**Rapport du Projet de LO43**

**Sujet : Zombicide Pédagogique**

# **Description du sujet**

Zombicide est un jeu de société dans lequel le but est de survivre à des hordes de zombies tout en devant atteindre la sortie du plateau de jeu. De plus, dans certaine partie les joueurs sont contraints de récupérer ou activer des objectifs avant de rejoindre la sortie. Enfin, le ou les joueurs incarnent 1 à plusieurs personnages. En effet, si le joueur joue seul il incarnera alors 4 personnages à lui seul.

Lien vers règle du jeu Zombicide : https://<https://www.zombicide.com/dl/rulebook-zombicide-season-1.pdf>

Dans notre version les survivants sont les professeurs et les zombies sont les étudiants.

Nous avons gardé la majeur partie des règles du jeu de base mais en modifiant quelques éléments comme le fait que les objets permettant d’ouvrir les portes n’ont vocation cas l’ouverture des portes et non la validation, ainsi que l’ajout de Type d’UVs pour les outils de validation et aussi pour les étudiants, donc certains outils ne peuvent pas être utilisés contre certains étudiants du fait qu’ils ont besoin de validation d’UVs sur un ou plusieurs types d’UVs. Nous avons aussi rajouté une caractéristique nombre d’utilisations sur les outils de validations.

Une partie se déroule en un certain nombre de tour de jeu, à chaque début de tour de jeu des étudiants apparaitront des différentes cases d’apparitions du plateau, puis les joueurs pourront effectuer divers action (se déplacer, fouiller une pièce, ouvrir une porte, valider les UVs des étudiants, gérer leur inventaire, activer un objectif).

Synopsis : « Début d’un nouveau semestre à l’UTBM, c’est le jour tant attendu celui des inscriptions aux consoles. Mais alors que tout se passait bien les ordinateurs s’éteignent d’un coup, problème c’est que les étudiants sont nombreux car comme d’habitude aucun d’entres eux ne respectent les horaires de passages. Alors dans un dernier mouvement de répit un des enseignant présent dans la salle des consoles envoie un mail à toutes les enseignantes et tous les enseignants de leur venir en aide pour que tout se passe comme prévu. C’est ainsi que 4 valeureux professeurs se sont donné rendez-vous à l’accueil du bâtiment pour partir à la recherche des différents disjoncteurs pour remettre le courant dans la salle des consoles, mais pour se faire ils vont devoir faire face à des hordes d’étudiants et revenir à des méthodes traditionnelles de validation d’UV celle sur feuille manuscrite !!! »

Ici le but du jeu est d’activé un ou plusieurs disjoncteurs en fonctions de la difficulté et de réussir à faire parvenir un professeur à la salle des consoles, tout en validant les UVs des différents étudiants qu’ils croiseront sur leur route.

