

## Diagramme de classe

### Modèle :

#### Personnage :

Interface liée aux entités monstre et joueur, avec un booléen isAlive permettant de savoir s'il est en vie, des points de vie qui, s'ils atteignent 0, mènent à la fin de la partie et un nom.

#### Joueur :

Entité qui correspond au personnage incarné par l'utilisateur. Il possède des cartes qu'il initialise et qui lui permettent de jouer en attaquant/se soignant/empoisonnant. Il a aussi des bonus, accessible à chaque fois qu'il bat un monstre, avant de changer de salle.

#### Monstre :

Entité qui correspond au monstre affronté par le joueur. Il peut seulement attaquer et gagne s'il fait descendre les points de vie du joueur à 0.

#### Boss :

Un Monstre possédant des caractéristiques améliorés.

#### Carte :

Objet possédant un nom, une description, un effet et une valeur. Elles permettent au joueur d'infliger des dégâts au monstre qu'il affronte ou de se soigner.

#### Effets :

Enumération d'effets que peuvent prendre les cartes.

#### Salle :

Objet ayant un numéro et contenant un Monstre chacun. Lorsque le joueur arrive dans cette salle, il doit affronter le monstre qu'elle contient.

**Partie :**

Classe contenant les informations de la partie comme le joueur et la salle actuelle. Elle contient les méthodes qui permettent de mettre fin à la partie en cas de défaite, ou de passer à la salle suivante si le joueur gagne.

**Manager :**

Supervise le déroulement de la partie. Le manager contient une partie et n'est instanciable qu'une seule fois (Singleton). Il s'occupe de sauvegarder et reprendre une partie.

**Vues :****VueAccueil :**

Fenêtre sur laquelle on arrive au lancement de l'application. Elle contient les boutons permettant de lancer une partie, charger une partie ou supprimer une partie.

**VueSalle :**

Fenêtre de jeu dans laquelle on voit le monstre à combattre, le joueur et leurs points de vie respectifs. On utilise une listView de Cartes afin d'avoir accès aux cartes du joueur.

**VueDéfaite :**

Fenêtre qui s'affiche en cas de défaite ou d'abandon de la part du joueur. Assez simpliste, elle permet seulement de revenir à l'écran d'accueil.

**VueBonus :**

Fenêtre s'affichant lorsque le joueur vient de battre le monstre de sa salle. Donne accès aux différentes améliorations que le joueur peut choisir pour la suite de sa partie.

**Popup :**

Petite fenêtre qui s'affiche lorsque le joueur tente de charger une partie mais que le jeu n'a pas de fichier de sauvegarde valide.

## **Controller :**

### **Accueil :**

Gère l’affichage de la salle au lancement en fonction du choix du joueur. En effet, elle peut aussi bien lancer la première salle que la dernière que le joueur a visitée s’il avait sauvegardé. On peut aussi supprimer une sauvegarde.

### **SalleController :**

Contrôle l’affichage dynamique des points de vie du joueur et du monstre et des cartes grâce à des bindings sur ces derniers.

### **Défaite :**

Permet de revenir à l’écran d’accueil.

### **BonusController :**

Gère le choix du bonus choisit par le joueur pour la suite de sa partie.

### **TaskCell et TaskCellFactory :**

Permettent de créer des cartes et de les afficher sur la Vuesalle.