

UML : citadelles

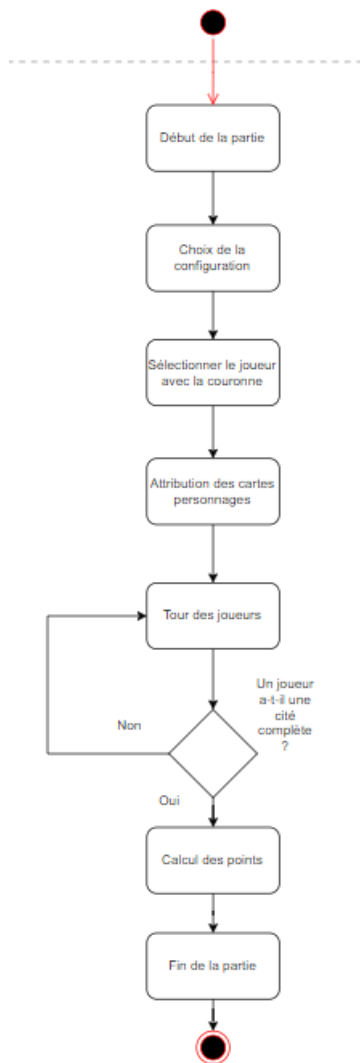


Figure 1 : le diagramme d'activité jouer une partie

Acteurs :

- Joueur
- Adversaires
- Système de jeu (Citadelles)

Cas d'utilisation : Tour de Jeu

Description :

Le cas d'utilisation commence lorsque c'est au tour d'un joueur de jouer.

Flux principal d'événements :

1. Le Système de jeu (Citadelles) détermine quel joueur doit jouer en se basant sur l'ordre des personnages.
2. Le Joueur révèle son Personnage.
3. Le Joueur fait le choix entre :
 - a. Recevoir des ressources (2 pièces d'or).
 - b. Piocher 2 cartes Quartier, en conserver une et remettre l'autre sous la pioche.
 - Si le Joueur choisit de piocher des cartes Quartier, retour à l'étape 3b.
4. Le Joueur utilise le pouvoir spécial de son Personnage, si applicable.
 - Si le pouvoir du Personnage permet une action spéciale, retour à l'étape 4.
5. Le Joueur décide s'il souhaite construire un quartier en payant le coût en ressources.
 - Si le Joueur construit un quartier, retour à l'étape 5.
6. Le Système de jeu (Citadelles) met à jour l'état du jeu avec les actions du Joueur.
7. Si c'est la fin du tour, le Système de jeu vérifie si un joueur a une cité complète pour déterminer la fin de la partie.
 - Si un joueur a une cité complète, le cas d'utilisation se termine.
 - Sinon, retour à l'étape 1 pour le prochain joueur.

Flux d'événements alternatifs :

- À tout moment, si un événement inattendu survient (comme un joueur qui doit quitter le jeu), le tour de jeu est ajusté ou redémarré en fonction des règles du jeu.

Post-conditions :

- Le tour de jeu est complété.
- L'état du jeu est mis à jour avec toutes les actions prises par le Joueur.
- Le jeu est prêt pour le prochain tour ou pour conclure si la partie est terminée.

Règles spéciales :

- Les règles spéciales liées au nombre de joueurs, aux personnages utilisés et aux merveilles en jeu peuvent modifier le flux d'événements.
-

