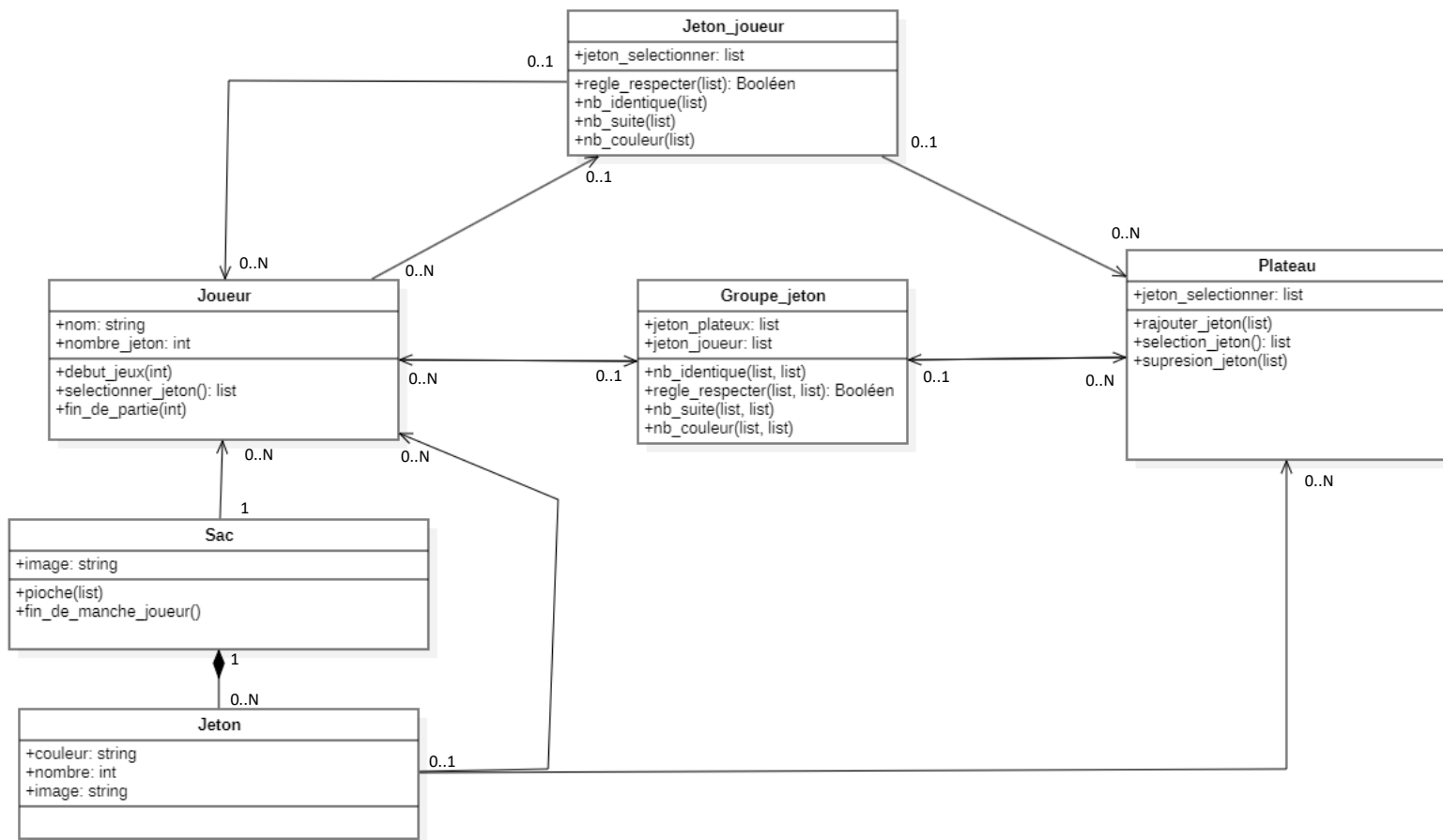


Diagramme de classe



classe jeton_joueur : permet de savoir si une combinaison de jeton à partir du pupitre du joueur est correcte en vérifiant la conformité des règles du jeu il retourne un booléen

classe groupe_jeton : permet de savoir si une combinaison de jeton à partir du pupitre du joueur et du plateau de jeu est correcte en vérifiant la conformité des règles du jeu il retourne un booléen

classe joueur : permet de voir l'état du pupitre du joueur en visualisant les jetons qui lui restent et combien il lui reste elle permet aussi de sélectionner les jetons qui veulent jouer à partir de son pupitre

classe plateau : c'est l'environnement où le joueur va visualiser ce qui a déjà été mis sur le terrain et il va pouvoir interagir avec celui-ci pour pouvoir modifier le jeu si la règle lui permet

classe sac : cette classe va servir à savoir si le joueur a fini son tour en piochant

