



Ingésup, Ecole Supérieure D'Ingénierie Informatique
Bachelor 1 Architecture Informatique et Systèmes D'Informations

Projet Informatique en Java

Modélisation UML du Jeu Mot et Nombre Magique

Laurent Panek
Abdessalam Benharira

Abdessamad Douhi
Branis Lamrani

Chef de Projet : Branis Lamrani

Juliana Bod

Urbain Nzouda

Gauthier De Backer

Tables des matières

1 Diagramme de cas d'utilisation	2
1.1 Diagramme.....	2
1.2 Spécification des besoins.....	2
1.2.1 Initialiser Partie.....	2
1.2.2 Jouer.....	2
1.2.3 Valider Réponse.....	3
1.2.4 Consulter les scores.....	3
1.2.5 Recommencer.....	3
2 Diagrammes de séquence	
2.1 Initialiser Partie.....	4
2.2 Jouer.....	5
2.3 Valider Réponse.....	6
3 Diagramme d'activité	
3.1 Diagramme.....	7
4 Diagramme de classes	
4.1 Diagramme.....	8
5 Guide d'utilisateur	
5.1 Présentation brève.....	9
5.2 Déroulement du jeu.....	9
6 Guide du programmeur	
6.1 Javadoc.....	12

1 Diagramme de cas d'utilisation

1.1 Diagramme

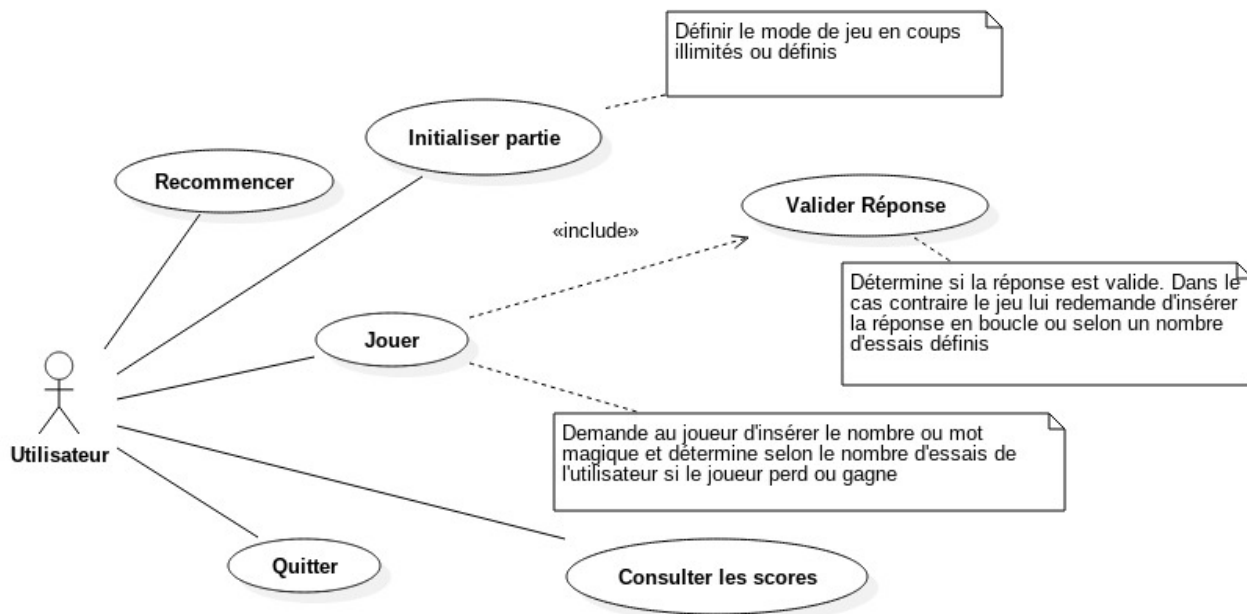


Figure 1 – Diagramme de cas d'utilisation

1.2 Spécification des besoins

1.2.1 Initialiser Partie

Nous demandons à l'utilisateur, c'est-à-dire le joueur d'insérer son nom. Puis nous lui proposons deux modes de jeu, l'un est de jouer en illimité et l'autre selon un nombre d'essais définis.

