

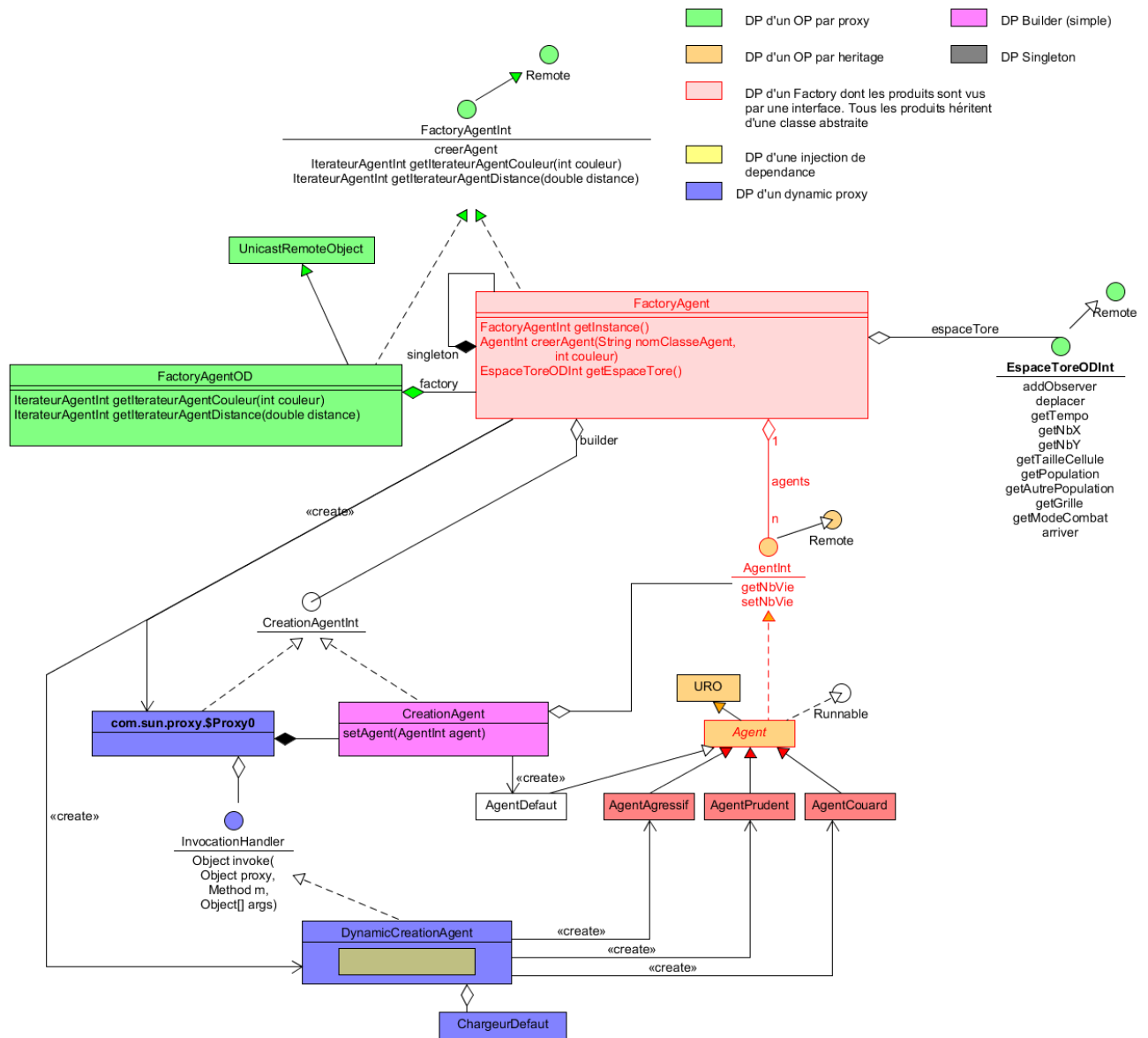
Exercice 01 – 05

Diagrammes de classe

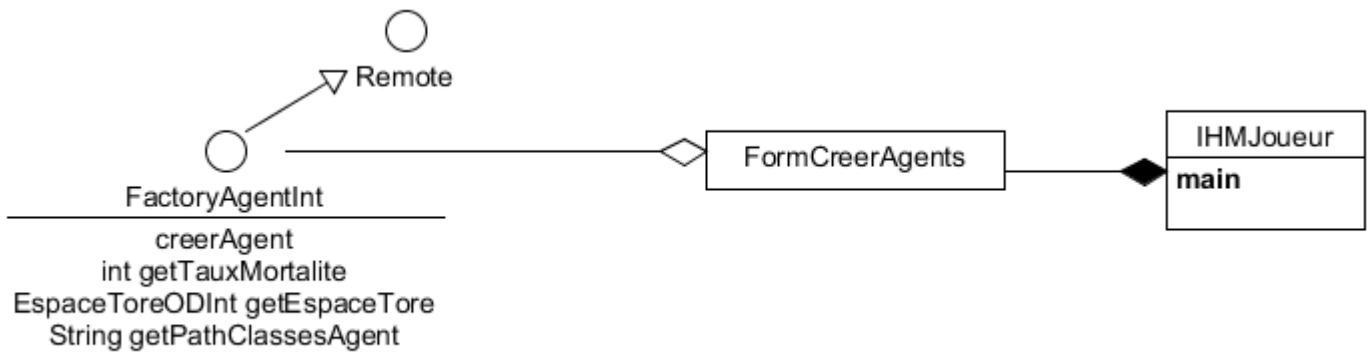
Réalisation des diagrammes de classes

1.	<u>DIAGRAMME DE CLASSE DE LA JVM DU SERVEUR DE JEU</u>	<u>2</u>
2.	<u>DIAGRAMME DE CLASSE DE LA JVM DU FACTORY D'UN JOUEUR</u>	<u>3</u>
3.	<u>DIAGRAMME DE CLASSE DE L'IHM D'UN JOUEUR</u>	<u>3</u>
4.	<u>DIAGRAMME DE CLASSE DES IHM DE VISUALISATION</u>	<u>4</u>
4.1.	<u>IHM SUR LE MODÈLE DE PULL</u>	<u>4</u>
4.2.	<u>IHM SUR LE MODÈLE DE PUSH</u>	<u>4</u>
5.	<u>LE DIAGRAMME COMPLET DU DP OBSERVER/OBSERVABLE DISTANT</u>	<u>5</u>
6.	<u>COMPLÉMENTS DE CONCEPTION (NON CODÉ)</u>	<u>5</u>
6.1.	<u>UN ITERATEUR DISTANT D'OBJET DISTRIBUÉ</u>	<u>5</u>
6.2.	<u>Un connecteur distant Push Or Pull</u>	<u>5</u>

