

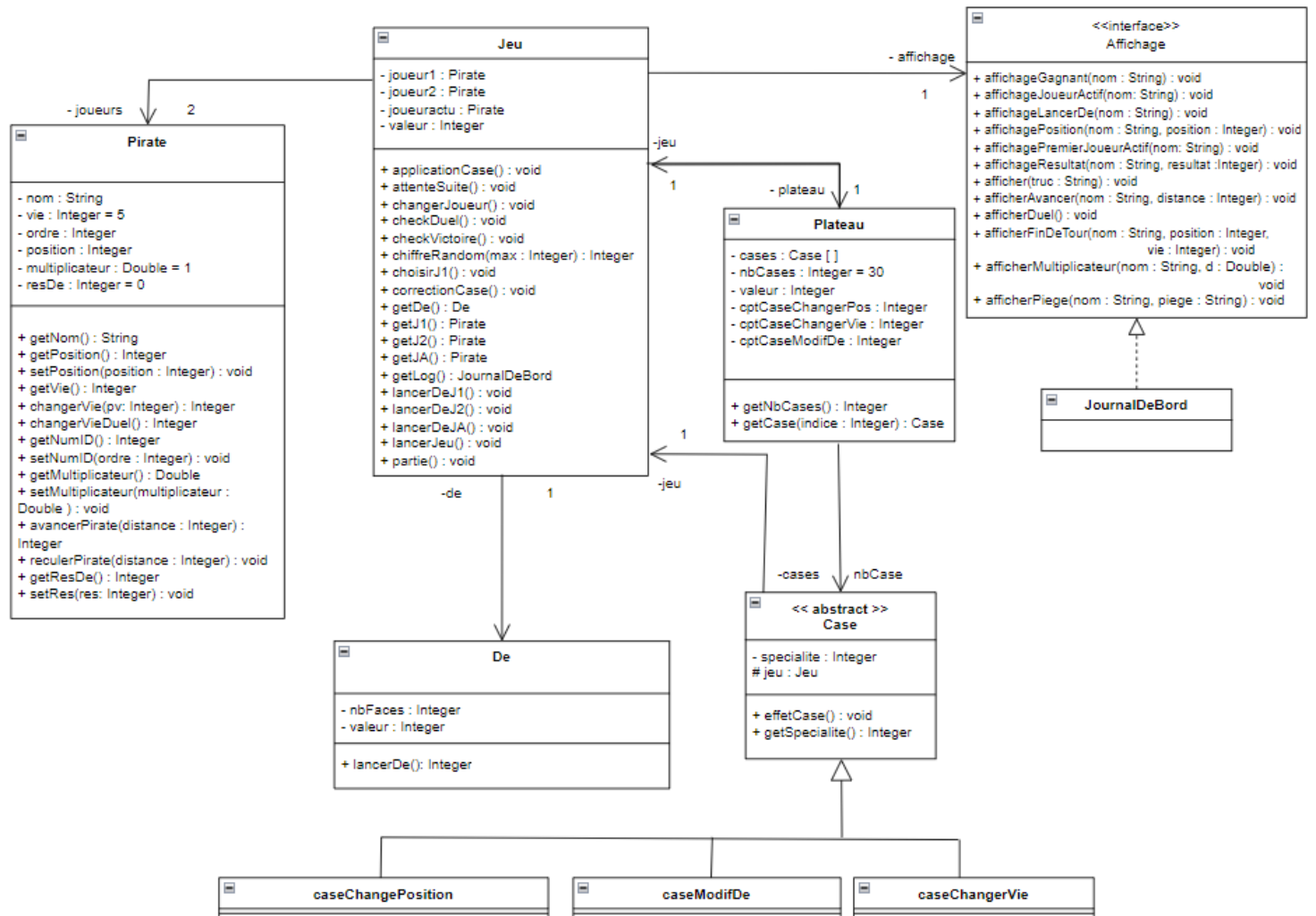
Gay

Cyprien

1A SRI

Documentation projet "Les pirates"

Diagramme de classe :



Les classes filles vides héritent de la classe mère Case et renvoient un numéro d'identifiant d'événement

