

### Rapport DEV4 :

On a changé de UML car on a trouvé que le premier n'était pas optimisé et que l'on pouvait faire mieux.

Le surdir src est constitués de plusieurs classes différentes :

- Directions
  - o Énumération représentant les 6 directions possibles pour effectuer un mouvement dans le jeu.
- Hexagon
  - o Elle représente 1 hexagone sur le plateau de jeu. Comme attributs, elle a une couleur de balle et elle connaît sa position. On a fait ceci pour directement pouvoir accéder à la position à la place de tout le temps devoir lire une liste.
- Board
  - o Cette classe représente le plateau de jeu. Elle possède un vecteur de vecteurs d'hexagones. Son pseudo-constructeur 'initBoard()' met en place un nouveau jeu.
- Position
  - o Classe permettant de situer les balles de chaque joueur sur le plateau. Nous avons décidé d'utiliser un système de coordonnées à deux axes et cela afin d'éviter la redondance d'une des 3 coordonnées dans le positionnement des Ball.
- AbaPro
  - o Classe traduisant les commandes du joueur en déplacement valide pour la classe Game. Elle fait ceci grâce à sa fonction principale getCommand().
- Game
  - o La classe Game permet aux balles de bouger. Elle reconnaît le type de mouvement et essaie d'appliquer le mouvement reçu par getCommand().
- AbaCore
  - o C'est le contrôleur de notre projet. Le lien entre le Terminal User Interface et le Game. Il commence un tour, change de joueur, regarde si c'est la fin sinon recommence.

Finalement, le 'Main' qui va lancer un nouveau jeu.