1.2.2 Jouer

Affiche l'état courant de la partie et le nombre de coups joués selon les deux modes de jeu et le nombre de coups restants dans le cas où le mode de jeu n'est pas en illimité. Dans le cas du « Nombre Magique », le jeu demande à

l'utilisateur de deviner un nombre qui a été généré aléatoirement par le système avec pour indices l'intervalle dans laquelle se situe ce nombre et s'il est plus grand ou plus petit que le nombre inséré. Dans le cas du « Mot Magique », le jeu demande à l'utilisateur de deviner un mot qui a été choisi aléatoirement parmi une liste de mots définie au préalable par le programmeur. L'utilisateur aura pour indices les lettres contenues dans ce mot et des lettres intruses qui auront pour but de rendre le mot plus difficile à deviner. Dans les deux cas, si la réponse est incorrecte le système demande à nouveau d'insérer une autre réponse jusqu'à ce que le nombre d'essais soit épuisé (mode en coups définis).

1.2.3 Valider Réponse

Le jeu vérifie et détermine si la réponse est valide. Dans le cas contraire le jeu demande d'insérer à nouveau une autre réponse jusqu'à l'épuisement du nombre d'essais.

1.2.4 Consulter les scores

Lorsque le joueur gagne la partie il a la possibilité de visualiser le nombre d'essais qu'il a fallu pour deviner le Nombre ou Mot Magique.

1.2.5 Recommencer

Lorsque le joueur perd ou gagne la partie il a la possibilité de recommencer le jeu et battre son record en devinant le Nombre ou Mot Magique en ayant le moins d'essais possibles.

