

Rapport A31-MASTERMIND

Dans ce rapport, nous allons vous présenter nos nouveaux choix de conception depuis le 1er rendu.

Tout d'abord, nous n'avons pas vraiment changé nos choix de conceptions. Nous sommes restés sur un principe très simple :

- Trois fenêtres :
 - StartWindow : renseigne le pseudo et les options
 - GameWindow : s'occupe de la partie
 - EndWindow : s'occupe de la fin de partie

Chaque fenêtre joue son rôle et je pense que c'est une version très simplifiée de ce qu'on aurait pu faire. En effet, ce choix permet une conception simple, mais en cas d'amélioration, elle aura ses limites. Il aurait été mieux de séparer chaque panel comme le panel d'options, le pseudo de pseudo, le panel de jeu... Cela aurait été beaucoup plus modulaire.

Nous avons aussi mis en place plusieurs patrons de conceptions comme :

- Strategy : permettant d'avoir plusieurs stratégies d'indices
- Observer : permet d'observer le changement couleur de nos boutons
- Respect du modèle MVC : PartieController et MancheController

Ces patrons de conceptions nous permettent de faire fonctionner comme on le souhaitait notre application tout en respectant une architecture MVC.

Enfin, concernant nos combinaisons, nos pions, rien n'a changé. Nous sommes restés sur un pion est une liste de couleur. Seulement, précédemment nous avions une énumération de couleurs. En avançant, nous avons remarqué qu'il fallait à chaque fois convertir l'énumération en java.awt, et nous avons donc décidé de la supprimer et de garder java.awt.color. Nous avons développé un outil appelé ColorSwap pour optimiser l'affichage de nos couleurs et les présenter de manière optimale.

Notre jeu étant entièrement terminé, nous sommes heureux d'avoir pu énormément communiquer dès le départ sur les choix que nous allions faire et nous avons réussi à les suivre dès le début. Nous avons su cerner ce qu'il fallait faire et ce qu'il ne fallait pas faire !