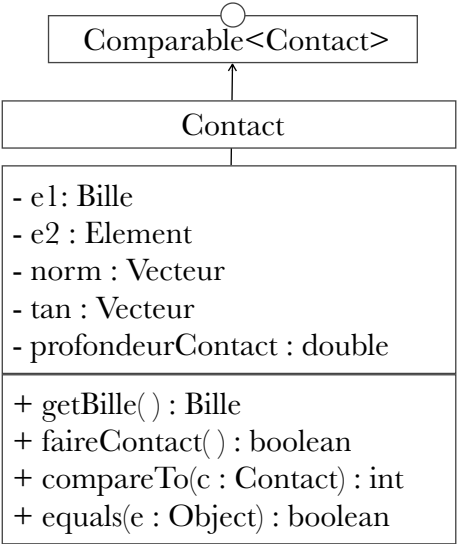


Vecteur
+ x : double + y : double
+ distanceCarrée(vec : Vecteur) : double + norme : double + normaliser : Vecteur + produitScalaire(vec : Vecteur) : double + vecteurNormal() : Vecteur + add(vec : Vecteur) : Vecteur + mul(scal : double) : Vecteur + Vecteur MetreVersPixels() : Vecteur + toString() : String



DescriptionTour
+ fauteCommise : boolean - billesTombéesTour : ArrayList<Bille> - peutRejouer : boolean - joueurActuel : Joueur - fauteTourAvant : boolean - premierContact : Bille - billeBlancheTombée : boolean - billeNoireTombée : boolean - premièreBilleTombée : boolean - premièreBilleTombéeObjet : Bille
+ registerPremierContact(_b : Bille) : void + isPremierContactSet() : boolean + addBilleTombée(b : Bille) : void + isPremièreBilleTombée() : boolean + getPremièreBilleTombée() : Bille + getListeBillesTombées() : ArrayList<Bille> + isBilleBlancheTombée() : boolean + isBilleNoireTombée() : boolean + isFauteCommise() : boolean + getJoueurActuel() : Joueur + peutRejouer() : boolean

BilleCouleur
- couleur : Color - equipe : Equipe
+ setEquipe() : void + getEquipe() : Equipe +isEquipeSet() : boolean + getCouleur() : Color

	Thomas	Léa	Dianne
11/03/2020	<u>Création des méthodes de base des objets</u> Création Vecteur, Trou, Terrain, Plateau, Main, Equipe, FenetreJeu, Elements, Contact et Bille	<u>Création de l'objet Bille</u> Bille : constructeur, actualiser, diminuerAcceleration, AfficherBille Création Joueur	<u>Création des interfaces</u> Création FenetreJeu Création RèglesDuJeu
11/03/2020		<u>Création de l'objet Bille</u> Bille : Tomber, EstEnContact	<u>Création des interfaces</u> Compléments ReglesDuJeu
29/03/2020	<u>Création des méthodes de gestion des contacts entre les éléments</u> Modifications Contact Création MoteurPhysique		
01/04/2020		<u>Intégration des contacts aux billes</u> Bille : EstEnMouvement, reçoitContact	<u>Création des interfaces</u> Compléments ReglesDuJeu et FenetreJeu
08/04/2020	<u>Création méthodes gestion des tours</u> Création DescriptionTour Equipe : constructeur, prochainJoueur Plateau : constructeur, prochainJoueur, lancerPartie, finDeTour	<u>Interface de choix de tir pour l'utilisateur</u> Création PanelJeu et Tir	
18/04/2020	<u>Corrections de toutes les erreurs pour les interactions entre objets</u> Ajout BilleNoire et BilleBlanche		
20/04/2020	<u>Correction de toutes les erreurs pour affichage graphique</u> Bille : Adaptation à interface graphique Contact : equals, faireContact DescriptionTour : constructeur, addBilleTombée PanelJeu : paint Plateau : genererElements Complements MoteurPhysique		
22/04/2020		<u>Gestion des billes tombées</u> DescriptionTour : Faute Plateau : nombreBillesTombees	
27/04/2020	<u>Changement de Equipe par BilleCouleur</u> Création de BilleCouleur	<u>Ajout des trous et corrections</u> Plateau : Intégration des trous et MoteurPhysique : gestion des billes tombées	
03/05/2020	<u>Ajout règle bille blanche tombée</u> Implémentation de BilleCouleur Compléments DescriptionTour PanelJeu : attendreReplacerBilleBlanche, updateMousePosition Plateau : isBilleBlancheBienReplacé		
05/05/2020		<u>Améliorations du choix du tir</u> PanelJeu : actionperformed, ChoixNorme, stateChanged	
06/05/2020	<u>Ajout du placement des boules</u>		
08/05/2020	Ajout faute liée pas de bille touchée Plateau : gérerAttributionEquipes DescriptionTour : registerPremierContact, addBilleTombée	Diagramme UML	
09/05/2020	Affichage lié à la partie Equipe : genererContenuPanel FenetreJeu : genererContenuPanneauPartie, genererContenuPanneauEquipe <u>Correction des derniers bugs</u>	<u>Intégration score dans Equipe</u> <u>Différents messages de faute dans PanelJeu</u>	<u>Corrections dans ReglesDuJeu</u>