



UNIVERSITÉ D'AVIGNON
ET DES PAYS DE VAUCLUSE

C E N T R E
D'ENSEIGNEMENT
ET DE RECHERCHE
EN INFORMATIQUE



L3 Informatique
Spécialité Ingénierie Logiciel
UE 06-0089

Projet de jeu de carte

ZAIM HAMZA
AIT IHYA Hajar
BRICH Oussama

CERI - LIA
339 chemin des Meinajariès
BP 1228
84911 AVIGNON Cedex 9
France

Tél. +33 (0)4 90 84 35 00
Fax +33 (0)4 90 84 35 01
<http://ceri.univ-avignon.fr>

Encadrement
R. Dufour

Sommaire

Titre	1
Sommaire	2
1 Introduction	3
2 Conception	4
2.1 Planning de projet	4
2.2 Diagramme de cas d'utilisation.	5
2.2.1 Identifier les acteurs	5
2.2.2 Trouver les cas d'utilisation	5
2.2.3 Représentation de diagramme	5
2.3 Diagramme d'activité	6
2.4 Diagramme de classes	6
2.4.1 les classes du domaine étudié	6
2.4.2 Représentation du diagramme	7
2.5 Diagramme de séquence	7

1 Introduction

Ce rapport se propose de faire la synthèse de travail qui concerne la réalisation d'un logiciel informatique de Jeu Carte. le premier chapitre est consacré à l'étude et la présentation de projet. le deuxième chapitre aborde la conception et la modélisation de jeu en réalisant plusieurs diagrammes UML à savoir le diagramme des cas d'utilisation, le diagramme de classes, le diagramme d'états-transitions, et le diagramme de séquence. le troisième chapitre présente la réalisation de jeu et les outils utilisés.

