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
  + Énumération représentants les 6 directions possibles pour effectuer un mouvement dans le jeu.
* Hexagon
  + Elle représente 1 hexagone sur le plateau de jeu. Comme attributs, elle une couleur de balle et elle connait ça position. On a fait ceci pour direct pouvoir accéder a la position a la place de tout le temps devoir lire une liste.
* Board
  + 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
  + 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
  + Classe traduisant les commandes du jouer en déplacement valide pour la classe Game. Elle fait ceci grâce à sa fonction principale getCommand().
* Game
  + La classe Game permet aux balles de bouger. Elle reconnait le type de mouvement et essaye d’appliquer le mouvement reçu par getCommand().
* AbaCore
  + C’est le contrôleur de nôtre 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.