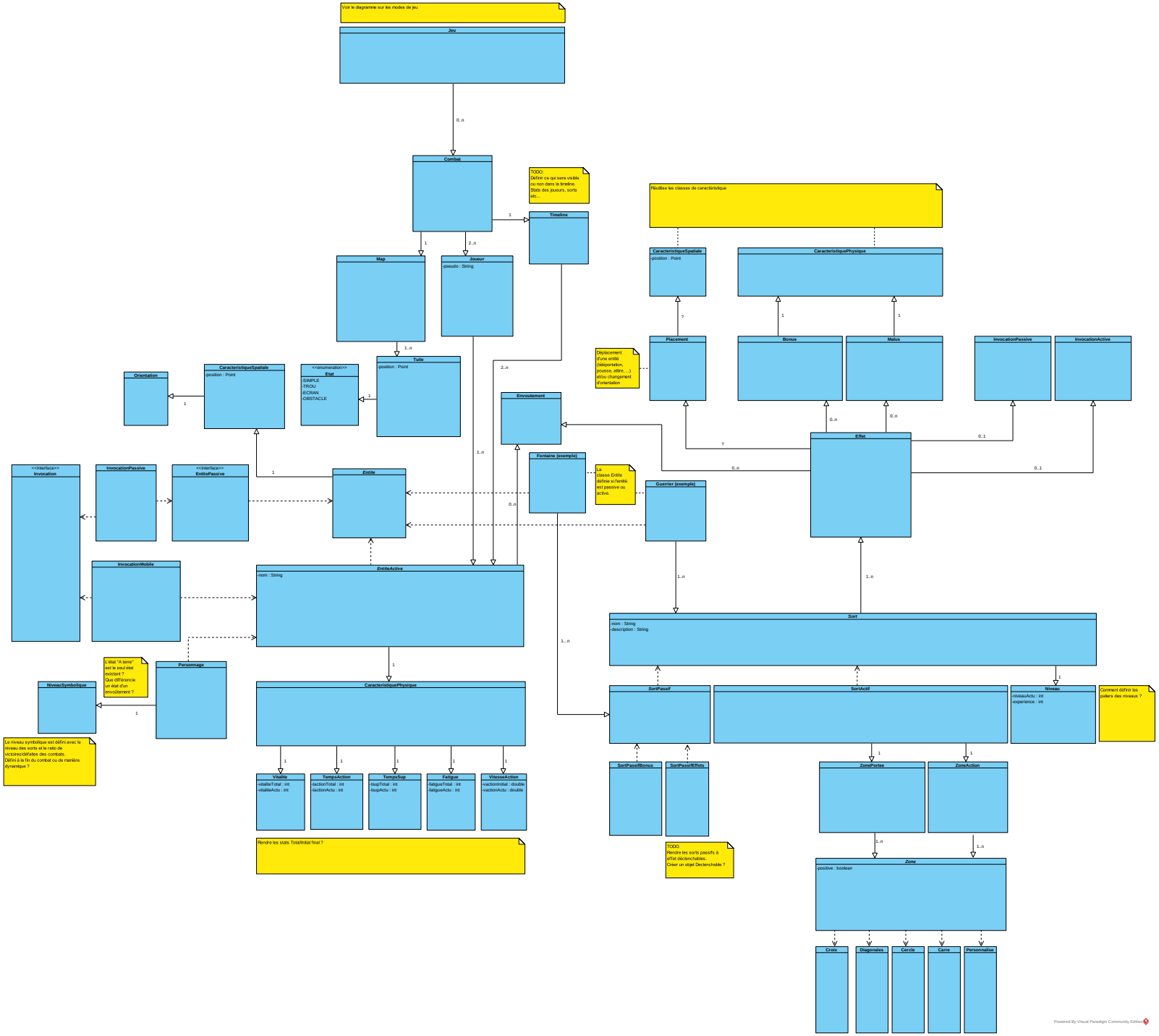
Voir le diagramme sur les modes de jeu
Jeu
0..n
Combat
TODO:
Définir ce qui sera visible
ou non dans la timeline.
Stats des joueurs, sorts
etc...
1
Timeline
1
2..n
Map
Joueur
-pseudo : String
1..n
Tuile
-position : Point
Réutilise les classes de caractéristique
CaracteristiqueSpatiale
-position : Point
CaracteristiquePhysique
?
1
1
Placement
Bonus
Malus
InvocationPassive
InvocationActive
Déplacement
d'une entité
(téléportation,
pousse, attire, ...)
etou changement
d'orientation
Orientation
1
CaracteristiqueSpatiale
-position : Point
<<enumeration>>
Etat
-SIMPLE
-TROU
-ECRAN
-OBSTACLE
1
2..n
Envoutement
0..n
0..n
?
Effet
0..1
0..n
0..1
1..n
Fontaine (exemple)
La
classe Entite
définie si l'entité
est passive ou
active.
Guerrier (exemple)
<<Interface>>
Invocation
InvocationPassive
<<Interface>>
EntitePassive
1
Entite
0..n
InvocationMobile
EntiteActive
-nom : String
1..n
1..n
1..n
Sort
-nom : String
-description : String
1
Personnage
L'état "A terre"
est le seul état
existant ?
Que différencie
un état d'un
envoûtement ?
NiveauSymbolique
1
1
CaracteristiquePhysique
SortPassif
SortActif
Niveau
-niveauActu : int
-experience : int
Comment définir les
paliers des niveaux ?
Le niveau symbolique est défini avec le
niveau des sorts et le ratio de
victoires/défaites des combats.
Défini à la fin du combat ou de manière
dynamique ?
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 : double
-vactionActu : double
Rendre les stats Total/Initial final ?
SortPassifBonus
SortPassifEffets
TODO:
Rendre les sorts passifs à
effet déclenchables.
Créer un objet Declenchable ?
1
1
ZonePortee
ZoneAction
1..n
1..n
Zone
-positive : boolean
Croix
Diagonales
Cercle
Carre
Personnalise
Powered By Visual Paradigm Community Edition