Liste design patterns utilisé

- Modèle-Vue-Contrôleur (MVC) :
 - Architecture du projet.
- Observateur :
 - Préviens les vues des mises à jour.
- Stratégie !
 - Implémente différentes stratégies pour le fonctionnement du bomberman et des monstres.
- Etat :
 - Les différents états de la vue command et des bombermans.
- Itérateur :
 - Itérateur sur une liste de bomberman.
- Fabrique abstraite :
 - Fabrication des différents agents.
- Patron de méthode :
 - L'héritage des agents (il existe plusieurs types d'agent).

1.2 Liste des fonctionnalités ajoutées pour la séance 5

- Interface de début de partie avec choix du layout et du niveau.
- Interface de fin de partie avec un récapitulatif et un bouton pour revenir au menu principal.
- Contrôle manuel du bomberman on peut choisir cette option dans le menu principale.