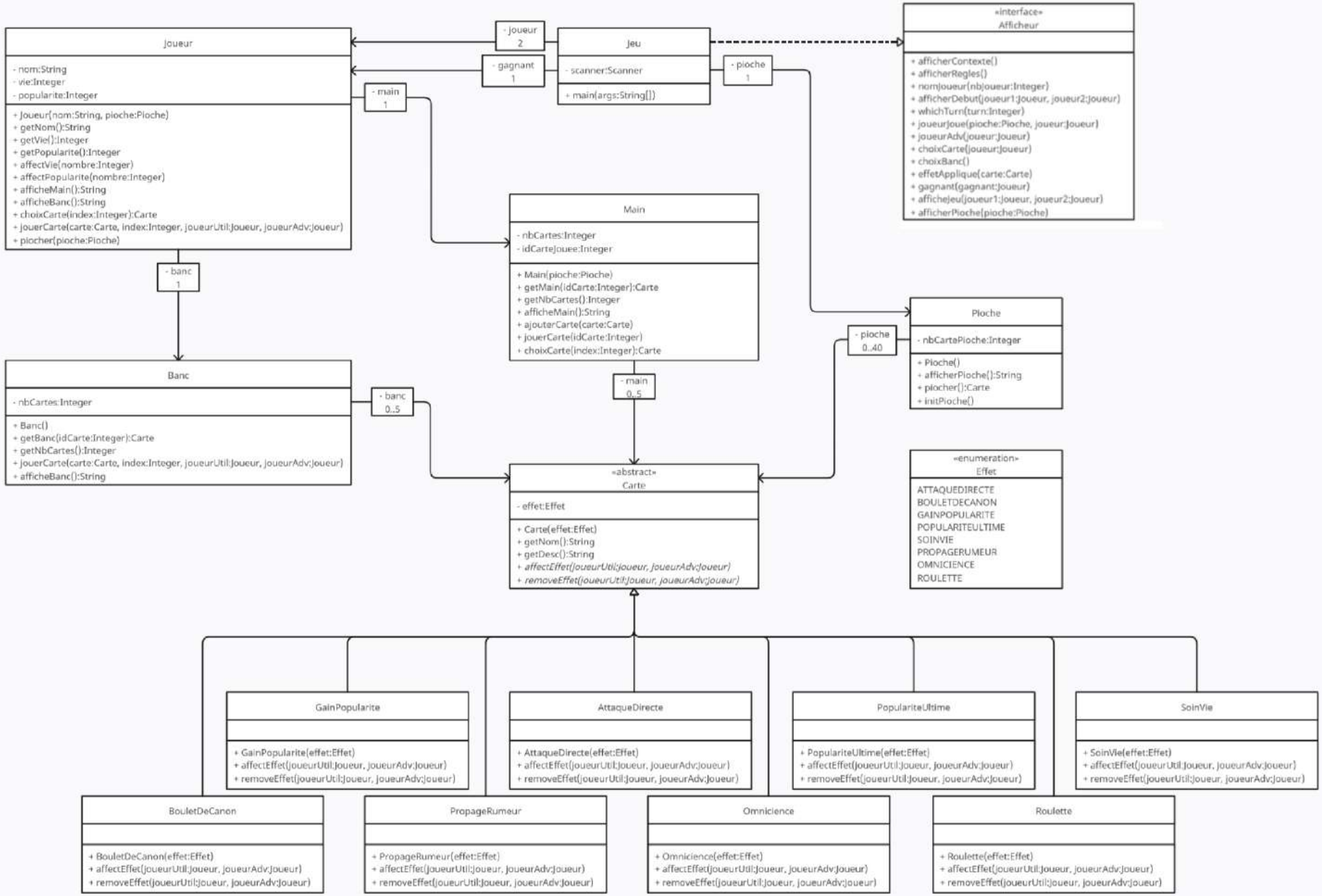
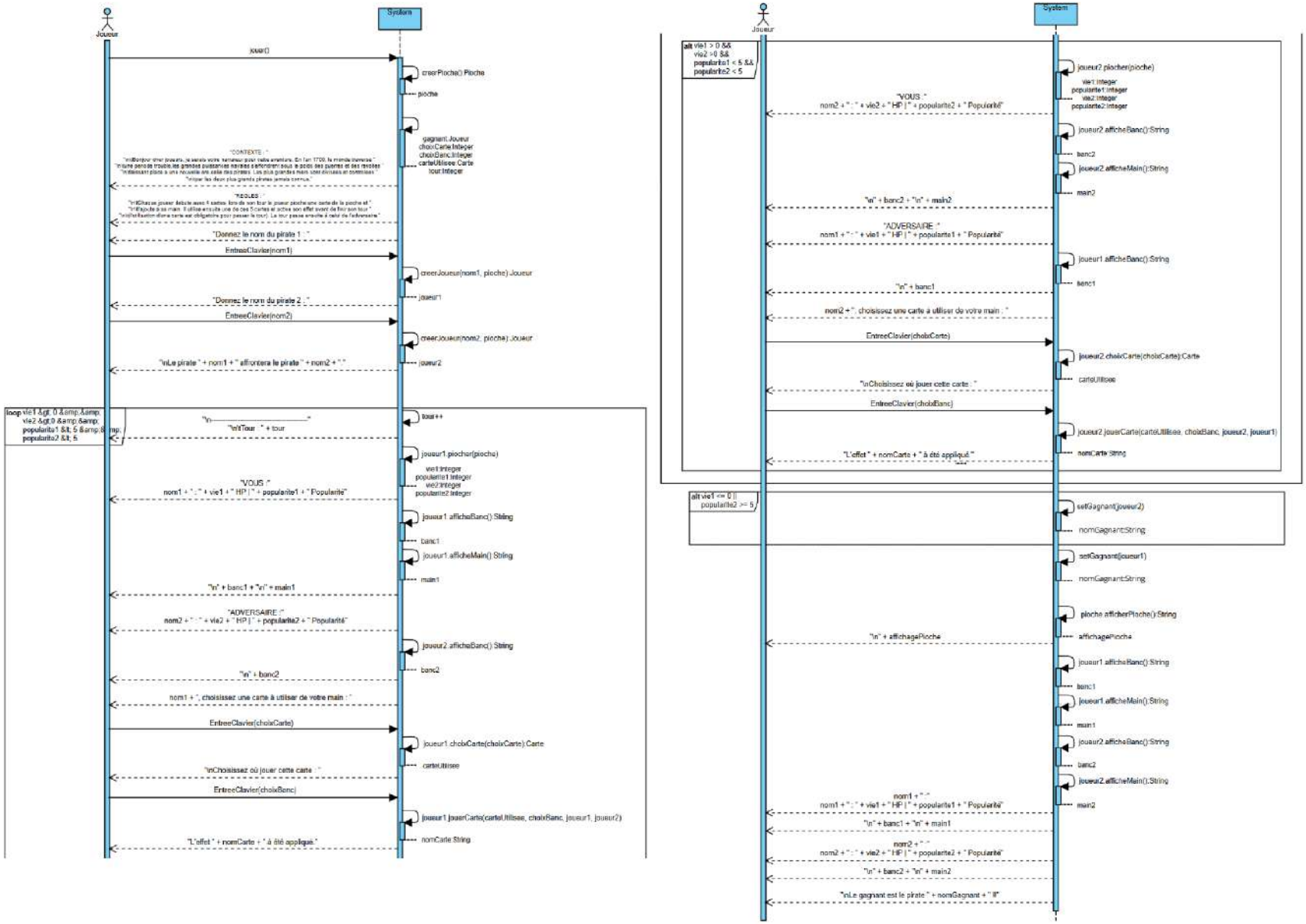
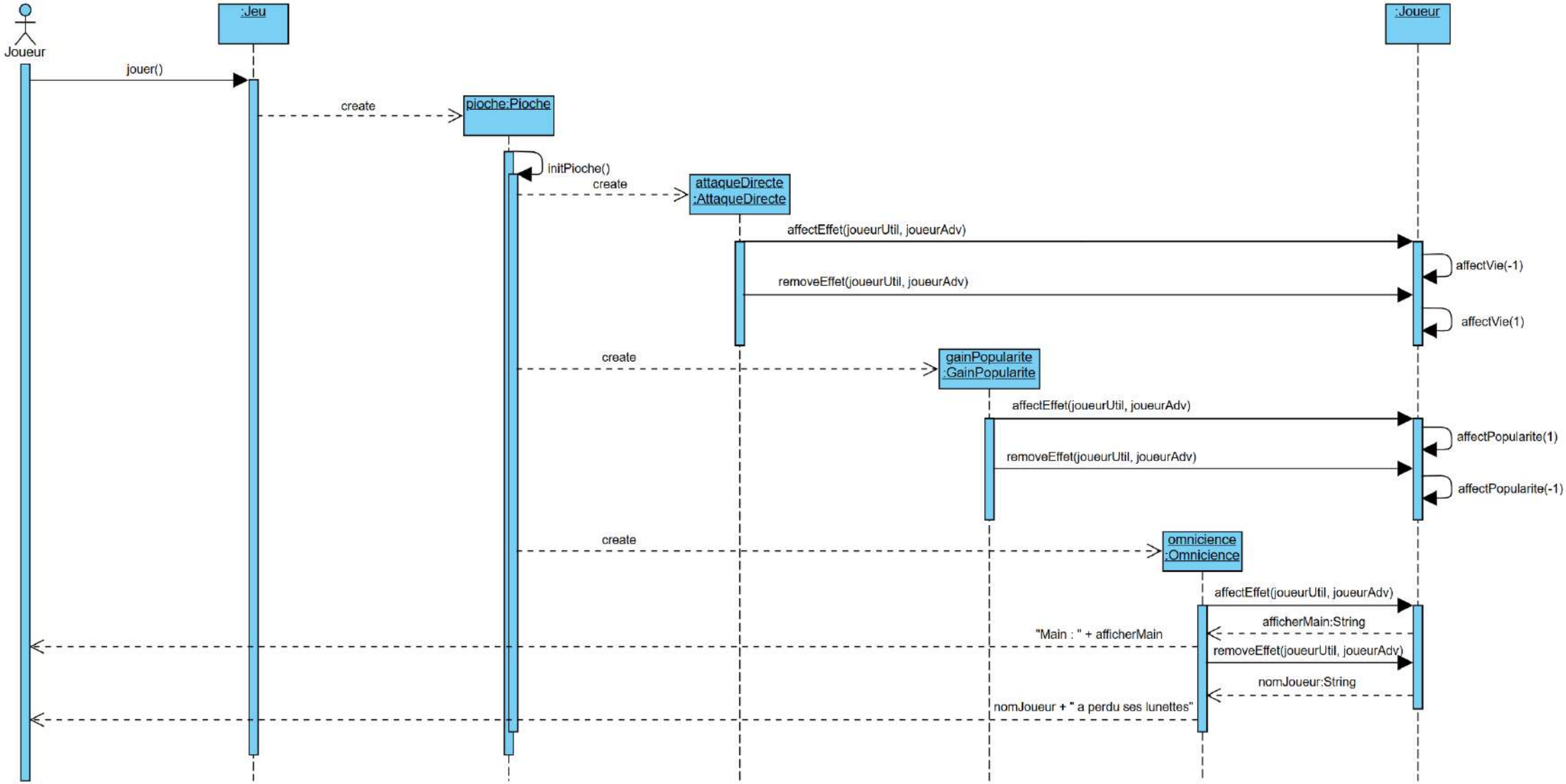

Joueur
- nom:String
- vie:Integer
- popularite:Integer
+ Joueur(nom:String, pioche:Pioche)
+ getNom():String
+ getVie():Integer
+ getPopularite():Integer
+ affectVie(nombre:Integer)
+ affectPopularite(nombre:Integer)
+ afficheMain():String
+ afficheBanc():String
+ choixCarte(index:Integer):Carte
+ jouerCarte(carte:Carte, index:Integer, joueurUtil:Joueur, joueurAdv:Joueur)
+ piocher(pioche:Pioche)
- joueur 2
- gagnant 1
- main 1
Jeu
- scanner:Scanner
+ main(args:String[])
- pioche 1
«interface»
Afficheur
+ afficherContexte()
+ afficherRegles()
+ nomJoueur(nbJoueur:Integer)
+ afficherDebut(joueur1:Joueur, joueur2:Joueur)
+ whichTurn(turn:Integer)
+ joueurJoue(pioche:Pioche, joueur:Joueur)
+ joueurAdv(joueur:Joueur)
+ choixCarte(joueur:Joueur)
+ choixBanc()
+ effetApplique(carte:Carte)
+ gagnant(gagnant:Joueur)
