

## ANC3 – Scrabble – Itération 1

### Introduction

Pour ce projet, nous avons fait le choix de faire nos diagrammes et d'écrire notre code en anglais. Afin de faciliter la lecture du rapport, celui-ci sera rédigé en français.

### Use Cases (cfr. Fig. 1)

Cette itération contient deux cas d'utilisations:

#### Lancer le jeu (Launch Game):

Le joueur lance une partie et le système génère le plateau de jeu et les lettres du chevalet aléatoirement.

#### Placer un mot (Place Word):

Dans cette itération, ce cas d'utilisation se limite au placement d'une ou plusieurs lettres sans pour autant former un mot, ni être contiguës. Il est demandé à l'utilisateur de rentrer un "mot" tant que le coup n'est pas valide.

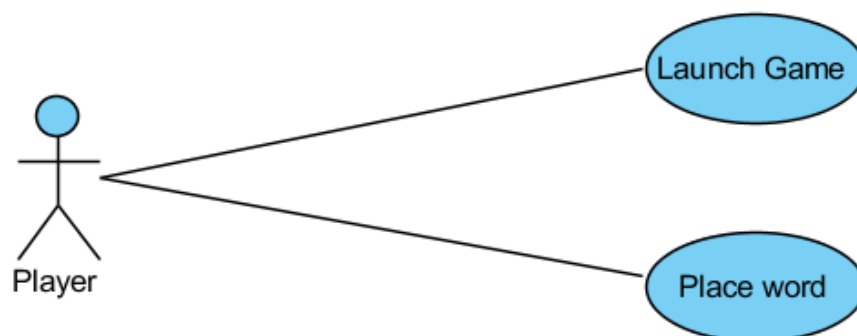


Figure 1 - Use Cases

## Diagrammes de séquences (cfr. Fig. 2 & Fig. 3)

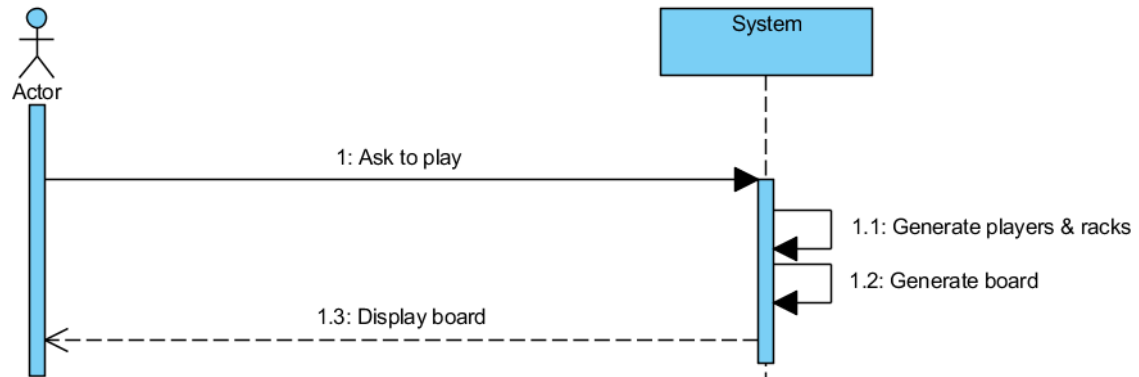


Figure 2 - DSS - Launch Game

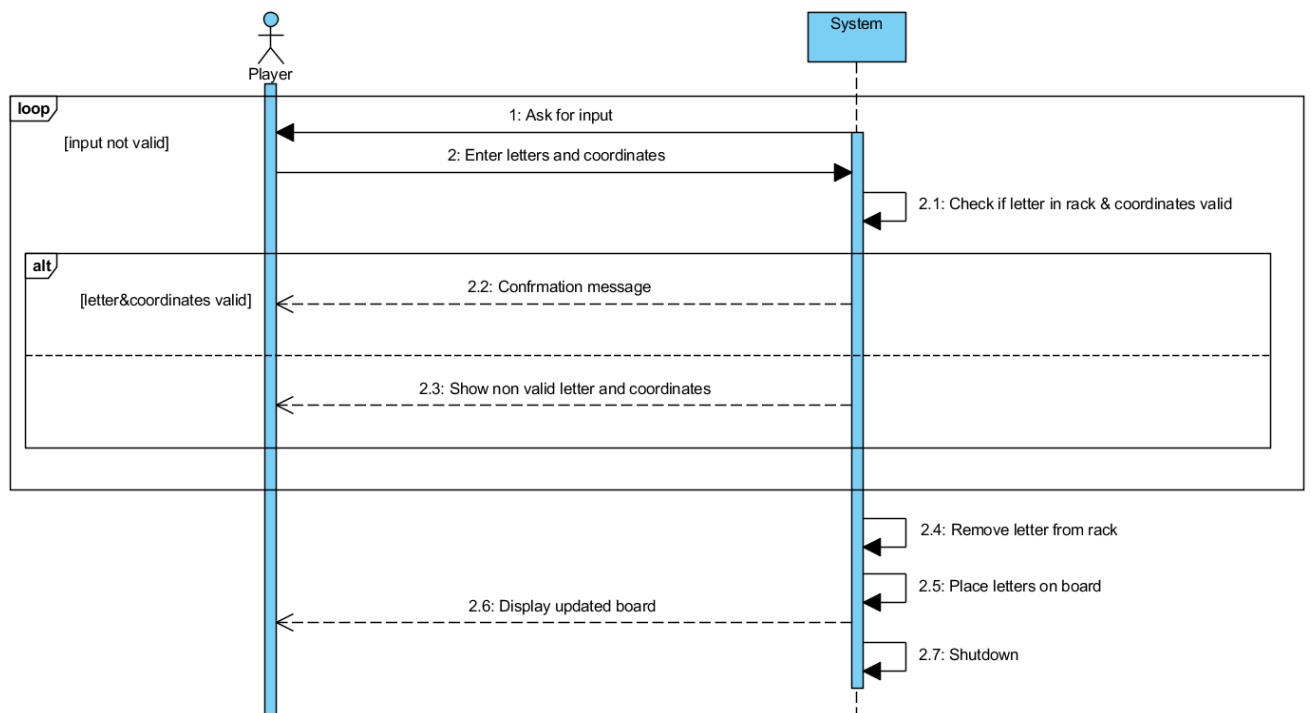


Figure 3 - DSS - Place Word

## Diagramme de classes du domaine (cfr. Fig. 4)

Ce diagramme contient des classes non nécessaires à l'implémentation de cette itération. Ceci se traduit par une classe mot (Word) qui ne sera pas utilisée ainsi que les classes joueur (Player) et sac (Bag) qui sont superflues dans cette itération. Il nous a cependant semblé adéquat de les implémenter car elles se révéleront indispensables dans les futures itération. Nous avons aussi fait le choix d'implémenter une classe abstraite "LetterContainer" décrivant des comportements communs au sac (Bag) et au chevalet (Rack).

