

JALON 2

DELIVRABLE D2.1

Groupe 1.2

Jacques MIRONNEAU

Thomas DURAND

Jules CHAPELLE

Vincent CHARVET

Sommaire:

Introduction

I) Diagramme de cas d'utilisation.....

II) Diagrammes de séquences et de collaboration de chaque cas.....

III) Diagramme de classe.....

IV) Diagrammes de comportements.....

V) Dessins IHM.....

Introduction:

Explication sorts et pages de sorts :

Un sort est un moyen utilisé pour faire des dégâts à un pion de son adversaire, ou un moyen d'appliquer des effets à un pion. Il est composé d'un effet qui affecte sa cible (des dégâts supplémentaires par exemple, ou une réduction de points de déplacement), ainsi qu'une forme (ou "shape") qui délimite les cases qu'il affecte, la portée qu'il possède depuis sa position pour attaquer, ainsi qu'un coût en point d'attaque.

Une page de sort est un ensemble de 3 sorts qui est sélectionnable en début de partie. Le joueur doit en attribuer une par pion.

Principe du jeu:

Le jeu est un jeu de combat à deux joueurs en 2D dans une arène en tour par tour.

Chaque joueur possède trois pions, qui possèdent une vie et trois sorts. Chaque joueur, au début d'un tour, possède un nombre de point de déplacement (un point représente un déplacement d'une case possible) et de point d'attaque (permettant de lancer des sorts). Chaque pion peut être déplacé ou/et utiliser un sort.

Un tour est composé de 6 phases, dans une phase le joueur peut déplacer son pion, utiliser un ou plusieurs sorts de son pion.

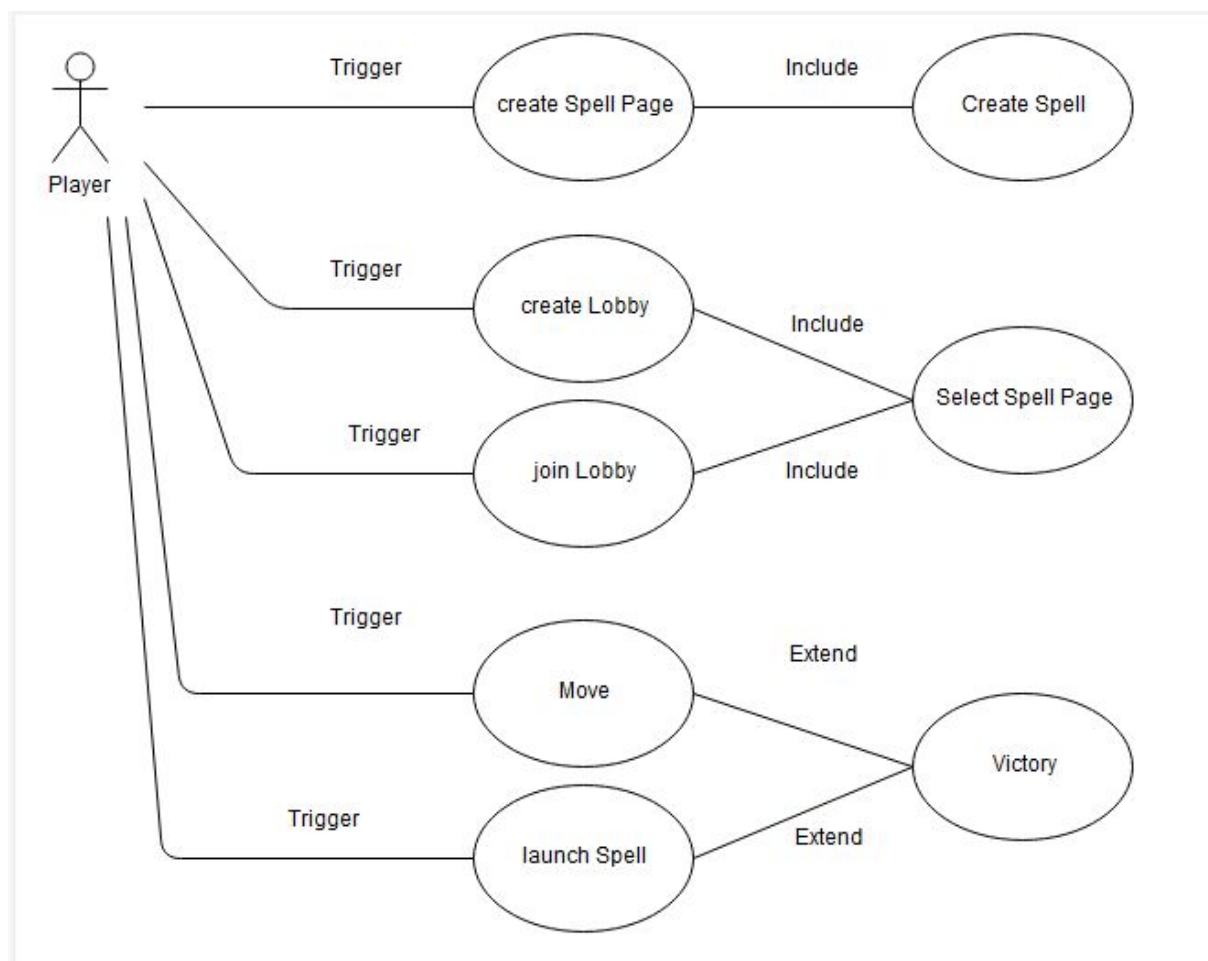
Les phases alternent entre les pions des deux joueurs.