+ afficheJeu(joueur1:Joueur, joueur2:Joueur)
+ afficherPioche(pioche:Pioche)
Main
- nbCartes:Integer
- idCarteJouee:Integer
+ Main(pioche:Pioche)
+ getMain(idCarte:Integer):Carte
+ getNbCartes():Integer
+ afficheMain():String
+ ajouterCarte(carte:Carte)
+ jouerCarte(idCarte:Integer)
+ choixCarte(index:Integer):Carte
- banc 1
Banc
- nbCartes:Integer
+ Banc()
+ getBanc(idCarte:Integer):Carte
+ getNbCartes():Integer
+ jouerCarte(carte:Carte, index:Integer, joueurUtil:Joueur, joueurAdv:Joueur)
+ afficheBanc():String
- banc 0..5
- main 0..5
Pioche
- nbCartePioche:Integer
+ Pioche()
+ afficherPioche():String
+ piocher():Carte
+ initPioche()
- pioche 0..40
«abstract»
Carte
- effet:Effet
+ Carte(effet:Effet)
+ getNom():String
+ getDesc():String
+ affectEffet(joueurUtil:Joueur, joueurAdv:Joueur)
+ removeEffet(joueurUtil:Joueur, joueurAdv:Joueur)
«enumeration»
Effet
ATTAQUEDIRECTE
BOULETDECANON
GAINPOPULARITE
POPULARITEULTIME
SOINVIE
PROPAGERUMEUR