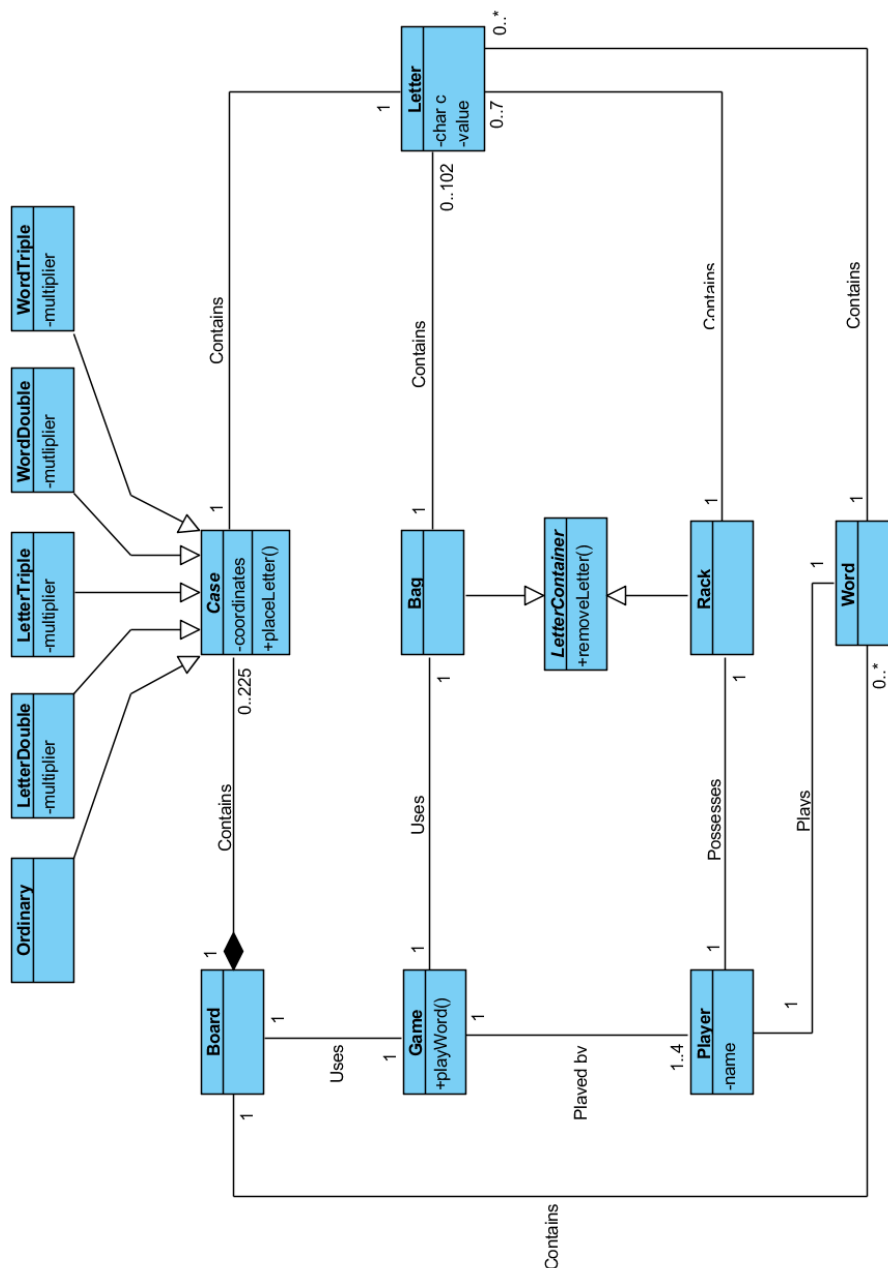


Figure 4 - Diagramme de classes du domaine

## Diagramme de classes logicielles (cfr. Fig. 5)

Ceci n'est qu'un premier jet