

Diagramme et documentation

Du Projet jeu

Par Mael Belliard et Alexandre de Miranda Lopes

Diagramme de classe

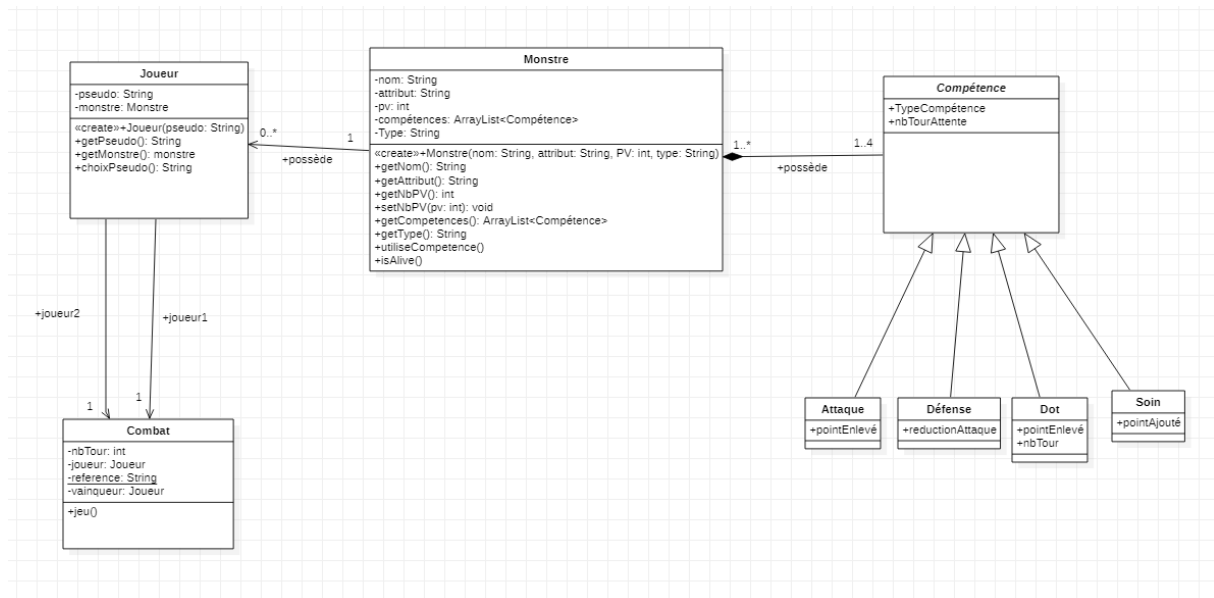
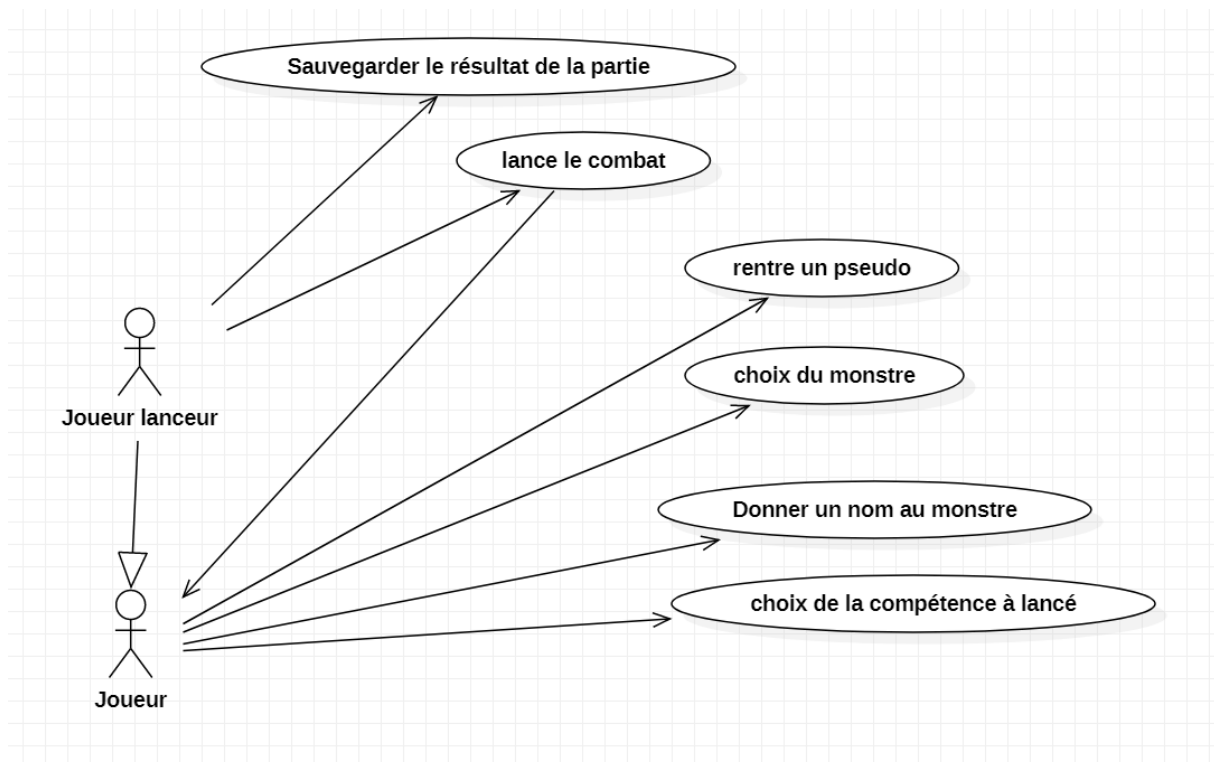