OMNICIENCE
ROULETTE
GainPopularite
+ GainPopularite(effet:Effet)
+ affectEffet(joueurUtil:Joueur, joueurAdv:Joueur)
+ removeEffet(joueurUtil:Joueur, joueurAdv:Joueur)
AttaqueDirecte
+ AttaqueDirecte(effet:Effet)
+ affectEffet(joueurUtil:Joueur, joueurAdv:Joueur)
+ removeEffet(joueurUtil:Joueur, joueurAdv:Joueur)
PopulariteUltime
+ PopulariteUltime(effet:Effet)
+ affectEffet(joueurUtil:Joueur, joueurAdv:Joueur)
+ removeEffet(joueurUtil:Joueur, joueurAdv:Joueur)
SoinVie
+ SoinVie(effet:Effet)
+ affectEffet(joueurUtil:Joueur, joueurAdv:Joueur)
+ removeEffet(joueurUtil:Joueur, joueurAdv:Joueur)
BouletDeCanon
+ BouletDeCanon(effet:Effet)
+ affectEffet(joueurUtil:Joueur, joueurAdv:Joueur)
+ removeEffet(joueurUtil:Joueur, joueurAdv:Joueur)
PropageRumeur
+ PropageRumeur(effet:Effet)
+ affectEffet(joueurUtil:Joueur, joueurAdv:Joueur)
+ removeEffet(joueurUtil:Joueur, joueurAdv:Joueur)
Omnicience
+ Omnicience(effet:Effet)
+ affectEffet(joueurUtil:Joueur, joueurAdv:Joueur)
+ removeEffet(joueurUtil:Joueur, joueurAdv:Joueur)
Roulette
+ Roulette(effet:Effet)
+ affectEffet(joueurUtil:Joueur, joueurAdv:Joueur)
+ removeEffet(joueurUtil:Joueur, joueurAdv:Joueur)


Joueur
System
jouer()
creerPioche() Pioche
pioche
gagnant:Joueur
choixCarte:Integer
choixBanc:Integer
carteUtilisee:Carte
tour:Integer
"CONTEXTE :"
"\nBonjour cher joueur, je serais votre nameau pour votre aventure. En l'an 1700, le monde bouge."
"\nIl une zone de trouble, les grandes puissances navales s'affrontent sous le poids des guerres et des modes"
"\nMaintenant plus à une nouvelle ère celle des pirates. Les plus grandes mers sont divisées et dominées"
"\npar les deux plus grands pirates jamais connus."
"REGLES :"
"\nChacun jouer à tour avec 4 cartes. lors de son tour le joueur pioche une carte de la pioche et"
"\nl'ajoute à sa main. Il utilise ensuite une de ces 5 cartes et active son effet avant de finir son tour."