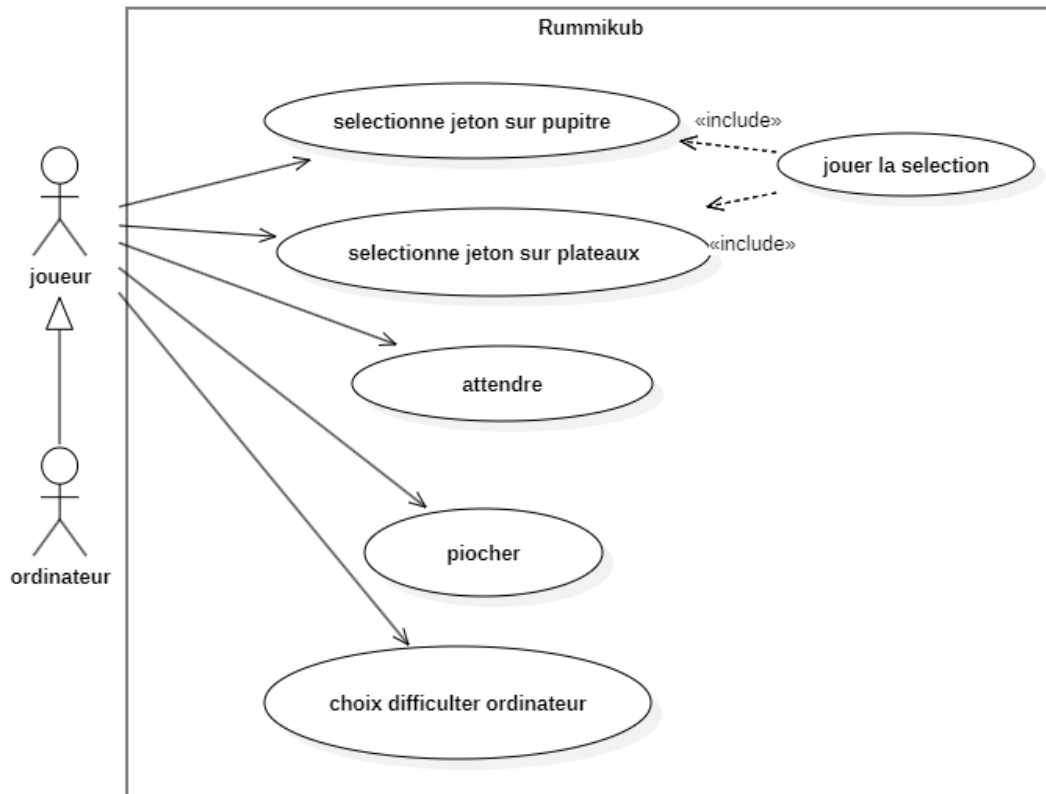
classe jeton : elle représente tous les jetons qui seront dans la partie avec leur nombre et leur couleur il n'y aura pas de doublon de jeton

les jetons pourront être piochés à partir du sac et ces jetons seront repartir entre ceux présents sur le terrain et ceux présents dans la main du joueur

le joueur peut faire une combinaison à la fois que ce soit sur le plateau ou sur son pupitre mais le joueur peut proposer plusieurs compositions

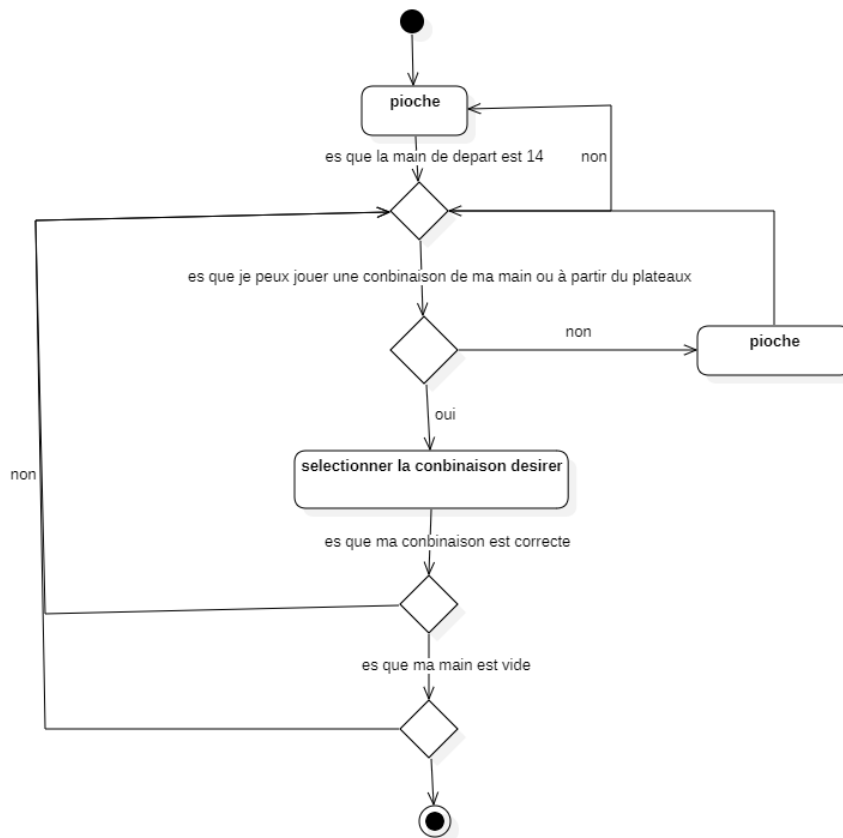
le sac peut contenir plusieurs jeton mais le joueur peut piocher 1 jeton par manche

diagramme d'utilisation



Au tout début le joueur pioche le nombre de jeton requit puis ensuite il sélectionne les jetons qui veut poser si il peut pas alors il doit piocher en touchant sur le sac qui m'est fin à son tour qui passe au joueur suivant au fur et à mesure de la partie il peut aussi sélectionner les jeton sur le plateaux pour former des combinaison la partie prend fin quand la main du joueur tombe à zéro

Diagramme d'activité de début de partie à la fin de partie d'un joueur



Le joueur au début n'a pas de jeton il va en piocher jusqu'à en avoir 14 ensuite la partie peut commencer si il a une combinaison est qui à envie de la jouer alors il peut sélectionner les jeton du plateaux ou de sont pupitre pour pouvoir faire une combinaison si la combinaison est bonne alors il pourra encore faire une nouvelle combinaison si il a plus de jeton alors la partie prend fin

Diagramme d'activité le comportement entre deux joueur

