



# Jeu des Pirates

Le jeu des Pirates est un jeu de plateau où deux joueurs (rouge et bleu) s'affrontent pour atteindre la dernière case du plateau tout en évitant les dangers des océans.

BASTIDE Guillaume

Diagramme de Séquence - Interaction entre Pirate et CaseKraken

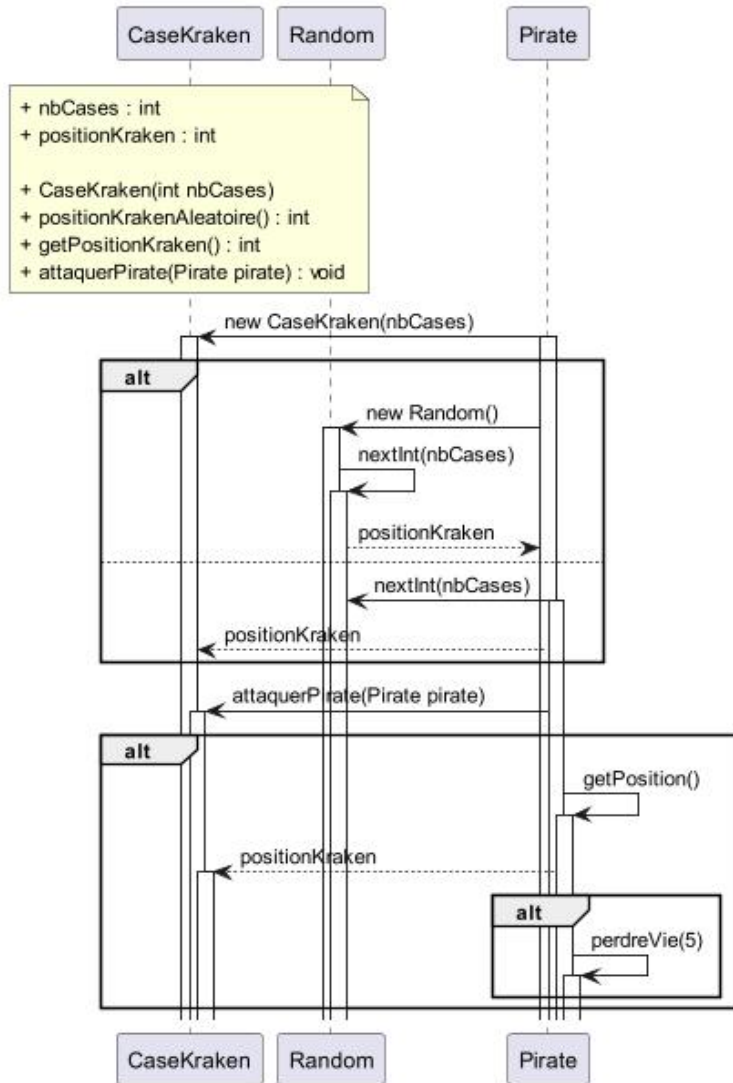


Diagramme de Séquence - Interaction avec CasePerroquet

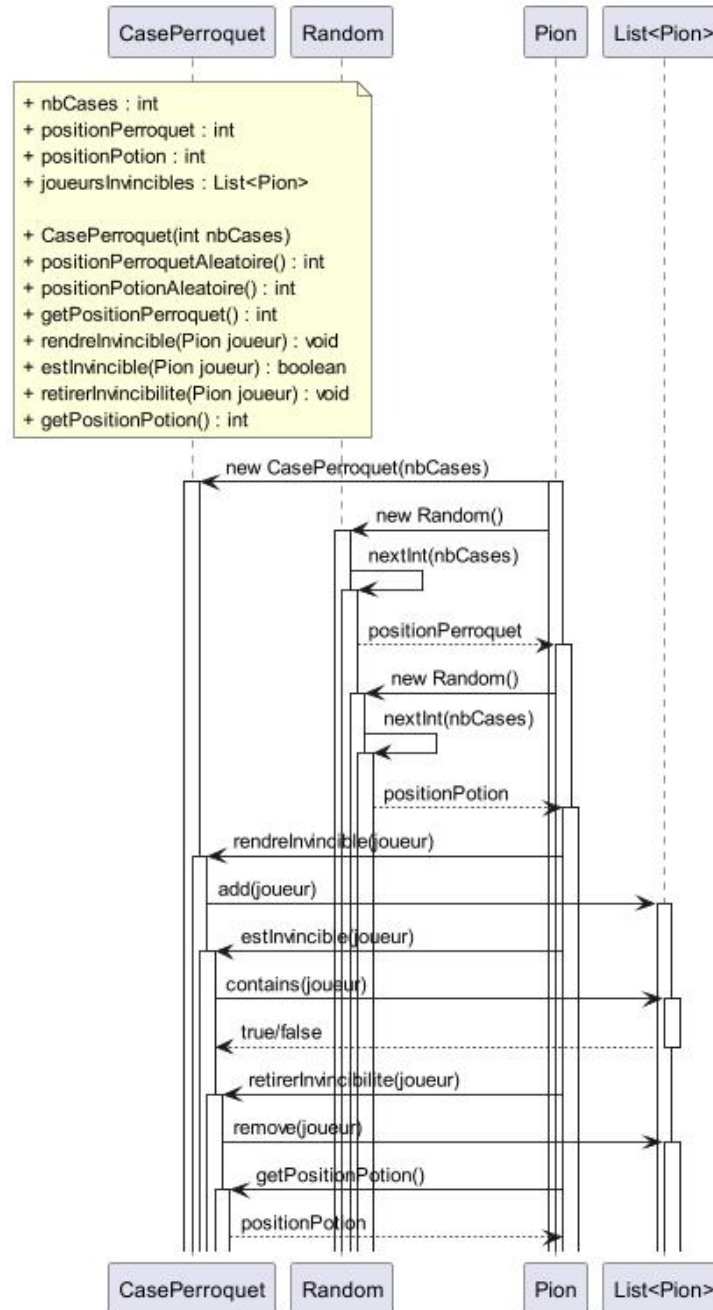
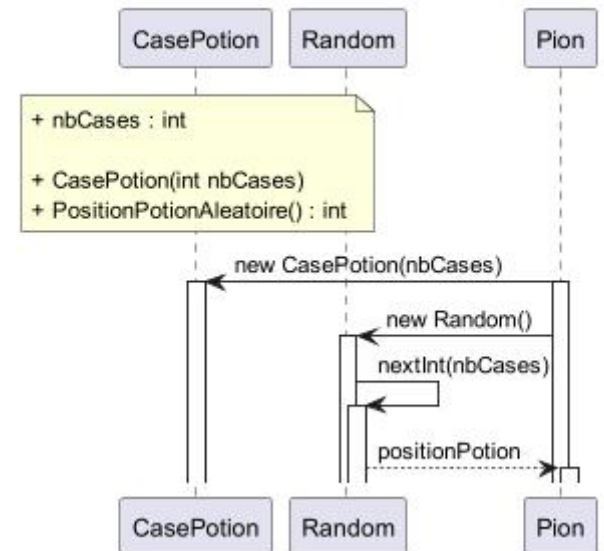
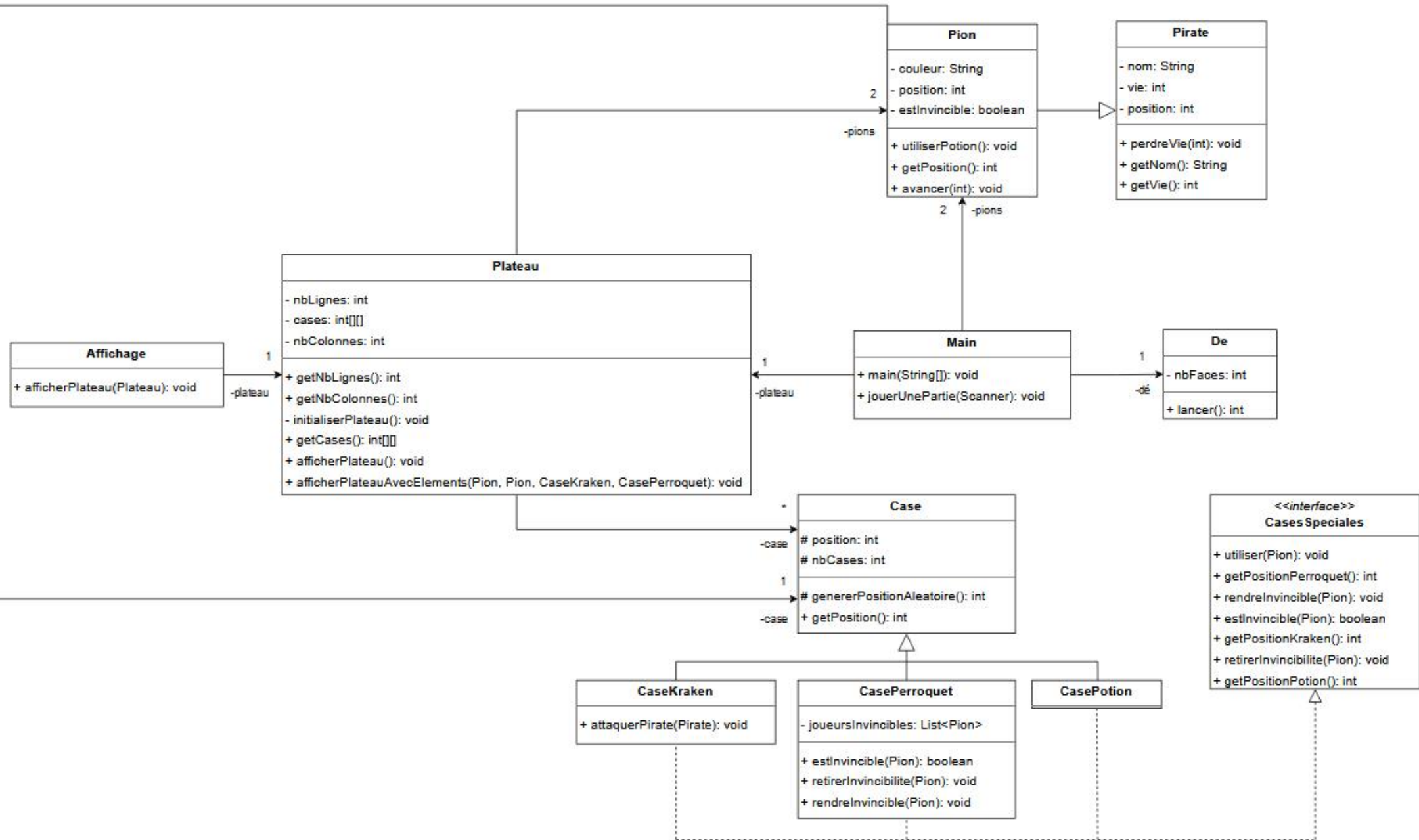