Diagramme de cas d'utilisation



Sommaire d'identification

Titre	lancerCombat
Objectif	Cette UC va permettre aux joueur1 et joueur2 de s'affronter avec leur monstre dans un combat
Acteurs	Joueur1, joueur2
Evènement déclencheur	Le joueur1 choisi de lancer le combat
Précondition	Les joueur1 et joueur2 ont tous les deux un pseudo et un monstre

Scénario nominal

1. Le joueur1 lance le combat
2. Le système affiche les statistiques des deux monstres
3. Le système affiche les compétences du monstre du joueur1
4. Le joueur1 lance une compétence
5. Le système modifie les statistiques des monstres du joueur2 et du joueur1
6. Le joueur2 lance une compétence
7. Le système modifie les statistiques des monstres du joueur1 et du joueur2
8. Le joueur 1 décide d'enregistrer la partie
9. Le système sauvegarde la partie avec les monstres et les joueurs en affichant le gagnant
10. Le cas d'utilisation est terminé

A1 – En 8 Le joueur 1 décide de ne pas sauvegarder la partie

- Le cas d'utilisation est terminé

Diagramme de séquence système

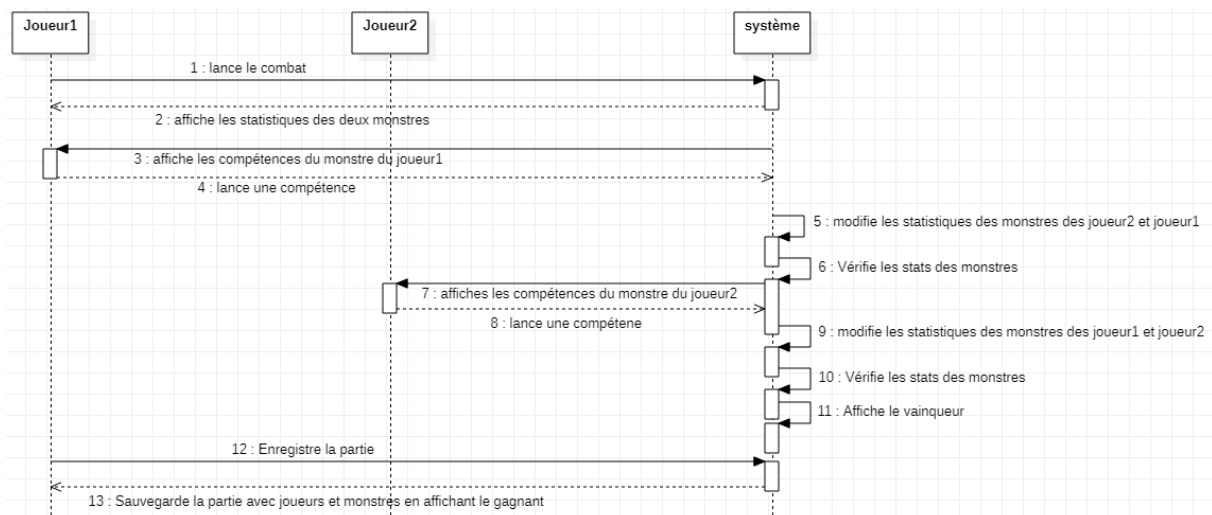
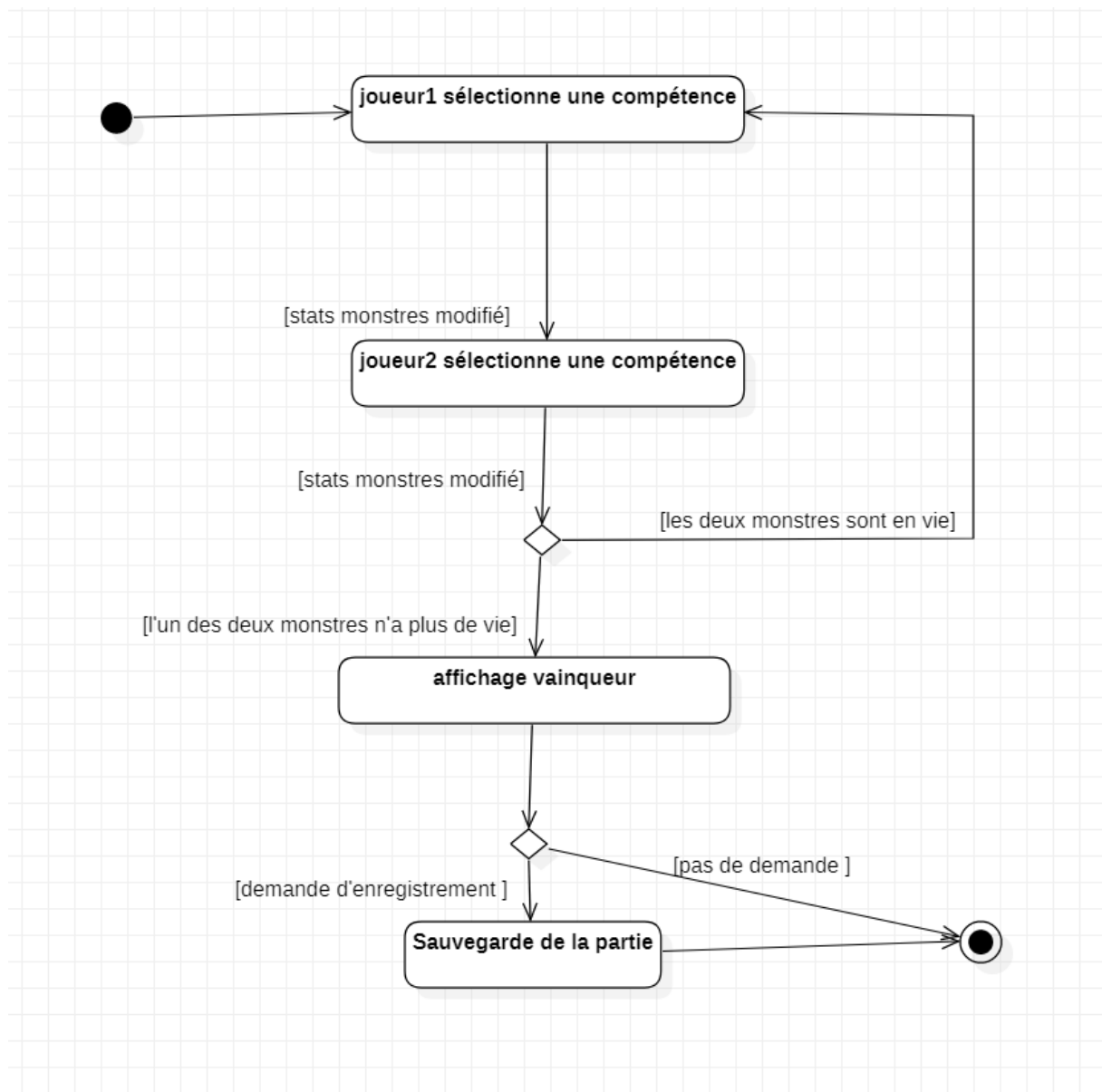