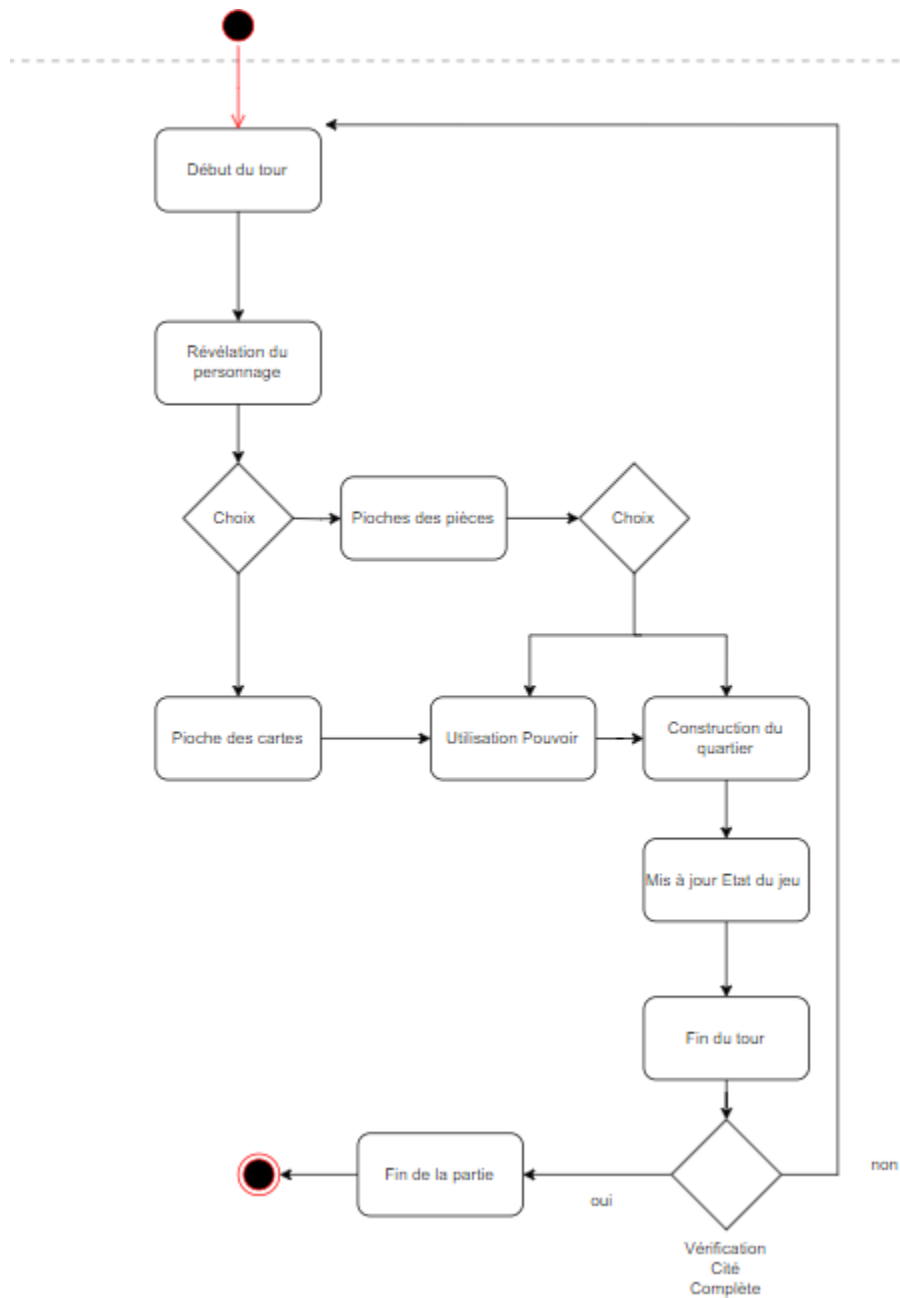


Figure 2 : le diagramme d'activité de tour de jeu

Acteurs :

- Joueur
- Système de jeu (Citadelles)

Cas d'utilisation : Choix des Personnages

Description :

Ce cas d'utilisation détaille les étapes par lesquelles les joueurs passent pour sélectionner les personnages au début du jeu ou lors de la phase de choix de chaque tour.

Préconditions :

- Le jeu est initialisé.
- Les joueurs sont présents et connaissent les règles concernant le choix des personnages.

Flux principal d'événements :

1. Le Système de jeu (Citadelles) présente les cartes Personnage disponibles pour la sélection.
2. Le Joueur avec la Couronne commence le processus de sélection.
3. Chaque Joueur, en suivant l'ordre de jeu défini par la possession de la Couronne, choisit une carte Personnage.
4. Les joueurs écartent les cartes selon les règles :
 - a. Dans une partie de 4 à 7 joueurs, écartez une carte face cachée et des cartes face visible selon le nombre de joueurs.
 - b. Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, suivez les règles spéciales pour l'écart des cartes.
5. Les joueurs prennent secrètement leur carte Personnage choisie.
6. Le dernier joueur révèle la dernière carte Personnage restante et la met avec la première carte écartée.
7. Le Système de jeu (Citadelles) vérifie que toutes les sélections sont conformes aux règles et prépare le jeu pour continuer avec le tour des joueurs.