Diagramme de système

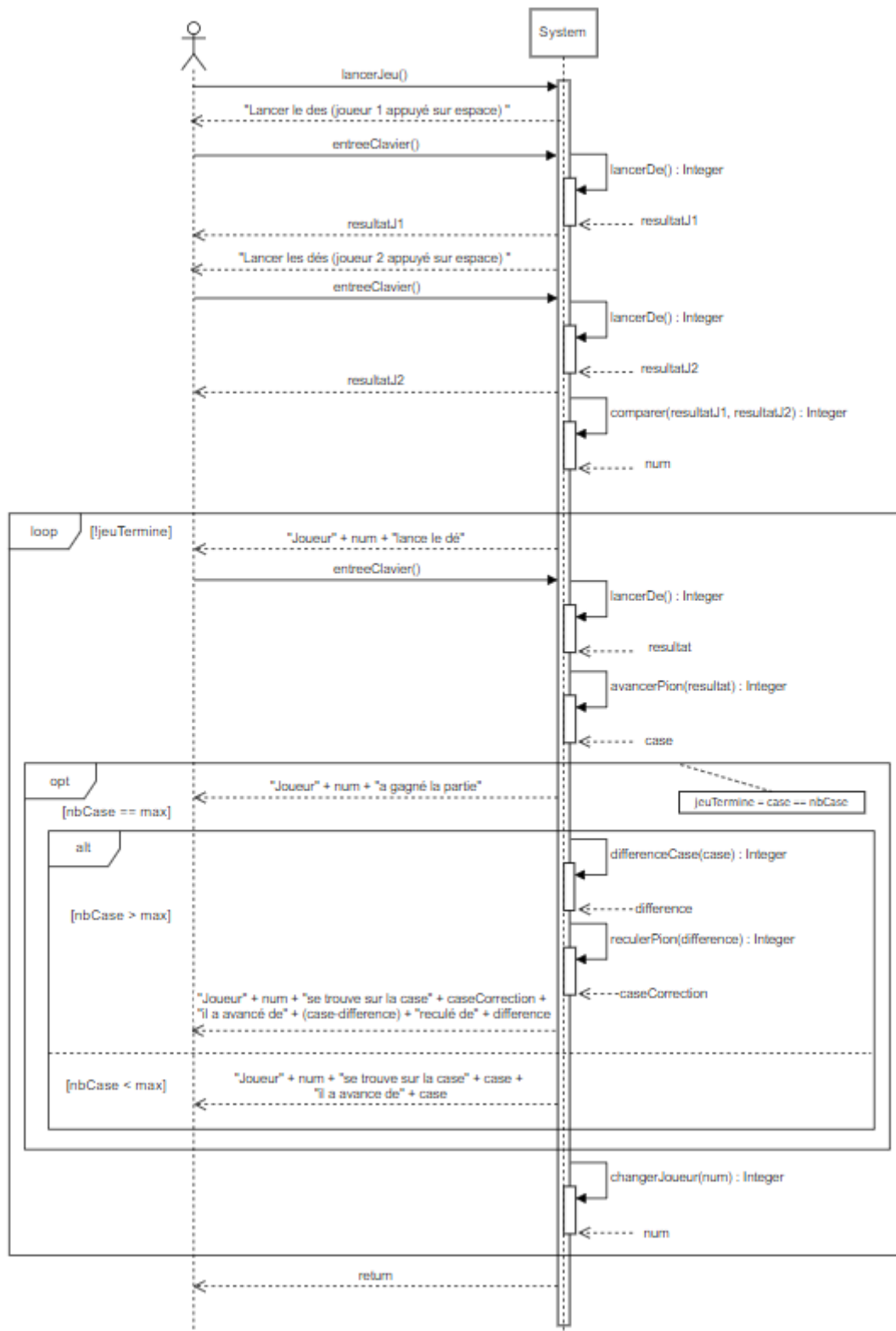


Diagramme de séquence détaillé : événement échange de position

Lorsqu'un joueur tombe sur une case avec un Id correspondant a l'échange de position, l'effet est appliqué via un switch, donnant la séquence suivante :

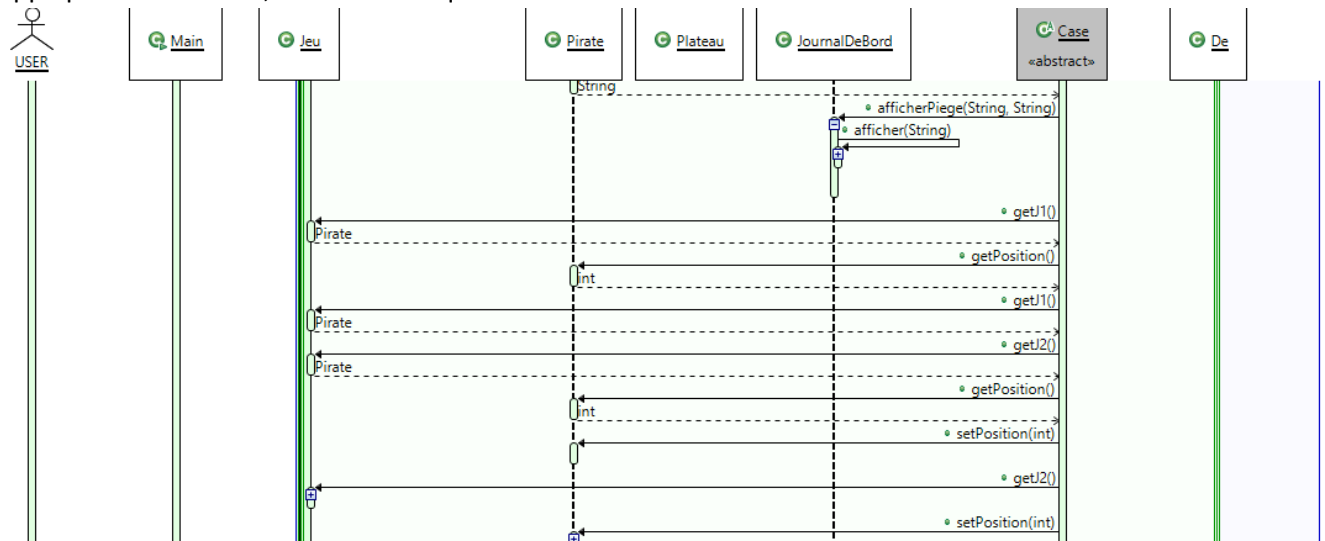


Diagramme de séquence détaillé : événement duel :

Lorsque deux joueurs tombent sur une même case, ils tirent les dés pour savoir qui gagnera ce duel.

Le perdant perd 3 points de vie :