2. Diagramme de classe de la JVM du Factory d'un joueur

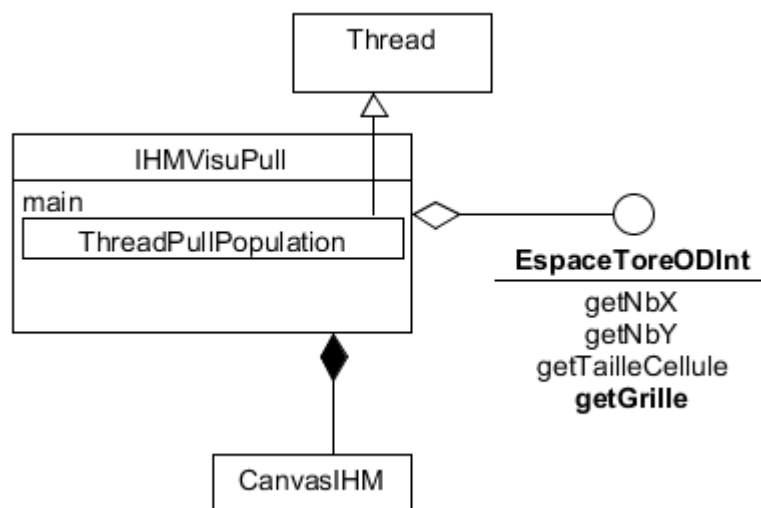


3. Diagramme de classe de l'IHM d'un joueur

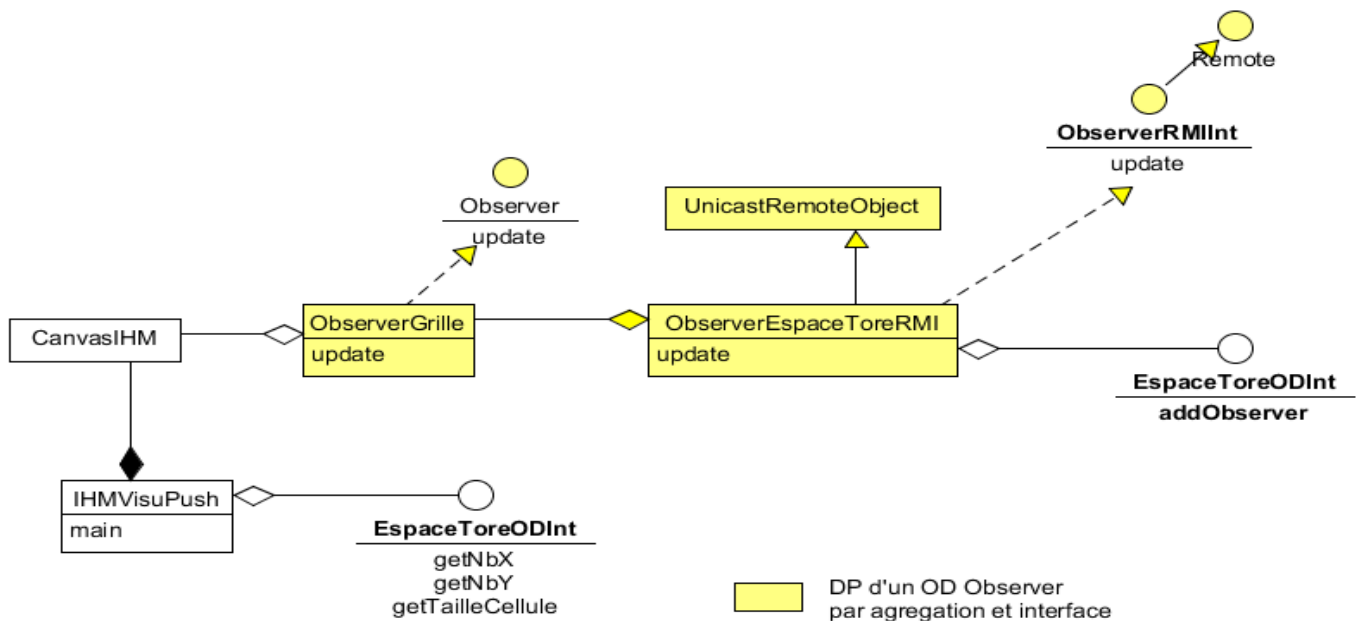


4. Diagramme de classe des IHM de visualisation

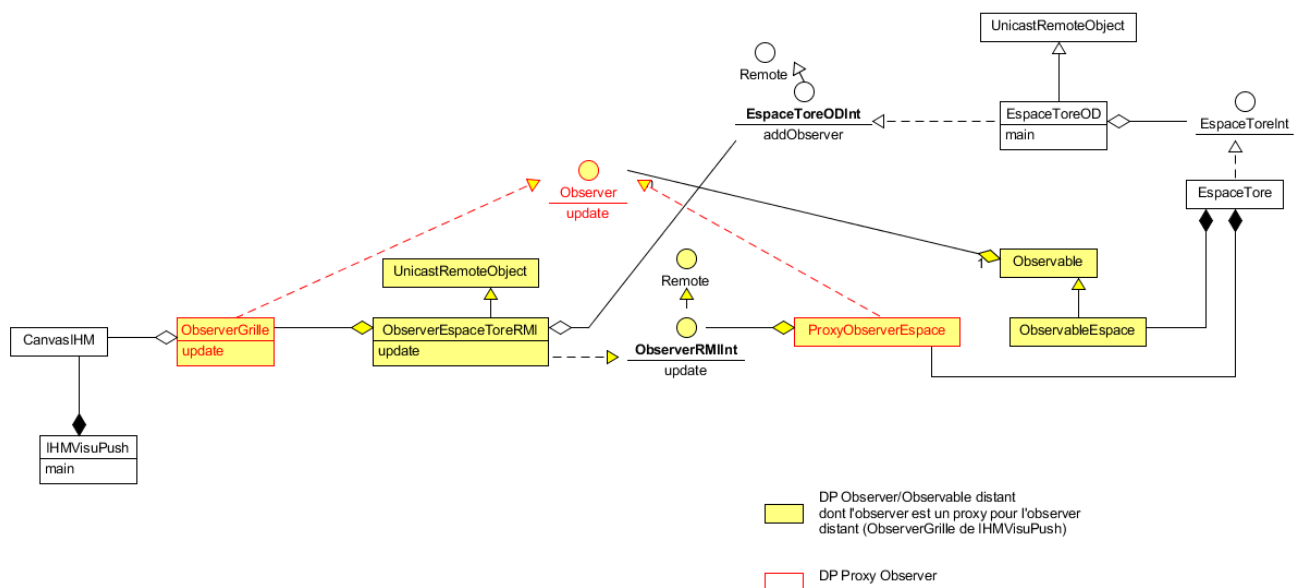