2 Conception

2.1 Planning de projet

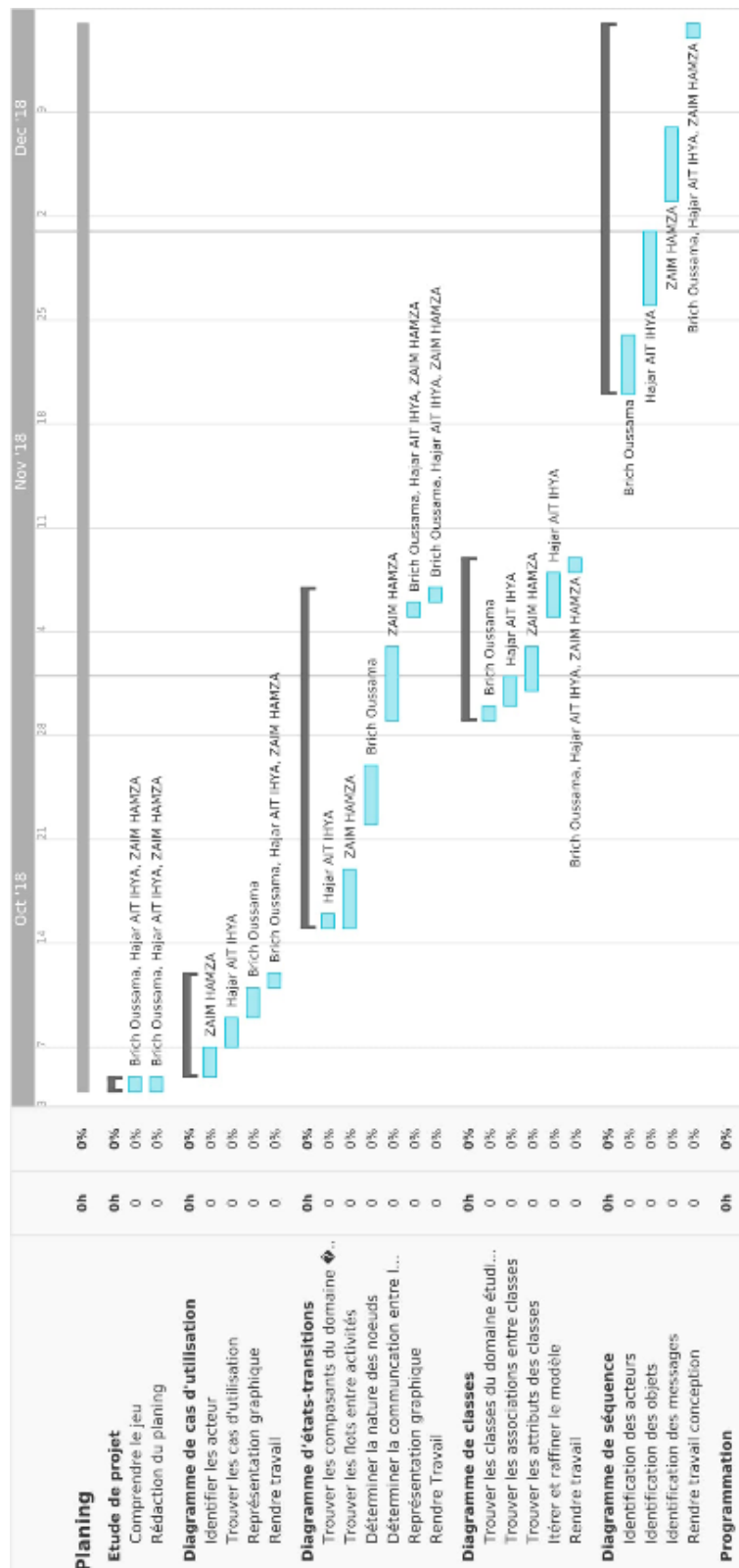


Figure 1. planning de notre projet

2.2 Diagramme de cas d'utilisation.

2.2.1 Identifier les acteurs

Au niveau de ce jeu, on trouve qu'un acteur qui est le joueur lui même, alors que c'est seulement lui qui réagi au système.

2.2.2 Trouver les cas d'utilisation

Les différents cas d'utilisation du jeu sont :

1. Tirer une carte de la pioche
2. Déposer une carte : c'est le cas d'utilisation primaire du Jeu qui peut être pour :
 - Attaquer : empêcher les autres joueurs de transférer des données.
 - Défendre : éviter les attaques .
 - Transférer les données : Transférer des données selon la valeur de la carte.
3. Piocher une carte

2.2.3 Représentation de diagramme

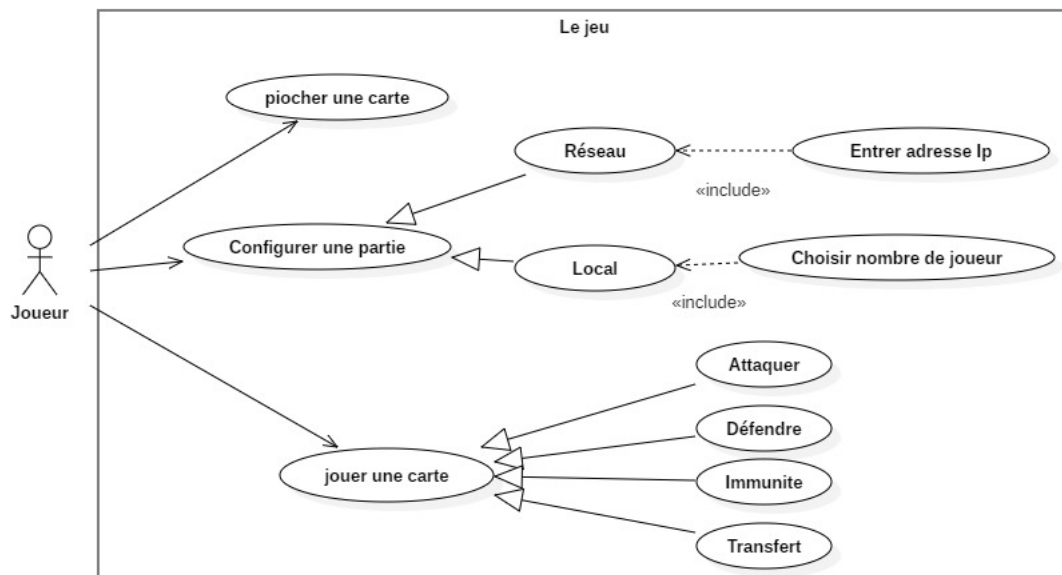


Figure 2. Diagramme de cas d'utilisation

La classe Pioche est définie avec un ID de partie, nombre de carte disponible, et comme méthode alors on a créé une classe Joueur qui contient le id et le score de chaque joueur et on a les méthodes getIdJoueur() pour avoir le id de chaque joueur, poserCarte(carte), piocherCarte(carte), et la méthode calculerGbTransfere(int) pour calculer le nombre de GO transféré par chaque joueur.