"\nl'utilisation d'une carte est obligatoire pour passer le tour). Le tour passe ensuite à celui de l'adversaire."
"Donnez le nom du pirate 1 :"
EntreeClavier(nom1)
creerJoueur(nom1, pioche):Joueur
joueur1
"Donnez le nom du pirate 2 :"
EntreeClavier(nom2)
creerJoueur(nom2, pioche):Joueur
joueur2
"\nLe pirate " + nom1 + " affrontera le pirate " + nom2 + " "
loop vie1 > 0 && vie2 >0 && popularite1 < 5 && popularite2 < 5
"\n——————————"
"\n\tTour : " + tour
tour++
joueur1.piocher(pioche)
vie1:Integer
popularite1:Integer
vie2:Integer
popularite2:Integer
"VOUS :"
nom1 + " :" + vie1 + " HP | " + popularite1 + " Popularité"
joueur1.afficheBanc():String
banc1
joueur1.afficheMain():String
main1
"\n" + banc1 + "\n" + main1
"ADVERSAIRE :"
nom2 + " :" + vie2 + " HP | " + popularite2 + " Popularité"
joueur2.afficheBanc():String
banc2
"\n" + banc2
nom1 + ", choisissez une carte à utiliser de votre main :"
EntreeClavier(choixCarte)
joueur1.choixCarte(choixCarte):Carte
carteUtilisee
"\nChoisissez où jouer cette carte :"
EntreeClavier(choixBanc)
joueur1.jouerCarte(carteUtilisee, choixBanc, joueur1, joueur2)
nomCarte:String
"L'effet " + nomCarte + " à été appliqué."
alt vie1 > 0 && vie2 >0 && popularite1 < 5 && popularite2 < 5
joueur2.piocher(pioche)
vie1:Integer
popularite1:Integer
vie2:Integer
popularite2:Integer
"VOUS :"
nom2 + " :" + vie2 + " HP | " + popularite2 + " Popularité"
joueur2.afficheBanc():String
banc2
joueur2.afficheMain():String
main2
"\n" + banc2 + "\n" + main2
"ADVERSAIRE :"
nom1 + " :" + vie1 + " HP | " + popularite1 + " Popularité"
joueur1.afficheBanc():String
banc1
"\n" + banc1
nom2 + ", choisissez une carte à utiliser de votre main :"
EntreeClavier(choixCarte)
joueur2.choixCarte(choixCarte):Carte
carteUtilisee
"\nChoisissez où jouer cette carte :"
EntreeClavier(choixBanc)
joueur2.jouerCarte(carteUtilisee, choixBanc, joueur2, joueur1)
nomCarte:String
"L'effet " + nomCarte + " à été appliqué."
alt vie1 <= 0 || popularite2 >= 5
setGagnant(joueur2)
nomGagnant:String
setGagnant(joueur1)
nomGagnant:String
pioche.afficherPioche():String
affichagePioche
"\n" + affichagePioche
joueur1.afficheBanc():String
banc1
joueur1.afficheMain():String
main1
joueur2.afficheBanc():String
banc2
joueur2.afficheMain():String
main2
nom1 + " :"
nom1 + " :" + vie1 + " HP | " + popularite1 + " Popularité"
"\n" + banc1 + "\n" + main1
nom2 + " :"
nom2 + " :" + vie2 + " HP | " + popularite2 + " Popularité"
"\n" + banc2 + "\n" + main2
"\nLe gagnant est le pirate " + nomGagnant + " !!"


Joueur
:Jeu
:Joueur
jouer()
create
pioche:Pioche
initPioche()
create
attaqueDirecte
:AttaqueDirecte
affectEffet(joueurUtil, joueurAdv)
affectVie(-1)
removeEffet(joueurUtil, joueurAdv)
affectVie(1)
create
gainPopularite
:GainPopularite
affectEffet(joueurUtil, joueurAdv)
affectPopularite(1)
removeEffet(joueurUtil, joueurAdv)
affectPopularite(-1)
create
omnicience
:Omnicience
affectEffet(joueurUtil, joueurAdv)
afficherMain:String
"Main : " + afficherMain
removeEffet(joueurUtil, joueurAdv)
nomJoueur:String
nomJoueur + " a perdu ses lunettes"