# Outils utilisé et partage travail

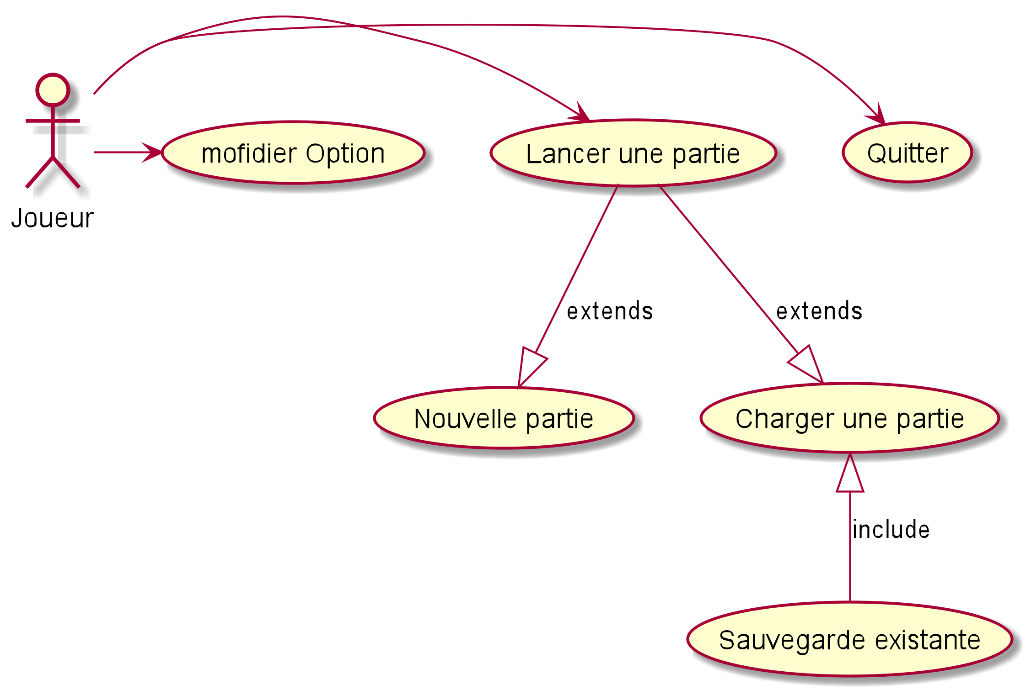
Pour notre projet nous avons utilisé Intellij IDEA couplé à un GitHub et pour ce qui est de l’UML nous avons utilisé PlantUML qui est un plugin sur IIntellij IDEA et qui permet de créer les différents diagrammes UML.

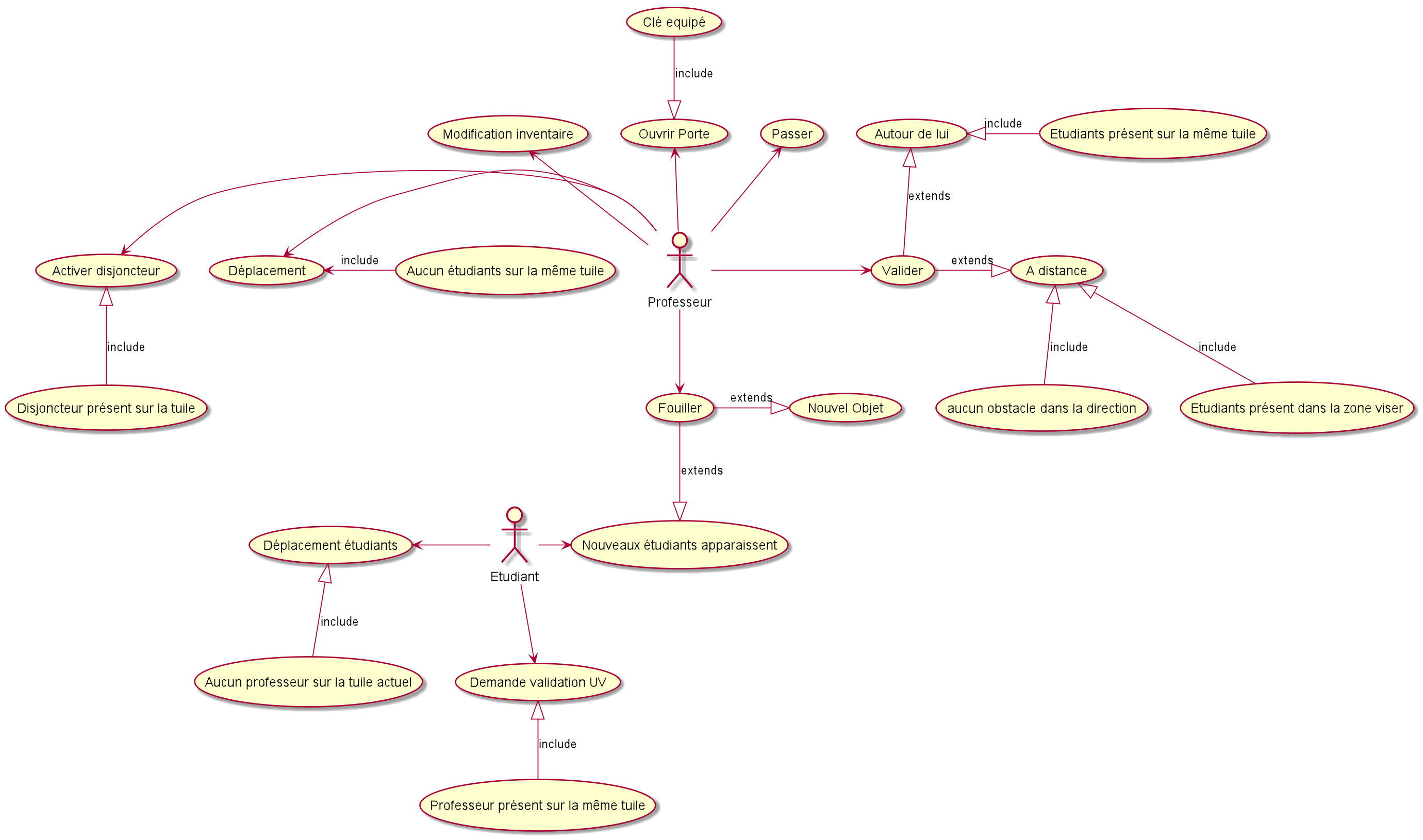
Pour ce qui est du partage du travail Geoffrey s’occupe principalement des différentes composantes du plateau tels que le plateau, les tuiles et les cases ainsi que le contrôleur de partie : Partie et l’affichage du plateau. Clément quant à lui il s’occupe des différents éléments du plateau comme les murs, portes, les personnages mais aussi de tout ce qui touche au personnage comme l’inventaire et les cartes.

