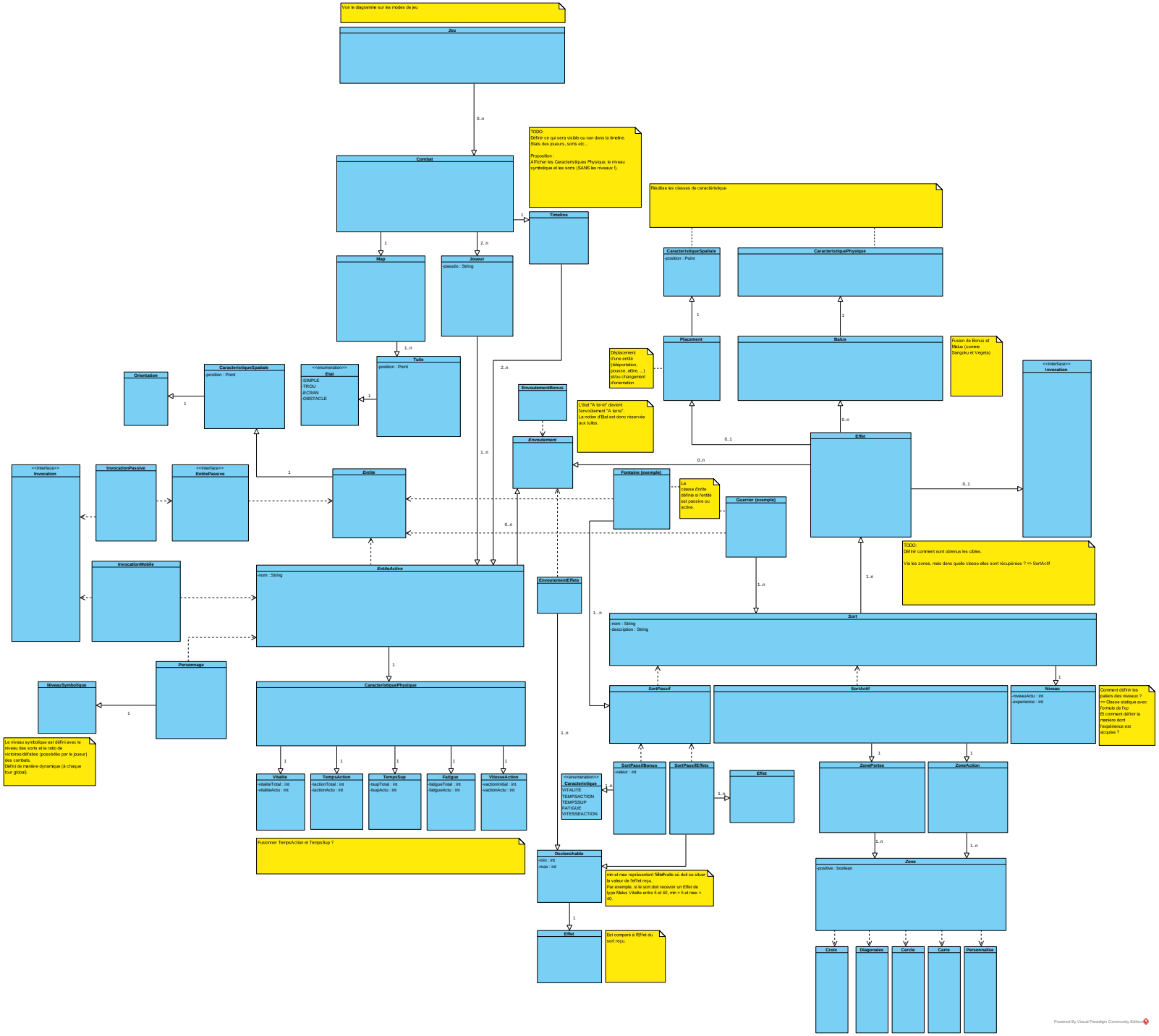
Voir le diagramme sur les modes de jeu
Jeu
0..n
Combat
TODO:
Définir ce qui sera visible ou non dans la timeline.
Stats des joueurs, sorts etc...
Proposition :
Afficher les Caracteristiques Physique, le niveau symbolique et les sorts (SANS les niveaux !).
Réutilise les classes de caractéristique
Timeline
1
2..n
Map
Joueur
-pseudo : String
CaracteristiqueSpatiale
-position : Point
CaracteristiquePhysique
1
1
Placement
Balus
Fusion de Bonus et Malus (comme Songoku et Vegeta)
Déplacement d'une entité (téléportation, poussée, attire, ...) sans changement d'orientation
1..n
Tuile
-position : Point
Orientation
CaracteristiqueSpatiale
-position : Point
<<enumeration>>
Etat
-SIMPLE
-TROU
-ECRAN
-OBSTACLE
1
1
2..n
EnvoutementBonus
L'état "A terre" devient l'envoûtement "A terre".
La notion d'Etat est donc réservée aux tuiles.
Envoutement
0..1
0..n
Effet
0..n
0..1
<<Interface>>
Invocation
<<Interface>>
Invocation
InvocationPassive
<<Interface>>
EntitePassive
1
Entite
Fontaine (exemple)
La classe Entité définie si l'entité est passive ou active.
Guerrier (exemple)
0..n
TODO:
Définir comment sont obtenus les cibles.
Via les zones, mais dans quelle classe elles sont récupérées ? => SortActif
1..n
1..n
InvocationMobile
EntiteActive
-nom : String
EnvoutementEffets
1..n
Sort
-nom : String
-description : String
Personnage
1
SortPassif
SortActif
Niveau
-niveauActu : int
-experience : int
Comment définir les paliers des niveaux ?
=> Classe statique avec formule de l'xp.
Et comment définir la manière dont l'expérience est acquise ?
NiveauSymbolique
1
Le niveau symbolique est défini avec le niveau des sorts et le ratio de victoires/défaites (possédés par le joueur) des combats.
Défini de manière dynamique (à chaque tour global).
CaracteristiquePhysique
1
1
1
1
1
Vitalite
-vitaliteTotal : int
-vitaliteActu : int
TempsAction
-tactionTotal : int
-tactionActu : int
TempsSup
-tsupTotal : int
-tsupActu : int
Fatigue
-fatigueTotal : int
-fatigueActu : int
VitesseAction
-vactionInitial : int
-vactionActu : int
Fusionner TempsAction et TempsSup ?
<<enumeration>>
Caracteristique
VITALITE
TEMPSACTION
TEMPSSUP
FATIGUE
VITESSEACTION
1..n
SortPassifBonus
-valeur : int
SortPassifEffets
1..n
Effet
1
1
ZonePortee
ZoneAction
1..n
1..n
Declenchable
-min : int
-max : int
min et max représentent l'IMePvalie où doit se situer la valeur de l'effet reçu.
Par exemple, si le sort doit recevoir un Effet de type Malus Vitalite entre 5 et 40, min = 5 et max = 40.
Zone
-positive : boolean
1
Effet
Est comparé à l'Effet du sort reçu.
Croix
Diagonales
Cercle
Carre
Personnalise
Powered By Visual Paradigm Community Edition