

Groupe 6 : Team JAVA
MIAGE
Aktas Hakan
Bouraima Ali Abdel
Sauvat Dylan

L3 - G -

Conception Jeu JAVA

Sommaire :

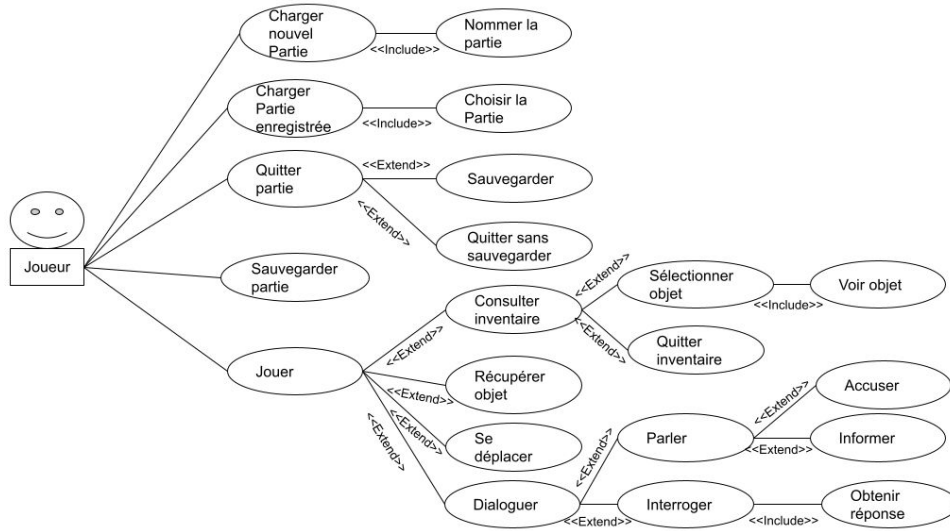
[I - USE CASE.](#)

[II - Quelques USE CASE textuelles.](#)

[III - Modèle de classe.](#)

[IV - Planning:](#)

I - USE CASE.



II - Quelques USE CASE textuelle.

Use case se déplacer
ID : UC001
Acteur : Joueur
Pré conditions : le joueur demande de se déplacer, chargement de la position du joueur.
<p>Flux d'événements :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Affichage choix entre téléportation, déplacement et sortie du système de déplacement.2. Joueur entre la commande correspondant à son choix.3. Vérification du choix.<ol style="list-style-type: none">3.1 : Choix de téléportation.<ol style="list-style-type: none">3.1.1 : Chargement des destinations possibles.3.1.2 : Affichage des destinations possibles (nord, sud, est, ouest ou centre de la ville).3.1.3 : Le joueur saisit la destination choisie.3.1.4 : Vérification du choix.<ol style="list-style-type: none">3.1.4.1 : Si choix d'une destination proposer.<ol style="list-style-type: none">3.1.4.1.1 : Chargement de la destination.3.1.4.1.2 : Téléportation vers la destination choisie.3.1.4.2 : Si choix ne correspond pas aux destinations proposées, retour à l'événement 3.1.2.3.2 : Choix de déplacement.<ol style="list-style-type: none">3.2.1 : Chargement des positions possibles.3.2.2 : Affichage des destinations possibles (places, objets, personnes...).3.2.3 : Le joueur saisit la position choisie.3.2.4 : Vérification du choix.<ol style="list-style-type: none">3.2.4.1 : Si choix d'une position proposer.<ol style="list-style-type: none">3.2.4.1.1 : Déplacement vers la zone choisie.3.2.4.2 : Si choix ne correspond pas aux positions proposées, retour à l'événement 3.2.2.3.3 : Choix de quitter le système de déplacement.<ol style="list-style-type: none">3.3.1 : Fermeture système de déplacement.3.4 : Entrer d'une mauvaise commande.<ol style="list-style-type: none">3.4.1 : Retour à l'événement 1.
Post Conditions : La position est mise à jour.
Alternative :
Post condition :

Consultation inventaire

ID : UC003

Acteur : Joueur

Pré conditions: Le joueur demande la consultation de l'inventaire, chargement du nombre d'objets de l'inventaire.

Flux d'événement :

