

Jeu des Pirates - conception (UML)

Diagramme de classe:

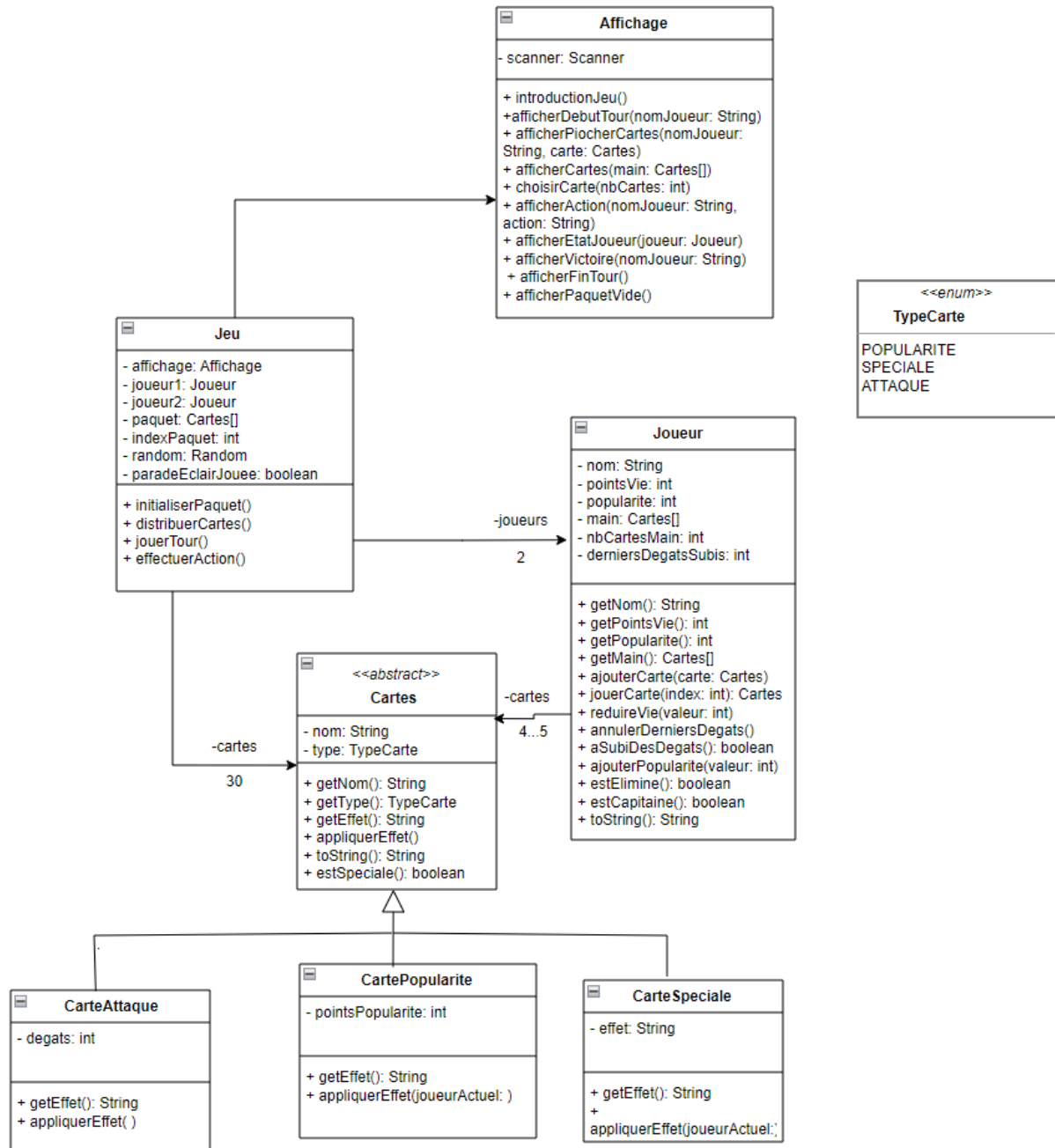


Diagramme de séquence système:

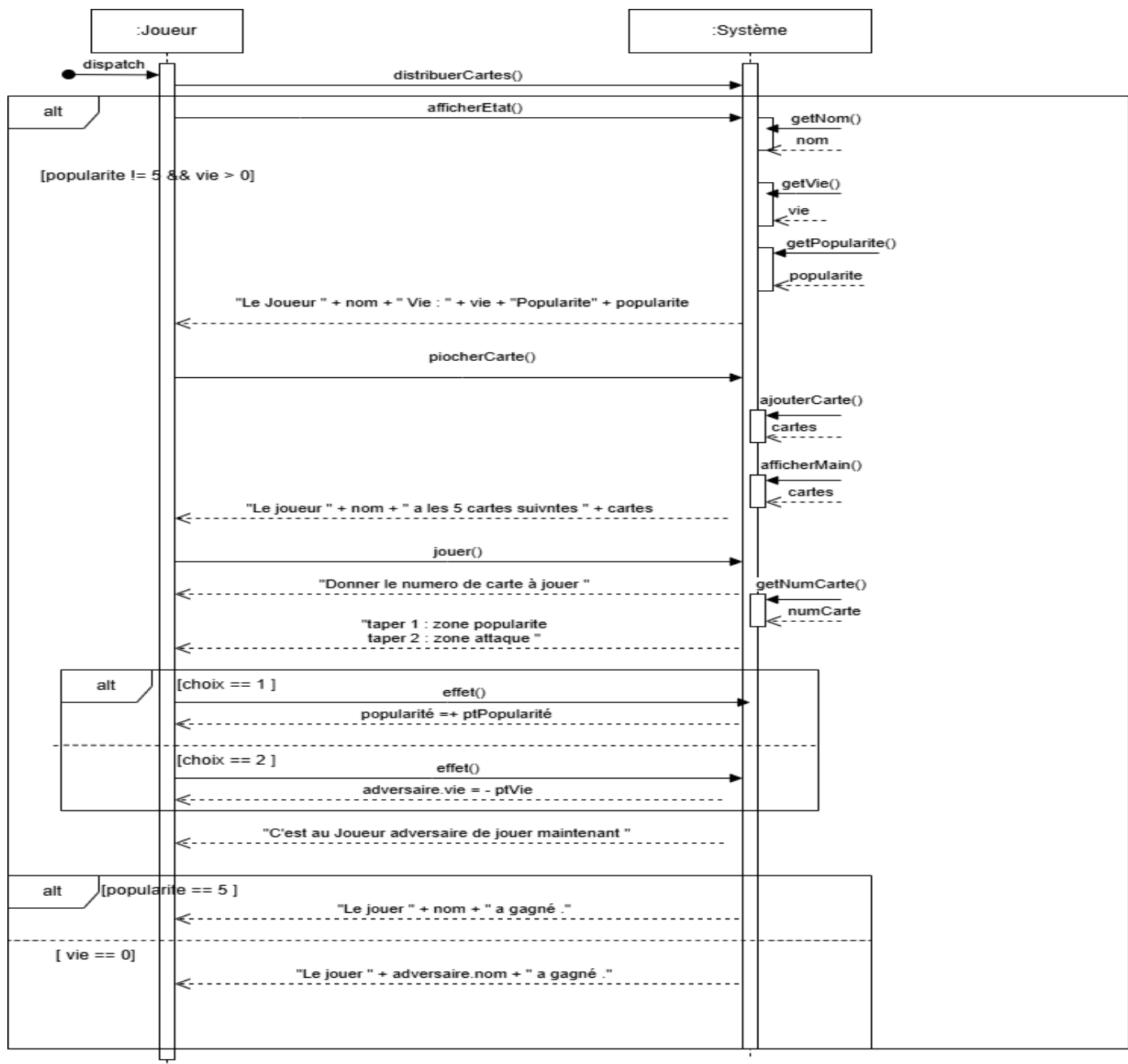
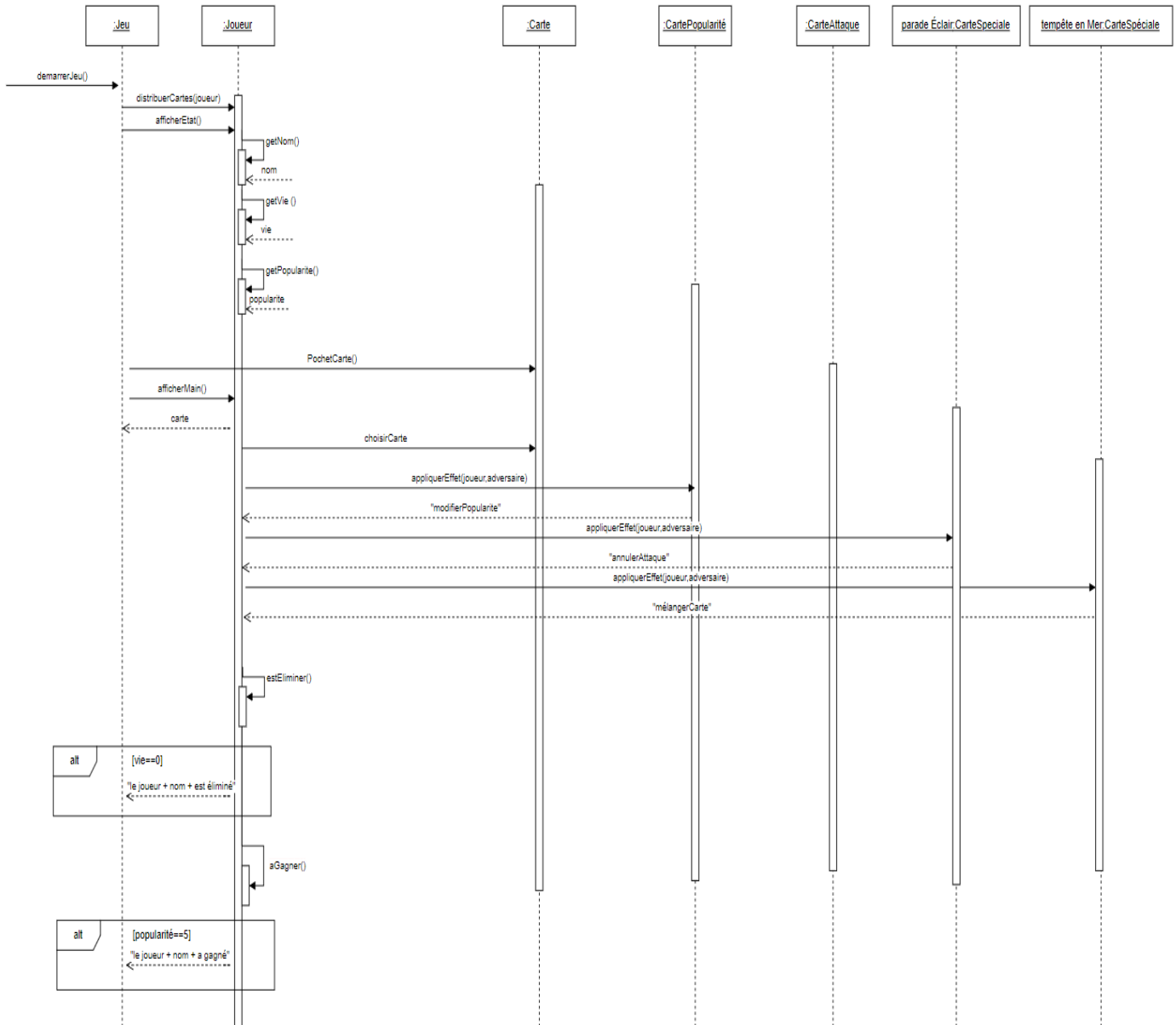