2.4.2 Représentation du diagramme

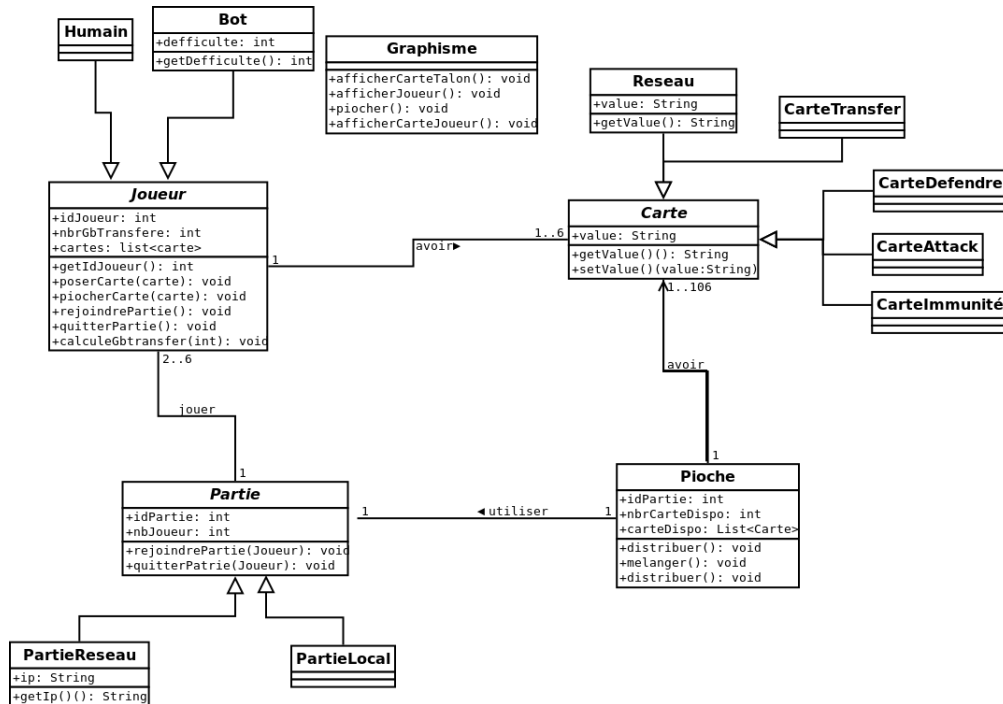


Figure 4. Diagramme de class

2.5 Diagramme de séquence

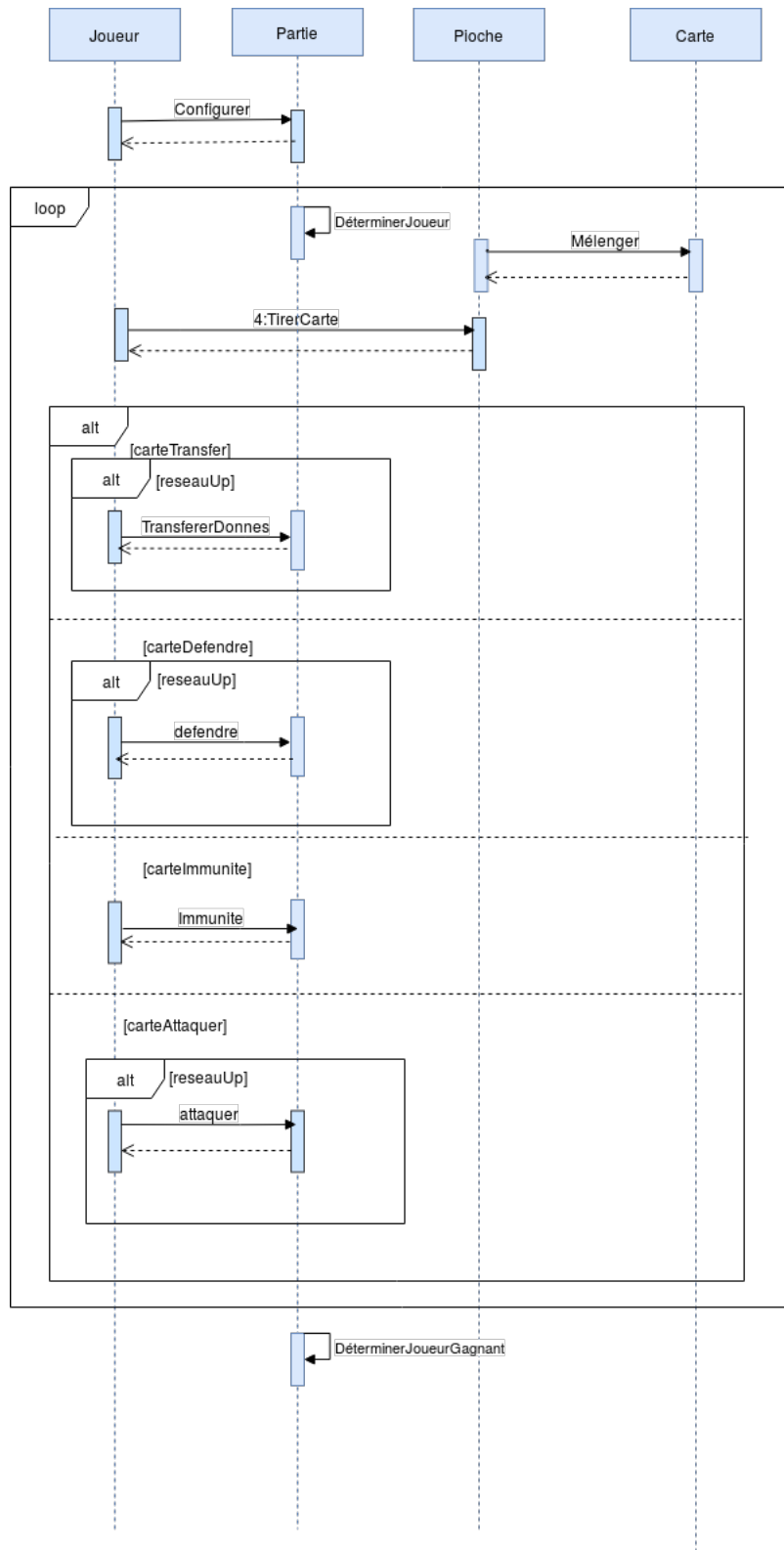


Figure 5. Diagramme de séquence