non fini. (Il manque par exemple la classe observable et l'interface observer).

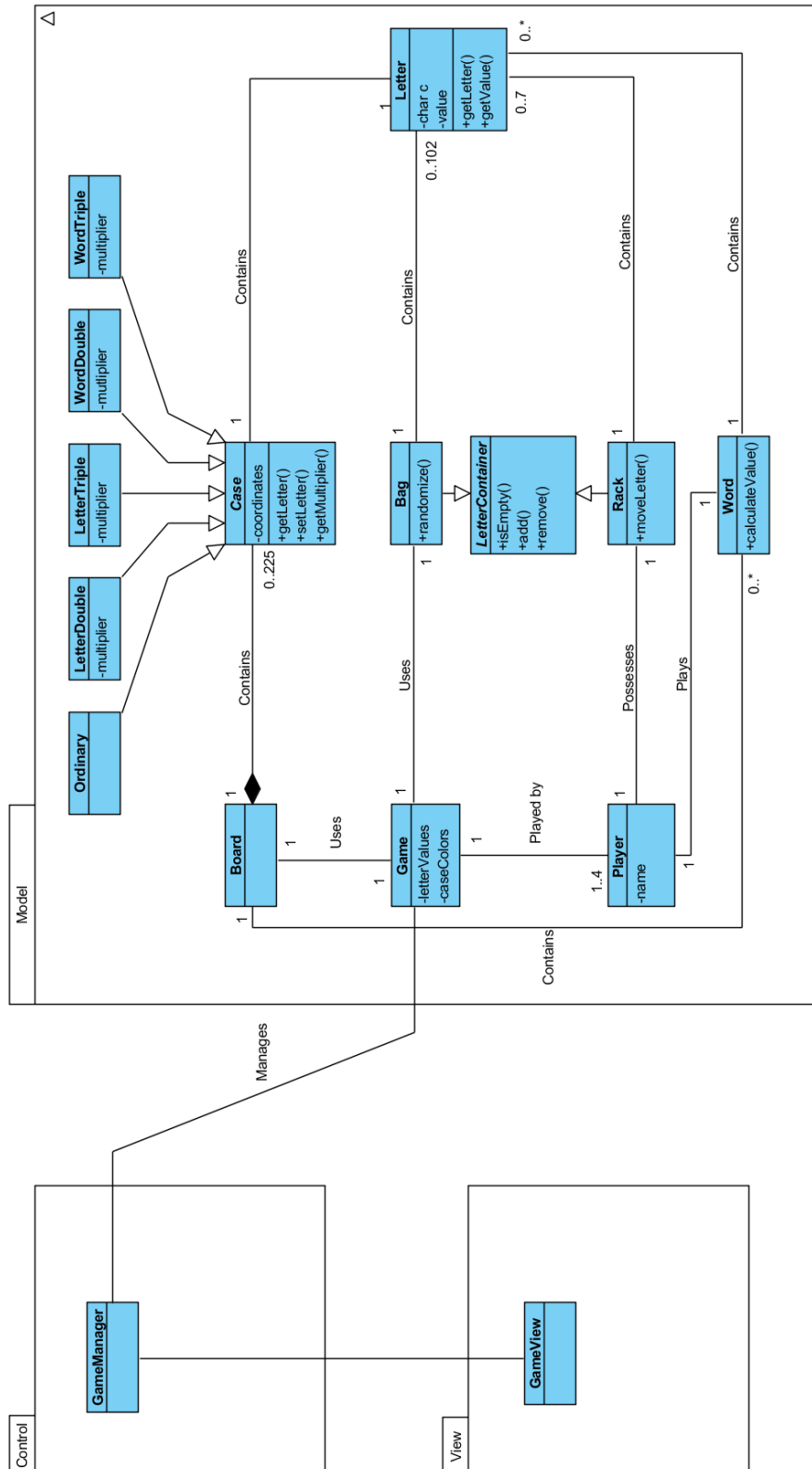


Figure 5- Diagramme de classes logicielles