2 Diagrammes de séquence

2.1 Initialiser Partie

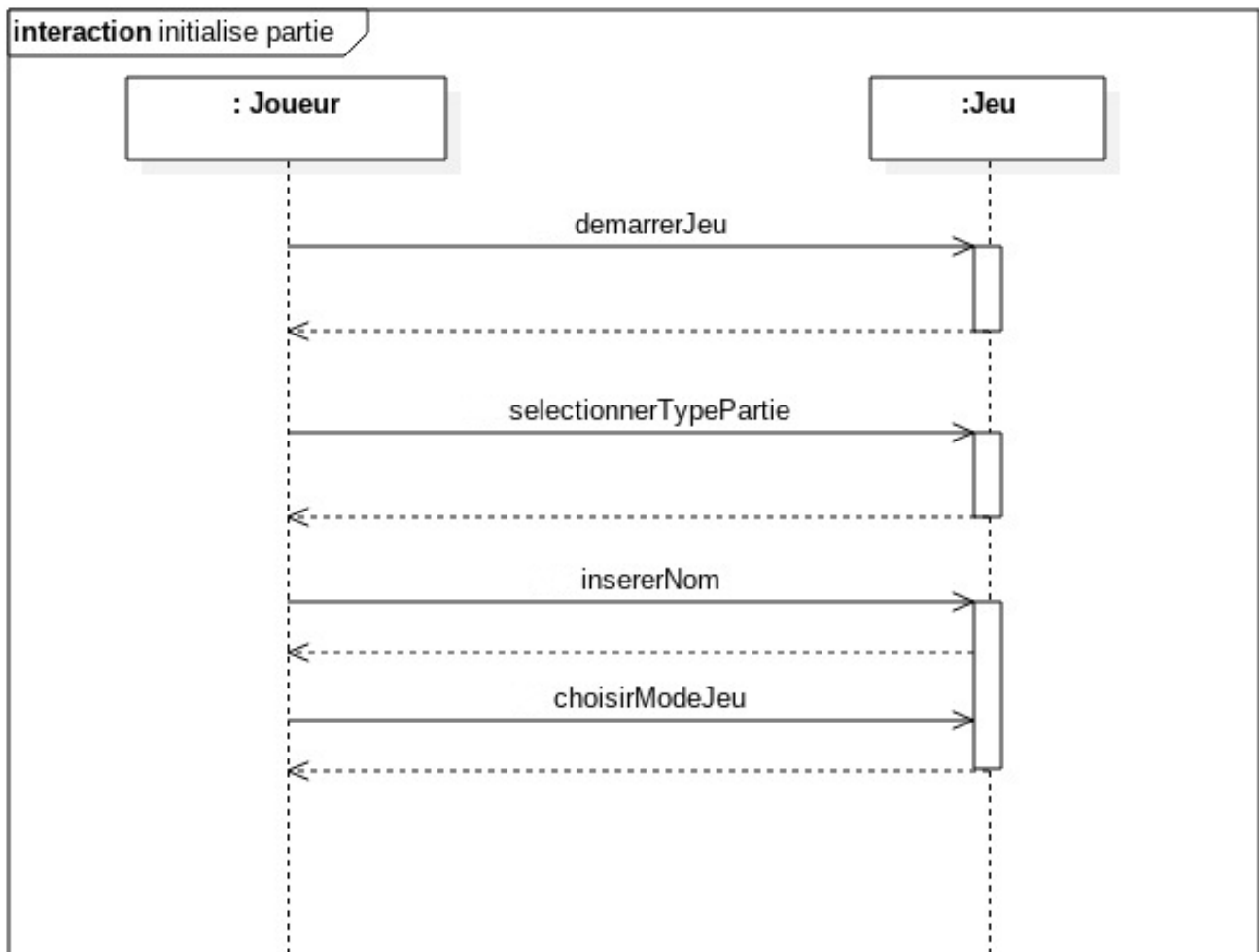


Figure 2 – Diagramme de séquence (Initialisation)

Nous démarrons le jeu, puis nous demandons à l'utilisateur de choisir de jouer au Nombre ou au Mot Magique. Ensuite, son nom et le mode de jeu afin d'initialiser une nouvelle partie et commencer à jouer.