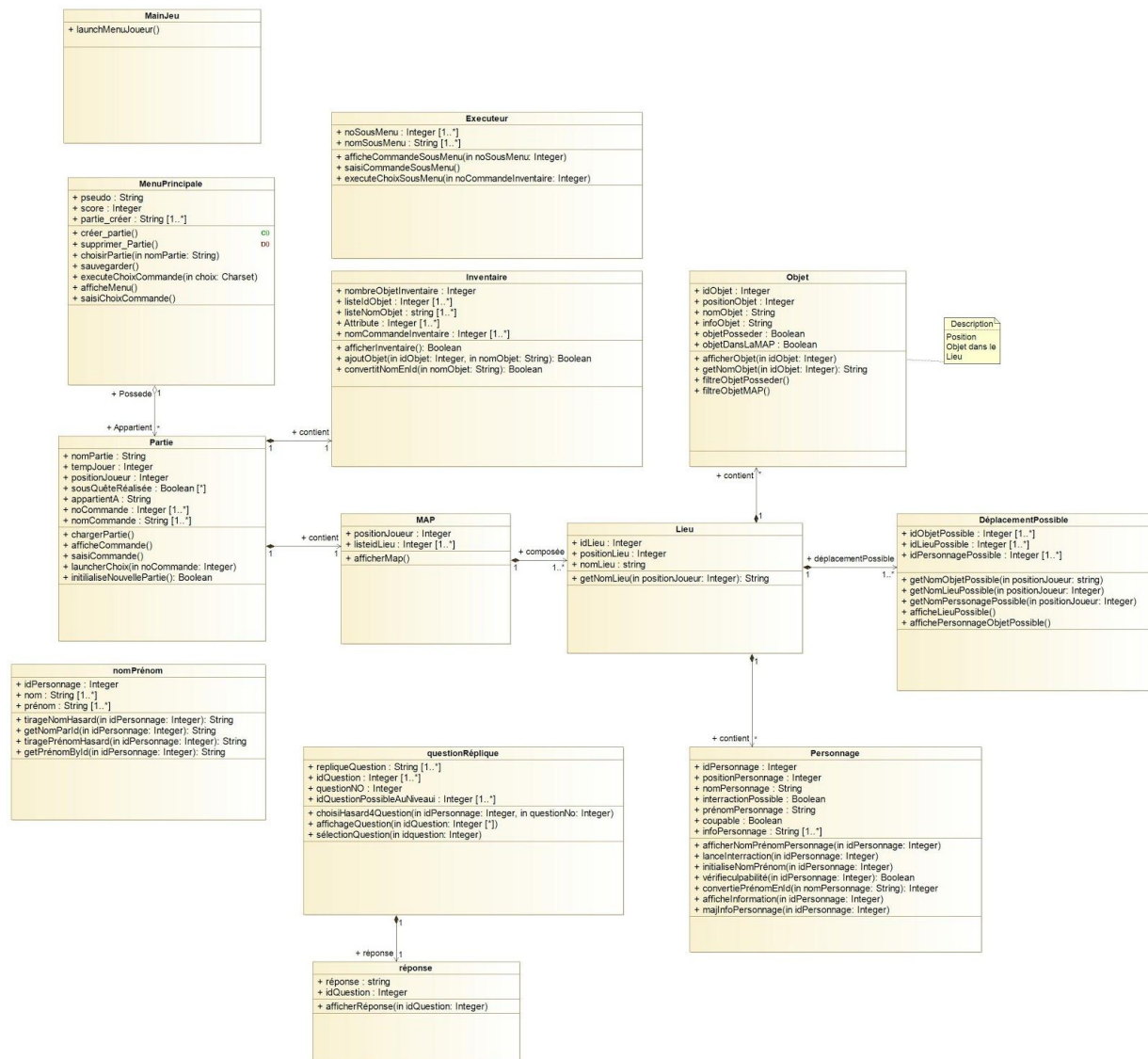
1. Si inventaire vide.
 - 1.1 : Affichage messages inventaire vide.
2. Sinon.
 - 2.1 : Chargement des objets d' inventaire.
 - 2.2 : Affichage de l' inventaire.
 - 2.3 : Affichage des commandes lié à l'affichage d'un objet précis et de la commande pour quitter l'inventaire.
 - 2.3.1 : Si choix de sortie de l'inventaire.
 - 2.3.1.1 : Sortie de l'inventaire.
 - 2.3.2 : Si choix d'un objet correct.
 - 2.3.2.1 : Chargement de l'objet.
 - 2.3.2.2 : Affichage objet.
 - 2.3.2.3 : Vérification si objet utilisable.
 - 2.3.2.3.1 : Si objet non utilisable.
 - 2.3.2.3.1.1 : Affichage de la commande quitter objet et quitter inventaire.
 - 2.3.2.3.1.2 : Le joueur entre la commande.

Post Conditions :

Alternative :

Post condition :

III - Modèle de classe.



[Lien vers diagramme de classe sous format JPEG et XML.](#)

IV - Planning:

Tâches :	Date Début :	Date fin limite :	Ressources :
Création classe Exécuteur	12/02/21	20/02/21	Hakan
Création classe nom Prénom	12/02/21	20/02/21	Dylan
Création classe Question Réponse	12/02/21	20/02/21	Abdel
Réunion de présentation du réalisé et mise en place du dossier projet java	21/02/21	21/02/21	Tous
Création classe Personnage	22/02/21	28/02/21	Dylan
Création classe Objet	22/02/21	28/02/21	Abdel
Création classe Lieu	22/02/21	28/02/21	Hakan
Réunion discussion avancement et problèmes rencontrés	28/02/21	28/02/21	Tous
Création classe lieu et MAP	28/02/21	08/03/21	Dylan, Hakan
Création classe inventaire	28/02/21	08/03/21	Abdel, Hakan
Création classe parti	08/03/21	15/03/21	Tous
Correction des bugs courant	08/03/21	15/03/21	Hakan, Abdel
Création Main du jeu	08/03/21	15/03/21	Abdel
TEST	16/03/21	16/03/21	Tous
Création classe menu Principale	16/03/21	24/03/21	Tous
Debugging	16/03/21	24/03/21	Dylan
Réunion de discussion	24/03/21	24/03/21	Tous
Test du jeu	24/03/21	30/03/21	Chacun de son côté

Réunion discussion problèmes possible	30/03/21	30/03/21	Tous
Correction + test	31/03/21	04/04/21	Tous