Diagramme d'activité



Maquette fonctionnelle simplifié (de combat)

```

#####
NomDuMonstre1 | NomDuMonstre2 |
PV/PVMax | PV/PVMax |
Compétence 1 | Compétence 1 |
Compétence 2 | Compétence 2 |
Compétence 3 | Compétence 3 |
Compétence 4 | Compétence 4 |
#####
  
```

Diagramme de classe d'analyse

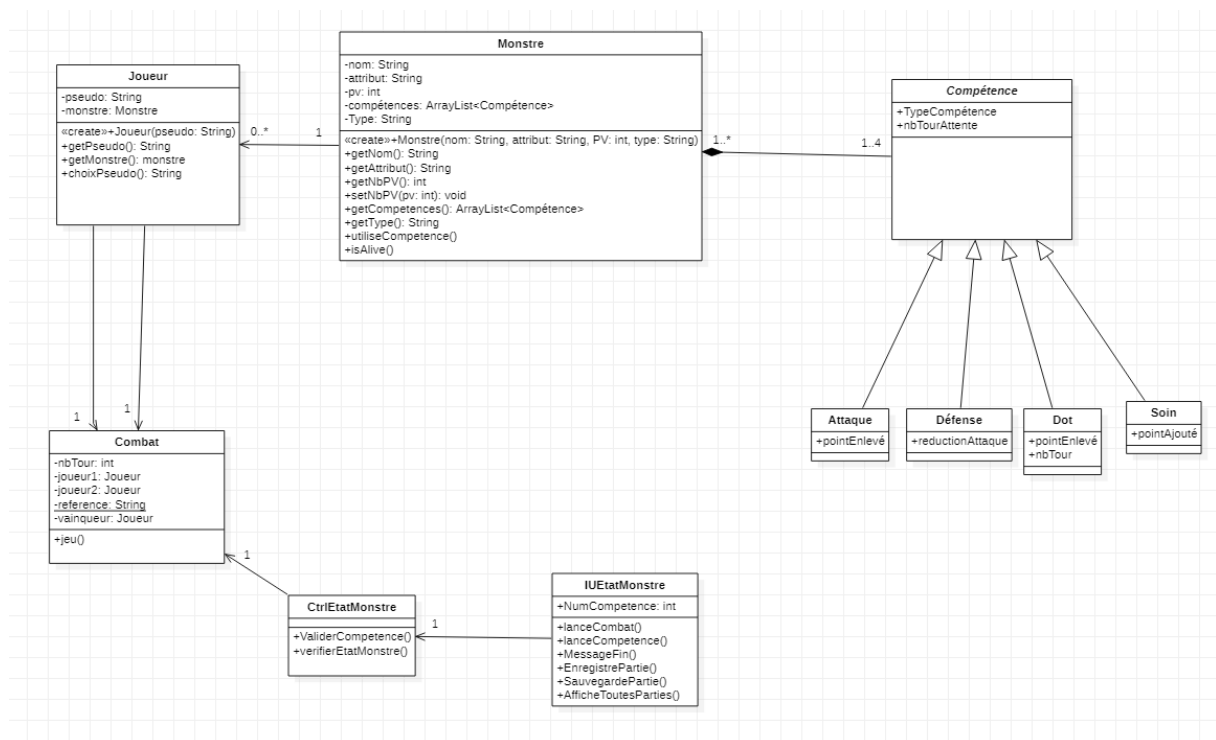


Diagramme de séquence d'analyse