2.2 Jouer

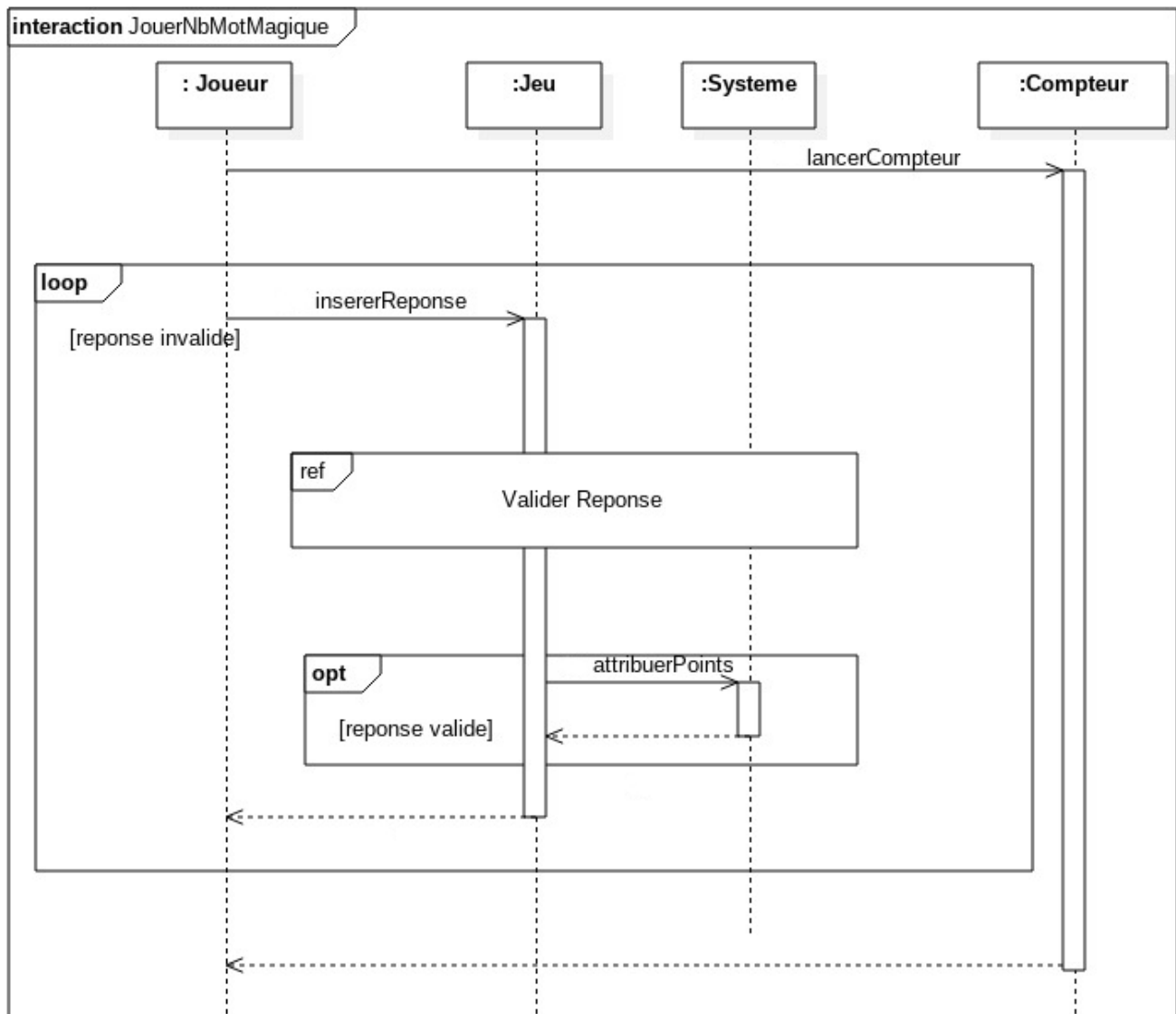


Figure 3 – Diagramme de séquence (Partie-Jeu)

- 1- Le joueur insère le Nombre ou le Mot Magique.
- 2- Nous vérifions si la réponse est correcte.
- 3- Si la réponse est correcte la partie se termine et nous attribuons les points.
- 4- Sinon le jeu demande encore d'insérer une réponse jusqu'à l'épuisement du nombre d'essais.