4.1. IHM sur le modèle de Pull



4.2. IHM sur le modèle de Push

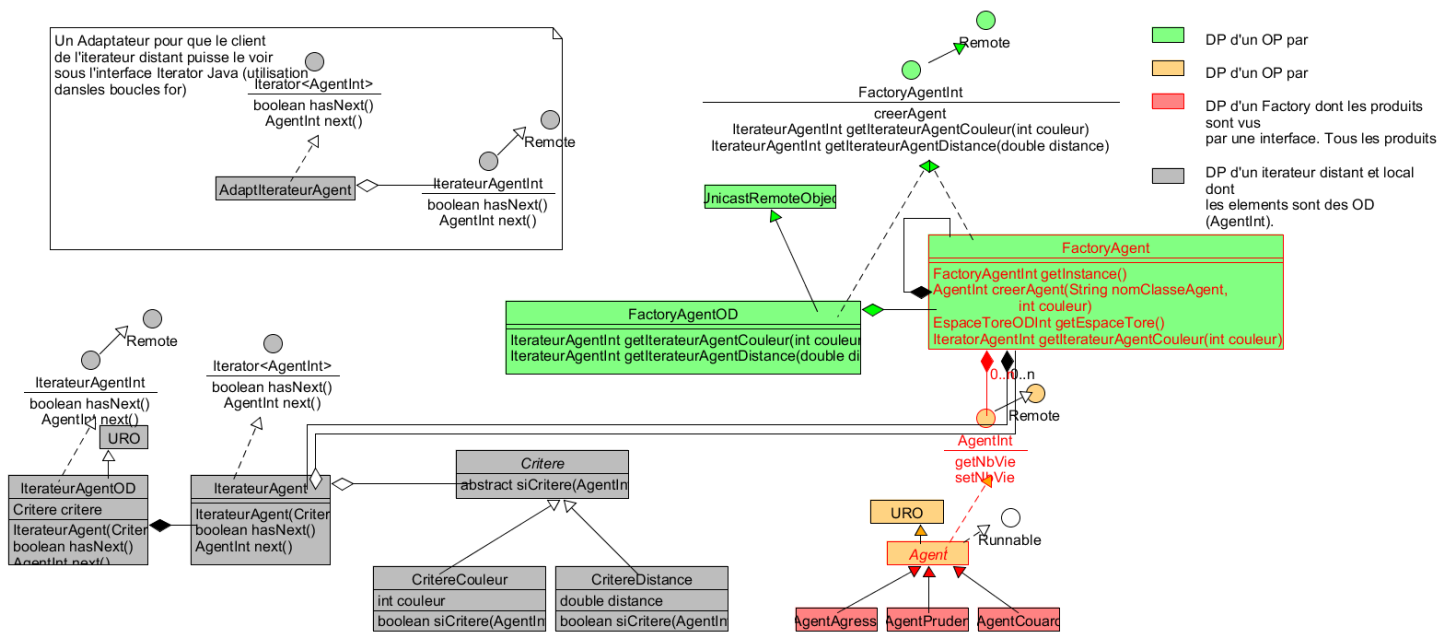


5. Le diagramme complet du DP Observer/Observable distant



6. Compléments de conception (non codé)

6.1. Un itérateur distant d'objet distribué



6.2. Un connecteur distant Push Or Pull