Flux d'événements alternatifs :

- Si un joueur révèle par accident un personnage pendant le choix, le Système de jeu (Citadelles) demande aux joueurs de refaire la sélection des personnages.

Post-conditions :

- Les personnages sont choisis pour le tour en cours.
- Le jeu est prêt à passer au tour des joueurs.

Règles spéciales :

- Le personnage de l'Assassin (rang 1) est toujours inclus dans la sélection.
 - Les personnages de rang élevé peuvent être exclus dans certaines configurations de jeu.
 - Si la carte Personnage de rang 4 est révélée parmi les cartes écartées face visible, elle est remplacée et les cartes restantes sont remélangées.
-

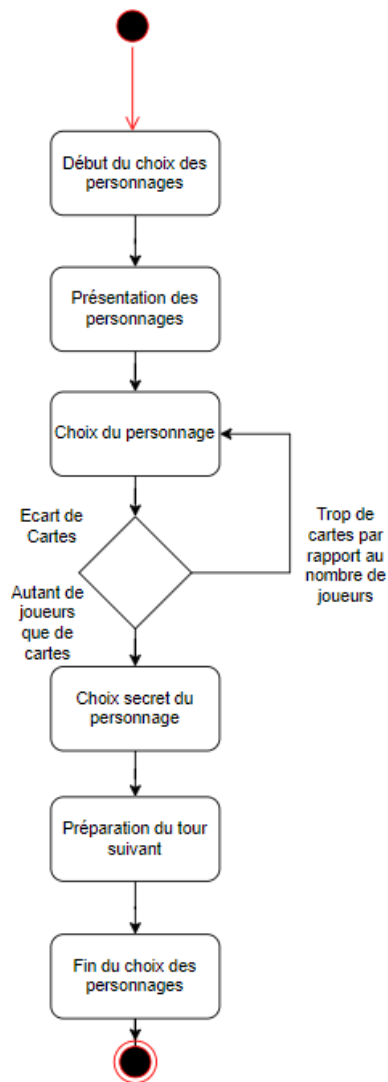


Figure 3 : le diagramme d'activité de choix des personnages

Acteurs :

- Joueur

Cas d'utilisation : Perception des Ressources

Description :

Ce cas d'utilisation décrit le processus par lequel un joueur acquiert des ressources pendant son tour pour construire des quartiers ou utiliser des pouvoirs de personnages.

Préconditions :

- C'est le tour du joueur.
- Le joueur a déjà révélé son Personnage.

Flux principal d'événements :

1. Le joueur choisit de percevoir des ressources au début de son tour.

2. Le joueur opte pour :

- a. Recevoir 2 pièces d'or de la banque.
- b. Piocher 2 cartes Quartier, en garder une et remettre l'autre sous la pioche.

3. Le Système de jeu (Citadelles) fournit les ressources choisies au joueur.

4. Le joueur continue son tour en utilisant ses ressources pour la construction ou l'activation des pouvoirs.

Flux d'événements alternatifs :

- Si le joueur a des pouvoirs de Personnage ou des effets de Merveilles qui affectent la perception des ressources (comme recevoir des bonus supplémentaires), ces règles sont appliquées au moment de la perception.

Post-conditions :

- Le joueur a reçu les ressources selon son choix.
- Le joueur est prêt à poursuivre son tour avec les ressources acquises.

Règles spéciales :

- Des personnages spécifiques permettent au joueur de percevoir plus de ressources ou de manière différente (par exemple, le Marchand reçoit une pièce d'or supplémentaire).
- Si un joueur choisit de piocher des cartes Quartier et qu'il possède des pouvoirs ou des Merveilles qui lui permettent de garder plus de cartes, il suit ces règles spéciales.

Diagramme de la Perception des Ressources dans Citadelles