2.3 Valider Réponse

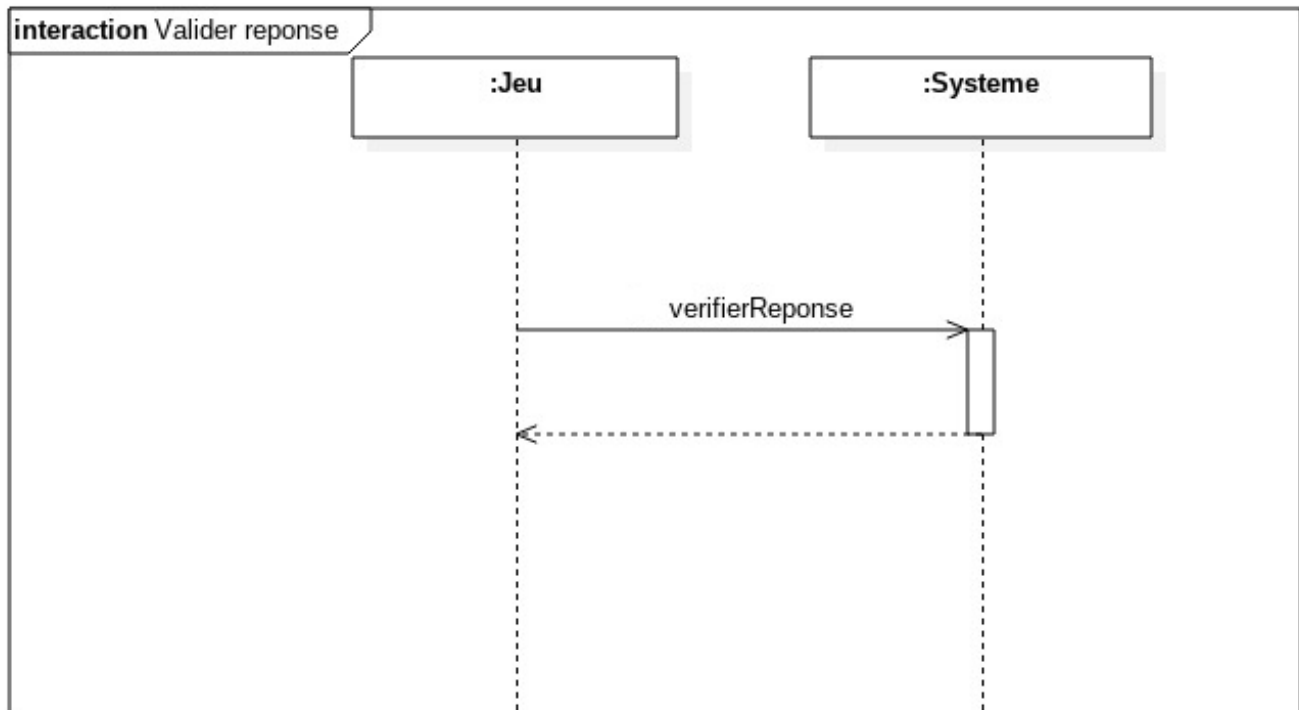