Diagramme de séquence détaillés:



cartes spéciales:

1. Carte "Parade Éclair"

Effet :

La **Parade Éclair** permet d'esquiver une attaque de l'adversaire. En l'utilisant, le joueur annule l'attaque qu'un autre joueur tente de lui infliger, évitant ainsi de perdre des points de vie (PV). C'est une carte de défense très utile pour réagir rapidement lors d'une attaque.

Utilisation :

Cette carte est utilisée en réponse à une attaque de l'adversaire. Par exemple, lorsqu'un joueur essaie de causer des dégâts au joueur actif, celui-ci peut jouer la **Parade Éclair** pour annuler cette attaque et se protéger.

2. Carte "Tempête en Mer"

Effet :

La **Tempête en Mer** provoque un grand chamboulement dans le jeu. Lorsqu'un joueur joue cette carte, tous les joueurs mélangent leurs cartes en main, puis chacun repioche 4 nouvelles cartes au hasard. Cela bouleverse les plans de chacun et introduit une forte dose d'aléatoire dans le jeu.

Utilisation :

Cette carte est souvent jouée lorsque le joueur souhaite perturber les plans de ses adversaires ou, au contraire, espère bénéficier d'une main plus avantageuse. C'est une carte à utiliser pour désorganiser un joueur qui a accumulé des cartes puissantes ou pour espérer obtenir de meilleures cartes pour soi-même.

.