



# PROJET KARMAKA

## Livrable 2

Réalisé et présenté par :

**Brian Charlet DIFFO DIFFO**

**Afi Dorcas Phebe ADRAKE**



# INTRODUCTION

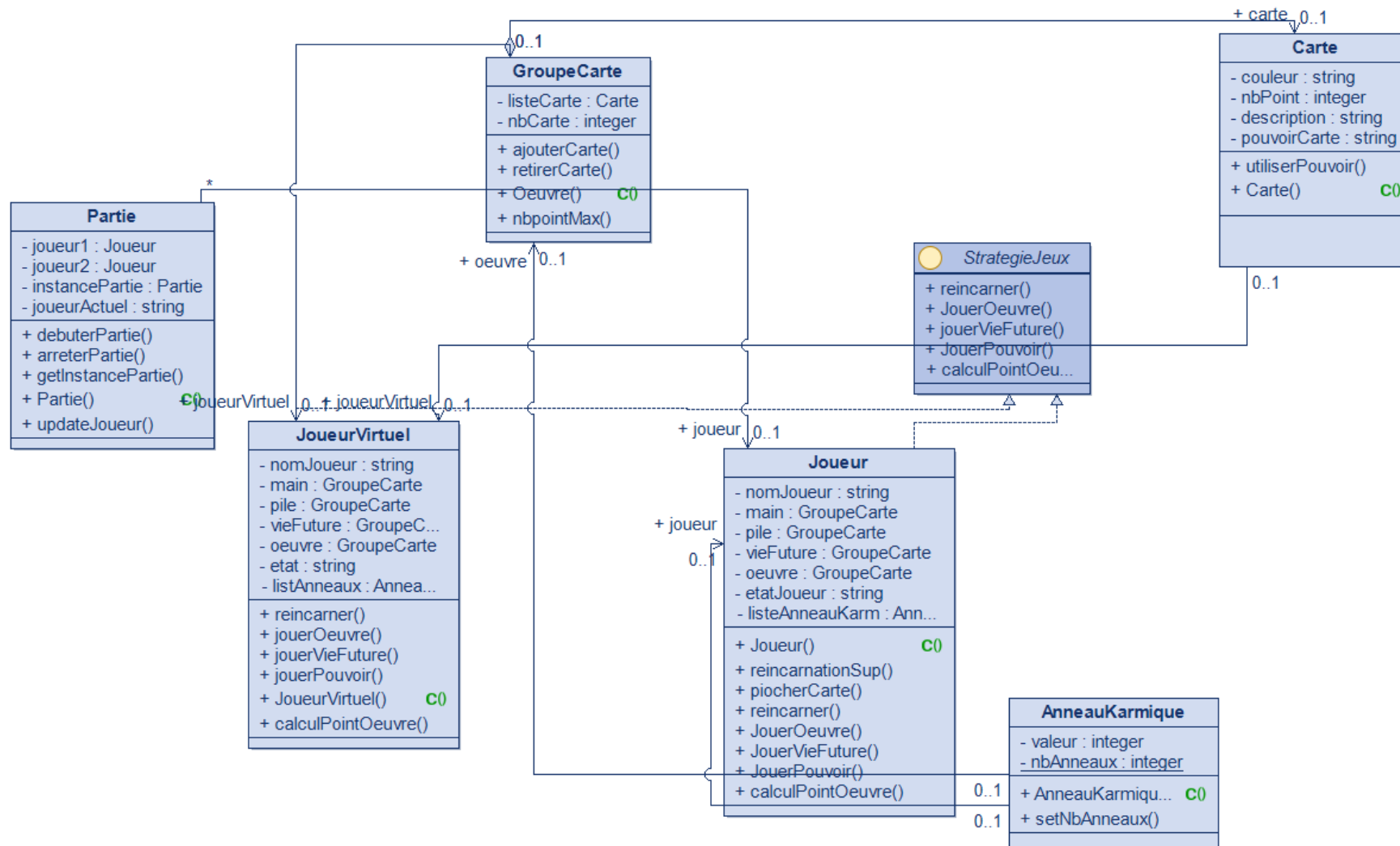
Le projet Karmaka consiste d'une part en la modélisation du logiciel permettant de jouer au jeu karmaka et d'autre part au développement du logiciel.

Le principe du jeu karmaka est le suivant:

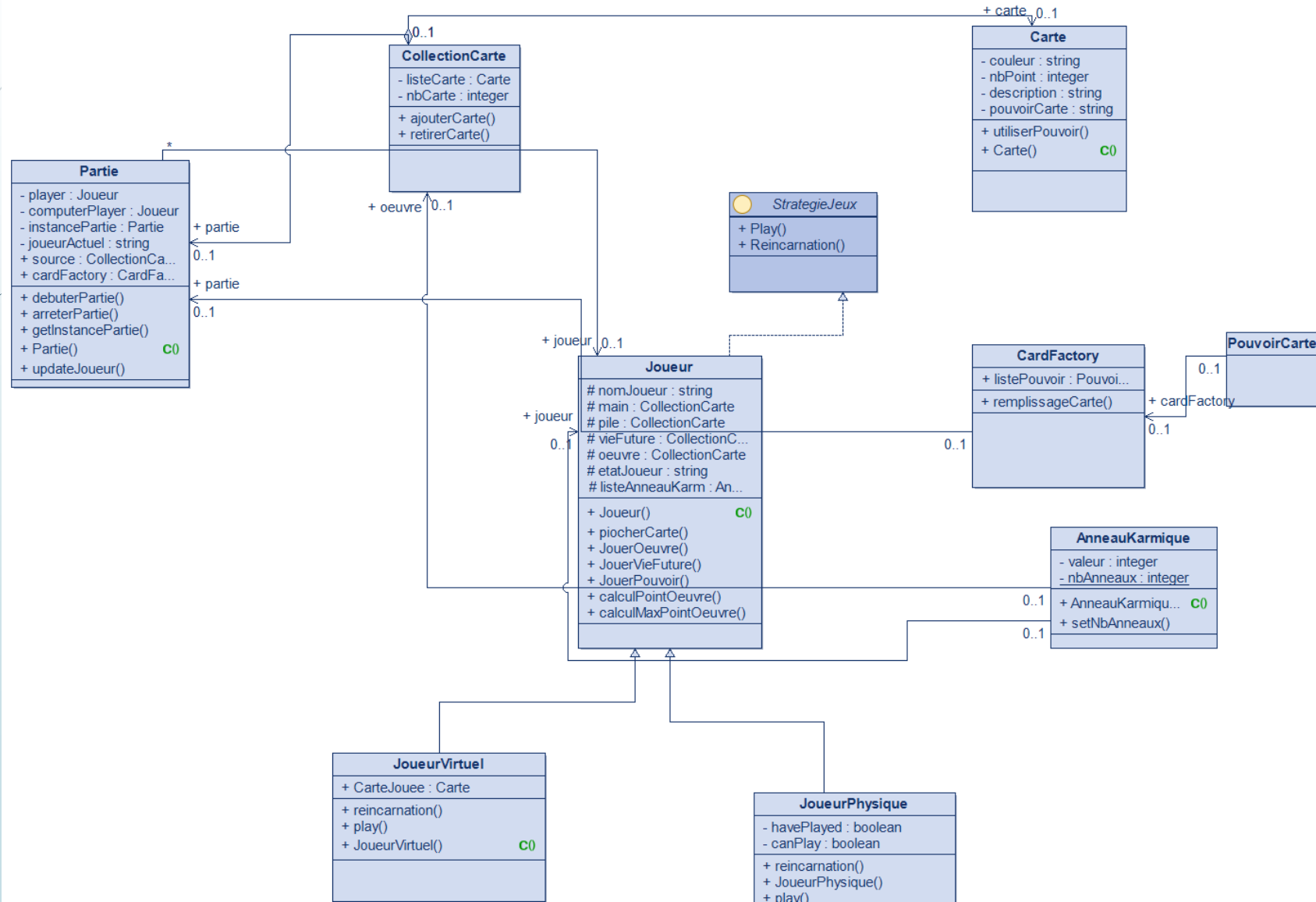
Nous avons deux joueurs (un humain et un joueur virtuel) dans le cas de notre projet. Chaque joueur dispose de carte dans sa pile et dans sa main. À chaque tour de jeu, le joueur pioche une carte dans sa pile; il a le choix de la mettre dans son œuvre ou d'utiliser son pouvoir. Lorsque le joueur ne dispose plus de carte ni dans sa pile ni dans sa main, il meurt et a la possibilité de se réincarner. En se réincarnant il monte un niveau plus haut au niveau de l'échelle karmique et lorsqu'il atteint la transcendance il gagne et la partie est terminée.

Dans cette partie nous allons présenter les modifications apportés à la modélisation initiale de notre jeu ainsi que notre état d'avancement

# PREMIÈRE VERSION DIAGRAMME DE CLASSES



# DEUXIÈME VERSION DIAGRAMME DE CLASSES





# Modifications apportées au diagramme de classe

- Nous avons ajouté les classes JoueurPhysique et JoueurVirtuel qui héritent de la classe joueur et qui implémentent l'interface stratégie; ce changement nous permet d'avoir une plus grande flexibilité pour la gestion des joueurs physiques et virtuels,
- Ajout de la classe CardFactory qui servira à créer les différentes cartes du jeu, ainsi on pourra rendre plus modulable et flexible la création de nouvelles cartes sans changer les parties sensibles du code
- L'interface stratégie contient uniquement les méthodes Play() et Réincarnation() qui vont différer en fonction du joueur physique ou virtuel
- Ajout des attribut à la classe JoueurPhysique afin de gérer l'interaction avec l'interface graphique.



# Etat actuel de l'application

L'état actuel de l'application permet d'assurer quasiment toutes les fonctionnalités énumérées dans le cahier de charge.

En effet nous n'avons pas pu implémenter c'est la totalité des 23 cartes du jeu car en effet , l'implémentation de chaque carte exige de créer les fonctionnalités relatives à leur pouvoir et pour chaque carte il faut une méthode d'utilisation de son pouvoir, ces fonctionnalités nécessitent la manipulation des éléments d'interface graphique pour chacune de ces cartes. Nous avons donc pu implémentée 10 cartes sur les 23.

En dehors de cela toutes les fonctionnalités du jeu sont couvertes et celui si gère les fonctions de sauvegarde sans problèmes,