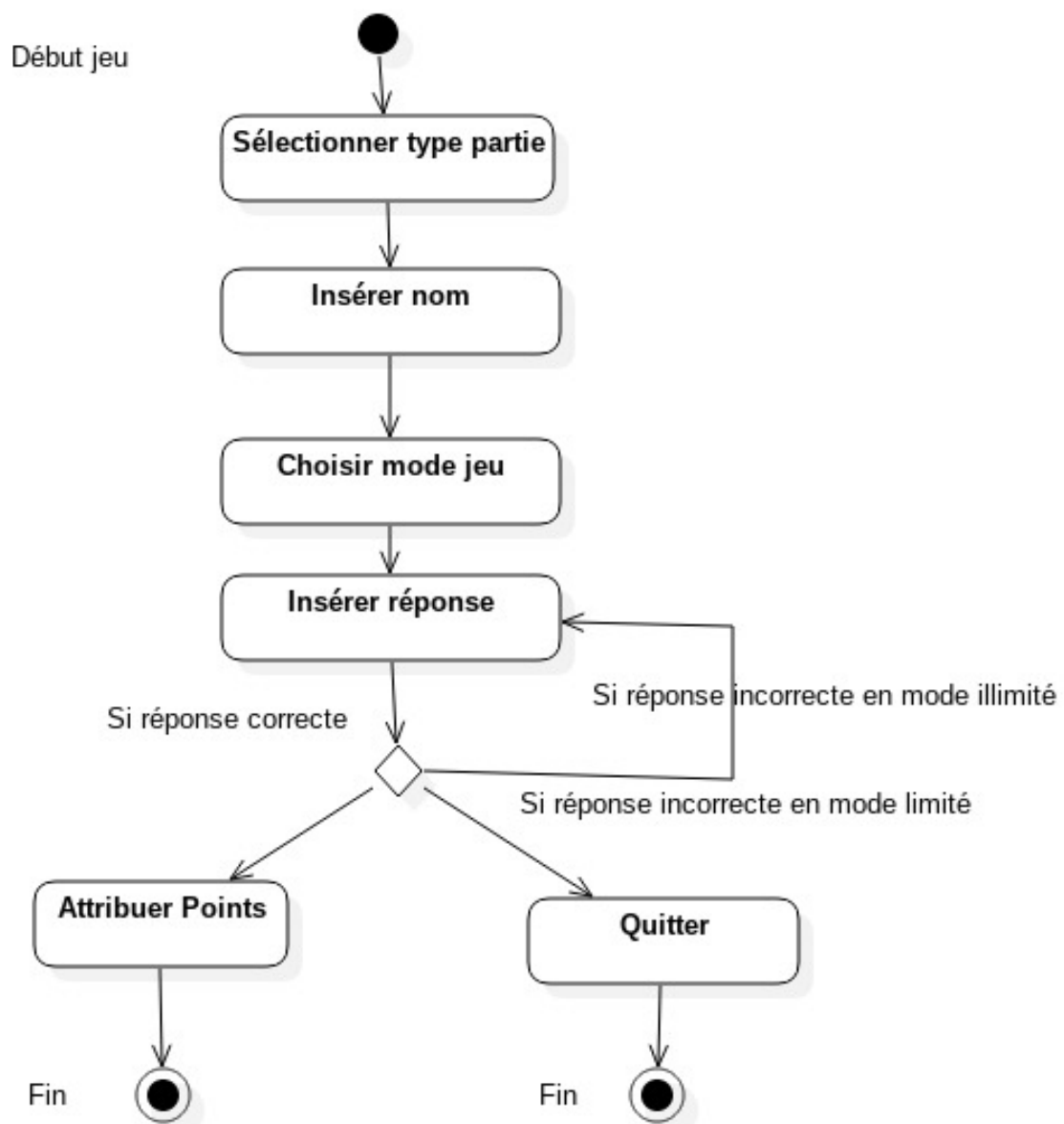