Diagramme de Séquence - Interaction avec CasePotion



## Jeu des Pirates - Diagramme de Classes



# Diagramme de Séquence



## Cases Spéciales

### **CaseKraken :**

Cette classe représente une case spéciale où se trouve un Kraken, une créature mythique des profondeurs marines.

Elle hérite de la classe Case, ce qui implique qu'elle a certaines fonctionnalités de base communes à toutes les cases du jeu.

Le constructeur prend en paramètre le nombre total de cases dans le jeu pour la positionner sur le plateau.

La méthode `attaquerPirate(Pirate pirate)` permet au Kraken d'attaquer un pirate s'il se trouve sur la même case que lui.

Si un pirate est attaqué par le Kraken, il perd 5 points de vie et un message est affiché indiquant l'attaque du Kraken contre ce pirate.

### **CasePerroquet :**

Cette classe représente une case spéciale où se trouve un perroquet. Un perroquet peut rendre les joueurs invincibles si le joueur accepte d'utiliser la potion.

Le constructeur prend en paramètre le nombre total de cases dans le jeu pour la positionner sur le plateau.

Elle contient une liste de joueurs invincibles (`joueursInvincibles`).

La méthode `rendreInvincible(Pion joueur)` permet de rendre un joueur qui accepte de prendre la potion invincible en l'ajoutant à la liste `joueursInvincibles`.

La méthode `estInvincible(Pion joueur)` vérifie si un joueur est invincible en consultant la liste `joueursInvincibles`.

La méthode `retirerInvincibilite(Pion joueur)` permet de retirer l'invincibilité d'un joueur en le supprimant de la liste `joueursInvincibles`.

### **CasePotion :**

Cette classe représente une case spéciale où se trouve une potion.

Le constructeur prend en paramètre le nombre total de cases dans le jeu pour la positionner sur le plateau afin qu'elle puisse être trouvée par le perroquet.