# Diagramme cas d’utilisation

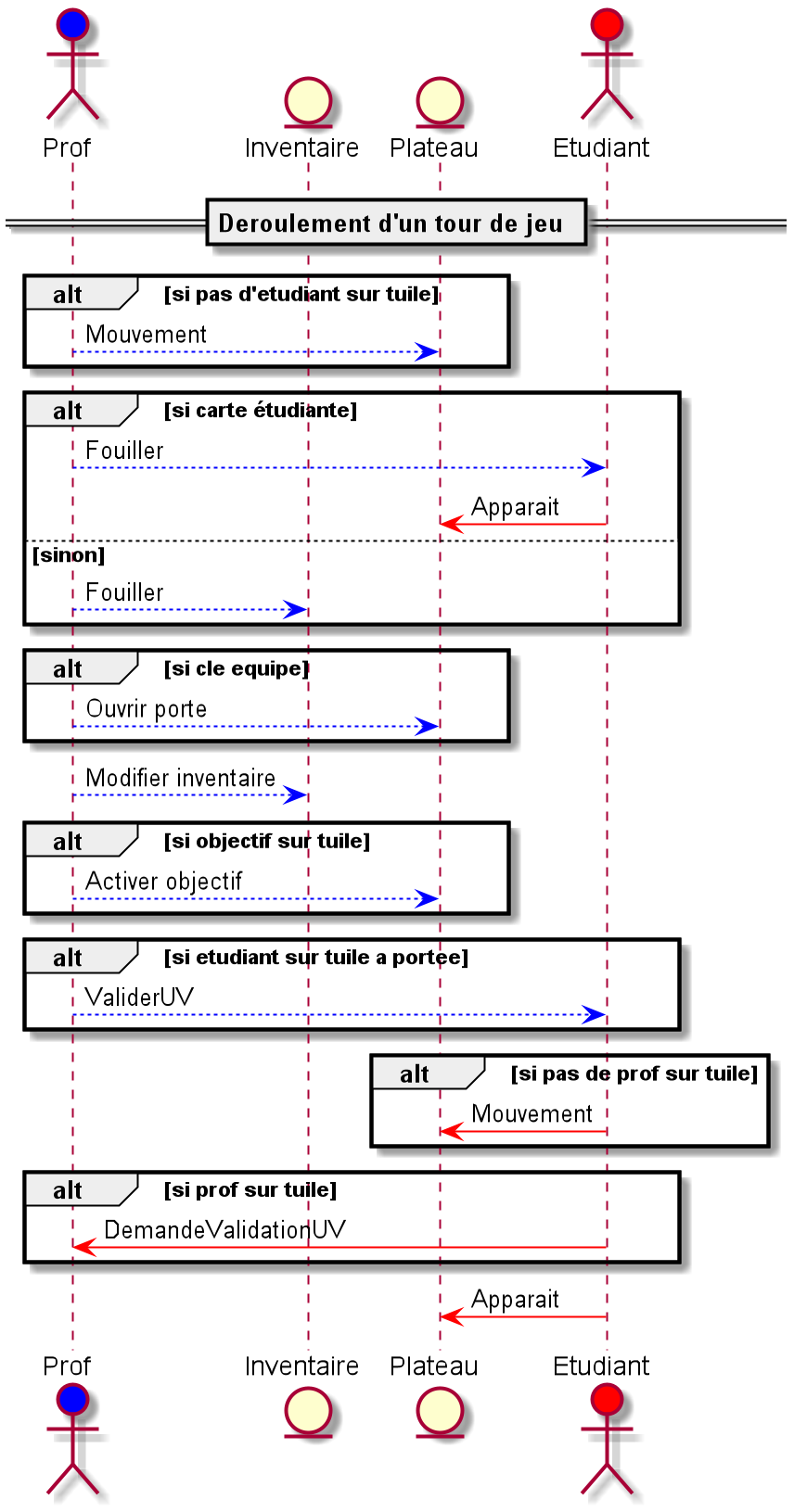
Nous avons 2 diagrammes de cas d’utilisation, 1 pour le Menu et un autre pour les actions lors d’une Partie.