Figure 4 - Diagramme de séquence (Valider Reponse)

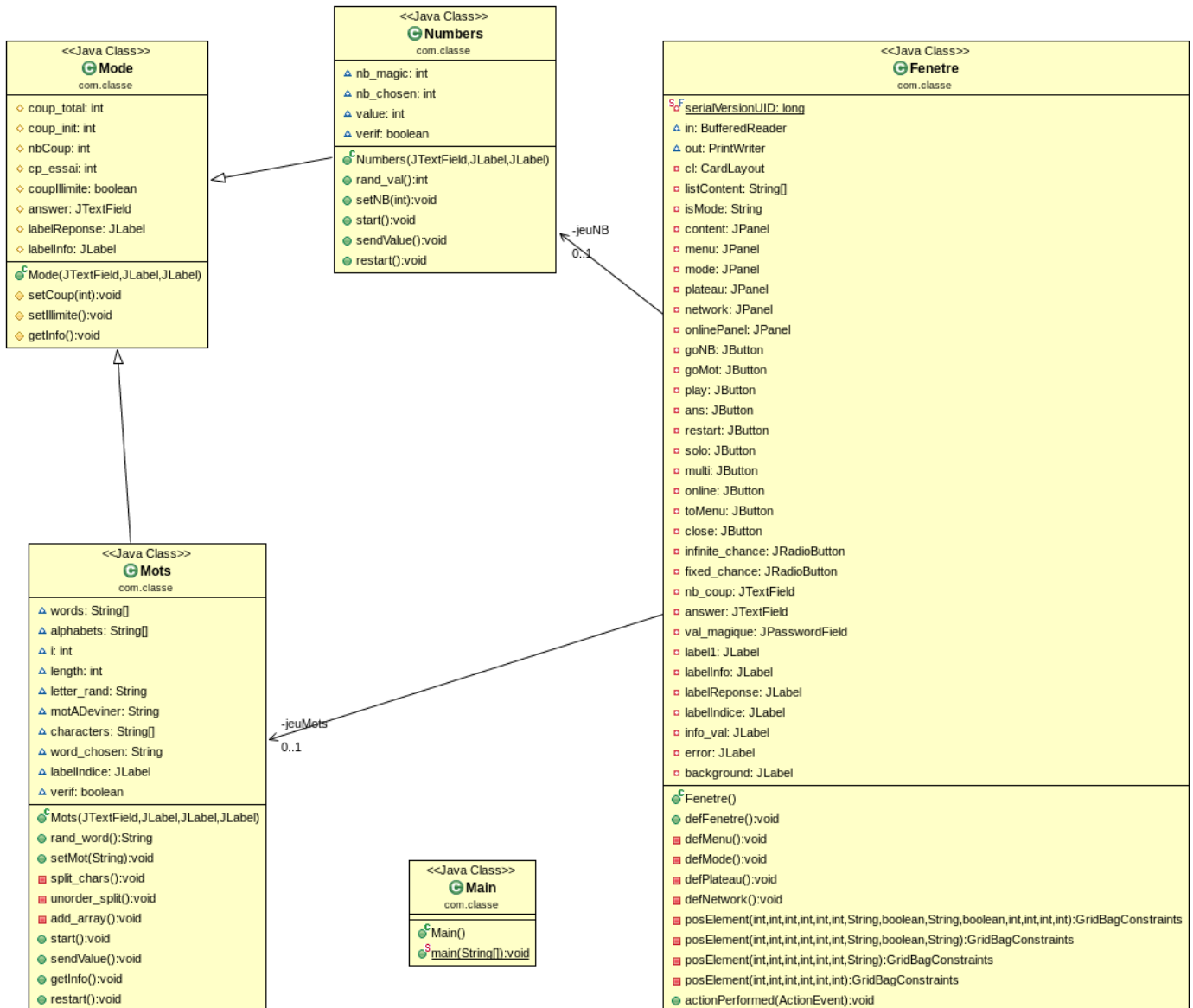
3 Diagramme d'activité

3.1 Diagramme



4 Diagramme de classe

4.1 Diagramme



5 Guide d'utilisateur

5.1 Présentation brève

Le jeu consiste à faire deviner à l'utilisateur un Nombre ou un Mot Magique selon son choix. Il existe deux types de modes, l'un en illimité et l'autre en nombre d'essais définis. Le joueur peut jouer en solo ou en multi ce qui lui donne le droit de définir le nombre d'essais à son adversaire. Chaque Nombre ou Mot Magique trouvé permet de gagner la partie.

5.2 Déroulement du jeu (exemple)

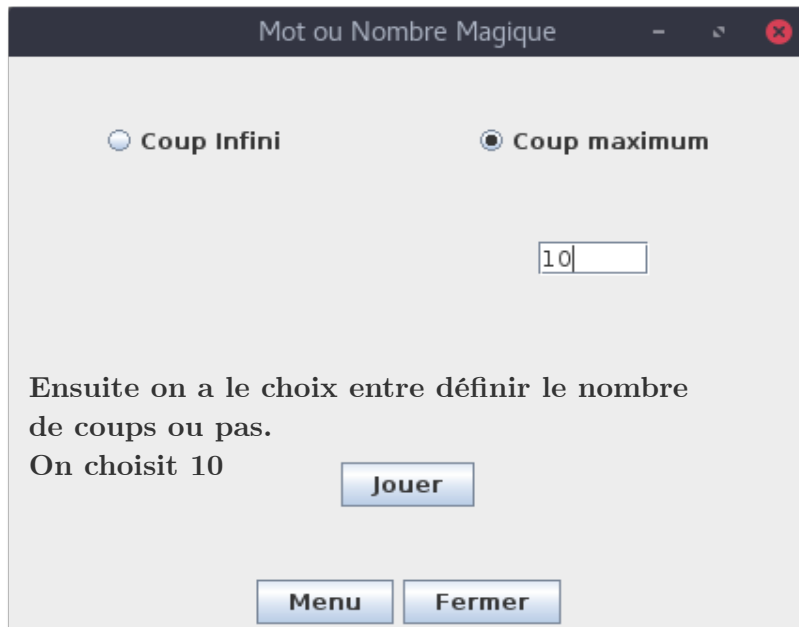
1.



2.



3.



Mot ou Nombre Magique

☐ Coup Infini ☒ Coup maximum

10

Ensuite on a le choix entre définir le nombre de coups ou pas.
On choisit 10

Jouer

Menu Fermer

4.



Mot ou Nombre Magique

Essai n° 1 Il vous reste 10 essai(s)

Soumettre Restart

Menu Fermer

5.

Mot ou Nombre Magique

Essai n° 8 Il vous reste 3 essai(s)

95

Bravo !!! Vous avez gagné

Soumettre Restart

Menu Fermer

6 Guide du programmeur

6.1 Javadoc

L'explication de l'intégralité des classes se trouve dans la documentation Javadoc créée via l'IDE Eclipse.