

Le diagramme UML modélise un jeu de plateau loufoque avec différents éléments comme un joueur, un bot, des mini-jeux et des défis. Voici une explication des choix de conception :

La classe Jeu est central. Elle regroupe les principales classes : le plateau, le joueurs, un bot, et l'état général du jeu. Les méthodes Demarrer() et Sauvegarder() gèrent le déroulement de la partie et permettent la sauvegarde.

Le Plateau est composé d'une liste de cases (Case), où chaque case a une position et un type. La méthode FairePlateau() places les cases l'une à la suite de l'autre mais dans des directions aléatoire, l'ordre reste toujours le même.

Les Cases peuvent lancer l'actions qu'elles possèdent (mini-jeux, changement de terrain, ...) via la méthode Event(). Elles sont définies par leur position et ont un type.

Le joueur a un pseudo, un score, une position et un état permettant de savoir si une actions doit être effectué sur le joueur au tour suivant, comme passer son tour par exemple. La méthode Déplacer() déplace le joueur.

Le bot, qui est plus précisément un algorithme, donne des défis au joueur de manière aléatoire. Il interagit aussi avec eux en utilisant des phrases positives ou négatives, ce qui ajoute un semblant d'interaction. La méthode DonnerDefi() lui permet de proposer des défis.

Défi et Mini-jeu sont relativement similaire car elles héritent tout 2 de Activité, elle se différencie par la manière dont elle seront utilisé avec leur méthode. Mini-jeu aura besoins d'un interface et aura des conditions de victoire alors que défis sera juste donnée par le bot.