1 Menu :



2 Partie :

# Diagramme de séquence



# Diagramme de classe

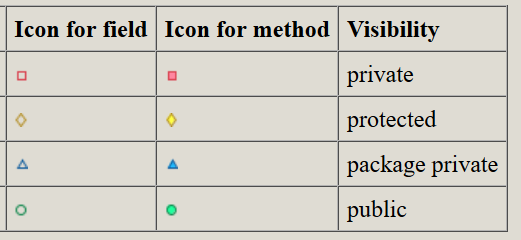


Diagramme de Classe Complet :

Une image contenant capture d’écran, texte

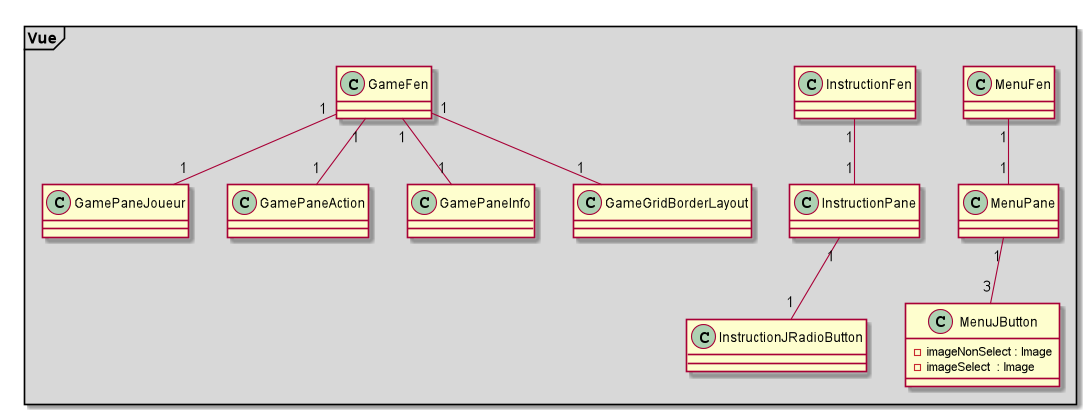
Description générée automatiquement

Une image contenant capture d’écran

Description générée automatiquement

Package Modèle :

Package Vue :



Package Contrôleur :

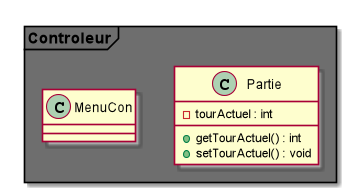


Diagramme Classe Avec Seulement Les Relations :

Une image contenant capture d’écran

Description générée automatiquement