Institut National des Sciences Appliquées de Rennes

Département Informatique

4eme année

Projet Canon Noir

## Rapport de conception



HAVEZ Maxime

THIVEUX Gareth

Table des matières

[Rapport de conception 1](#_Toc278550278)

[a. Diagrammes d’activités 4](#_Toc278550279)

[b. Diagrammes d’états-transitions 4](#_Toc278550280)

[c. Diagrammes d’interactions 4](#_Toc278550281)

1. Introduction

Ce rapport a pour objectif de détailler notre analyse conceptuelle pour notre projet de réalisation de logiciel. Le logiciel en question correspond à l’adaptation d’un jeu de société : le jeu du Canon Noir.

Les outils UML que l’on nous a présenté lors de notre cursus nous ont permis de retranscrire les fonctionnalités de notre application ainsi que sa mise en œuvre et son fonctionnement interne.

Nous détaillerons donc en détail notre démarche qui évidemment part d’une analyse globale du logiciel, puis nous détaillerons ses différents états.

1. Cas d’utilisations

Simple et efficaces les cas d’utilisation doivent nous permettre de transcrire les principales fonctionnalités de notre logiciel.

1. Diagramme de classes

Ce sont les diagrammes les plus connus et les plus couramment utilisés. Ils retranscrivent la structure statique de notre application.

1. Diagrammes dynamiques

# Diagrammes d’activités

# Diagrammes d’états-transitions

# Diagrammes d’interactions

1. Conclusion