Sequence Diagramm : Jeu pour 4 joueurs.

Ordre de Lecture :

1. Sequence Diagramm : Game Standard
2. Différents Cas pour les types de Cartes
   1. Case Ressource ou Commerce
   2. Case Bâtiment

Le Joueur va commencer par « Start the game », il y aura ainsi la génération des Plateaux Individuels avec leur ressource attitrée et un espace prévu pour les pièces. On va ainsi afficher les 4 Plateaux Individuels sur le Plateau Principal (appelé par la suite Plateau). Les joueurs peuvent voir tous les plateaux individuels.

*Note : Les flèches colorés sont pour l’affichage :*

*- en Rose sont ce qui est vue par le joueur.*

*- en Or sont ce qui a été effacé de sa vue.*

Par rapport aux cartes : On configure les Cartes par Age. (3 « paquets » par Age). Après avoir répartis, l’Age n’est plus utilisé.

Du côté Joueur, chaque Joueur reçoit 3 pièces en début de partie. Elles sont affichées sur le Plateau dans la zone spécifiée.

On rentre ainsi dans la 1ère boucle qui dépend de l’Age (1er, 2eme ou 3eme Age).

On mélange donc les cartes. On crée 4 Sous Listes qui seront les Cartes pour chaque Joueur. A la fin, on supprimera les 4 Sous Listes créées pour cet Age. Et on « bloque » dans les Cartes l’Age correspondant.

On rentre dans la seconde boucle qui est un Age (on va jouer toutes les cartes des Sous Listes crées jusqu’à ce qu’il ne reste qu’une carte dans la Sous Liste de chaque Joueur). Cette boucle est créée pour tourner les Sous Listes des Joueurs, ainsi pendant un Age, les Joueurs ne voient pas toujours les mêmes cartes.

3ème boucle qui est le choix du Joueur, elle boucle jusqu’à ce que tous les Joueurs aient pris une Carte de leur Sous Liste. C’est un tour de partie.

On affiche la Sous Liste créée au Joueur. On attend le choix du Joueur par un clique souris sur la Carte voulue. A partir de ce moment-là, il y a plusieurs options possibles en fonction du type de Carte. (*Cf Ordre de Lecture*).

1. Si le Joueur choisit Ressource ou Commerce :

On va vérifier si le Joueur peut prendre la Carte voulue. On va vérifier en premier les ressources de son Plateau et ceux des ces voisins directs. Puis son argent si suffisant. Si tout va bien, on affiche les icônes de ces ressources gagnées sur le plateau (petite image rajoutée sur le plateau avec l’icône de cette ressource). On fait ainsi la mise a jour de son argent sur le Plateau et sur son jeu.

1. Si le Joueur choisit Patrimoine

Même cas que Ressource et Commerce mais il y a, en addition, la mise à jour des points de victoires associés au patrimoine sur le Plateau et sur le Joueur.

Ensuite, il y a l’affichage de cette action A ou B.

On efface après avoir cliqué sur la carte, la Sous Liste du Joueur et on affiche le bouton « next player ».

On le force à appuyer sur le bouton « next player », il ne se passe rien si il ne clique pas. L’affichage permettant ainsi que le nouveau joueur ne voit pas les Cartes du joueur précédent. Quand le bouton est cliqué, on « efface » de la vue le bouton.

Les boucles sont toutes finies, on est donc à la fin des 3 Age, les Cartes sont « bloquées » et les Sous Listes sont supprimées, on supprime à la suite les Cartes.

On affiche sur le Plateau « End » et c’est la fin du jeu.