Le jeu se termine lorsque tous les pions d'un joueur n'ont plus de points de vie.

1) Diagramme de cas d'utilisation:

Acteur :

Joueur: Le joueur peut créer des pages de sort, crée une partie ou la rejoindre puis choisir les pages de sorts de ses pions. Et lors d'une partie, il peut déplacer ses pions et lancer des sorts. Ce rôle représente les deux joueurs qui participeront dans une partie.



II) Cas d'utilisations: Diagramme de séquence & de collaboration

Cas Créer PageSort :

description : Crée une page de sort

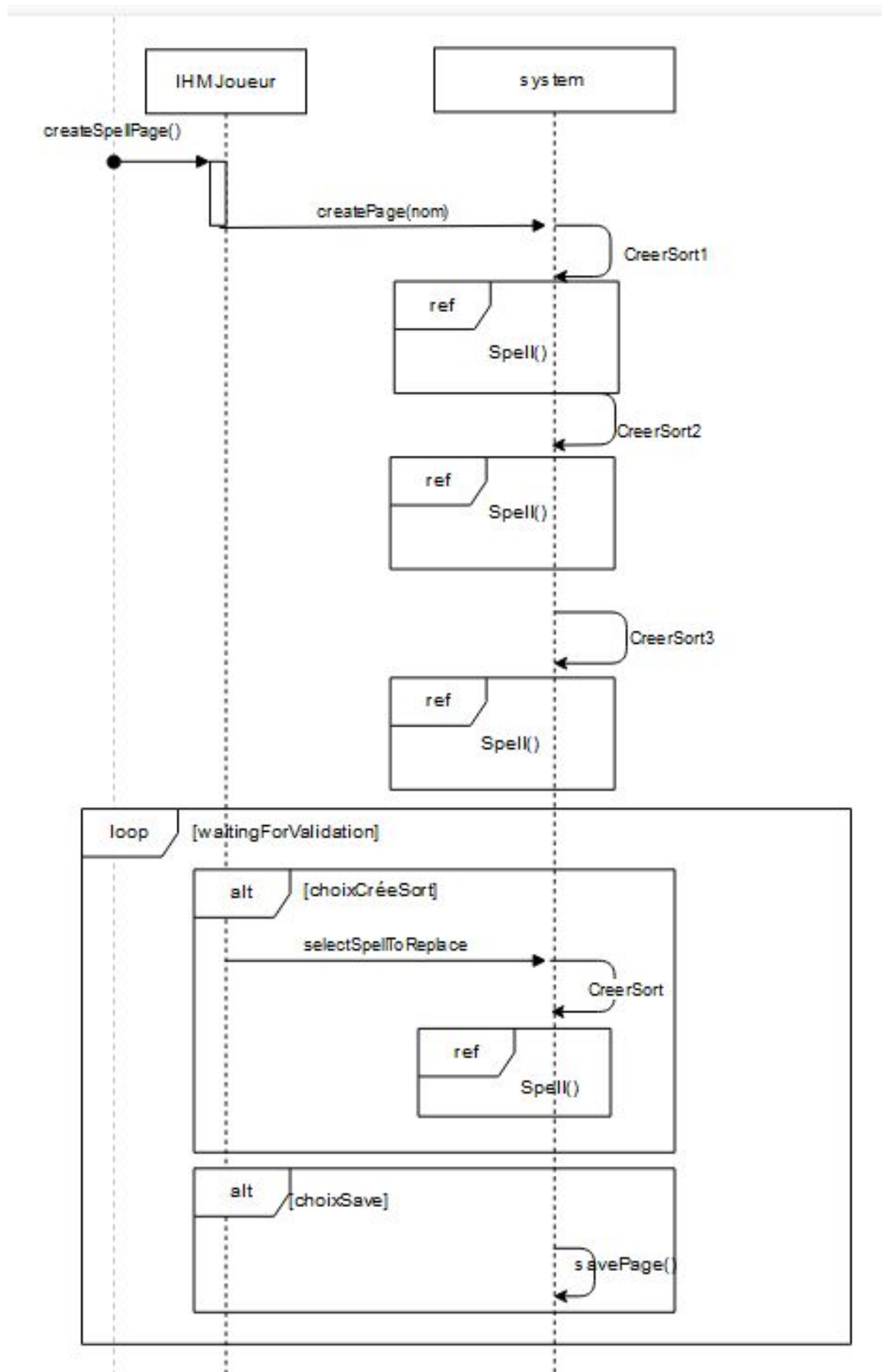
Précondition : Déclenché par le joueur

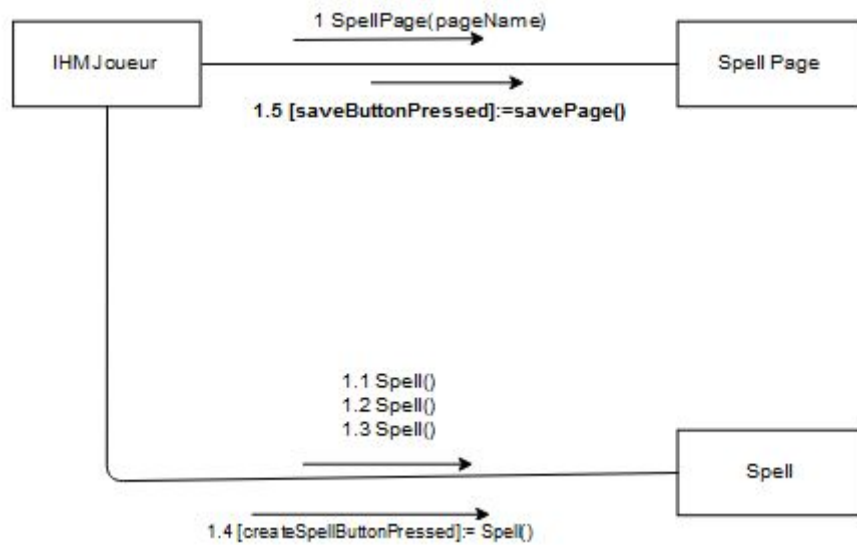
Postcondition : Page de sort créée

Données : NomPage, Sort1, Sort2, Sort3

Scénario :

- Création d'une nouvelle page de sort avec un nom
- Création du 1er sort de la page
- Création du 2eme sort de la page
- Création du 3eme sort de la page
- Le joueur peut modifier les sorts qu'il vient de créer tant qu'il ne valide pas sa création
- Sauvegarder la page





Cas Créer Sort :

description: Créer un sort

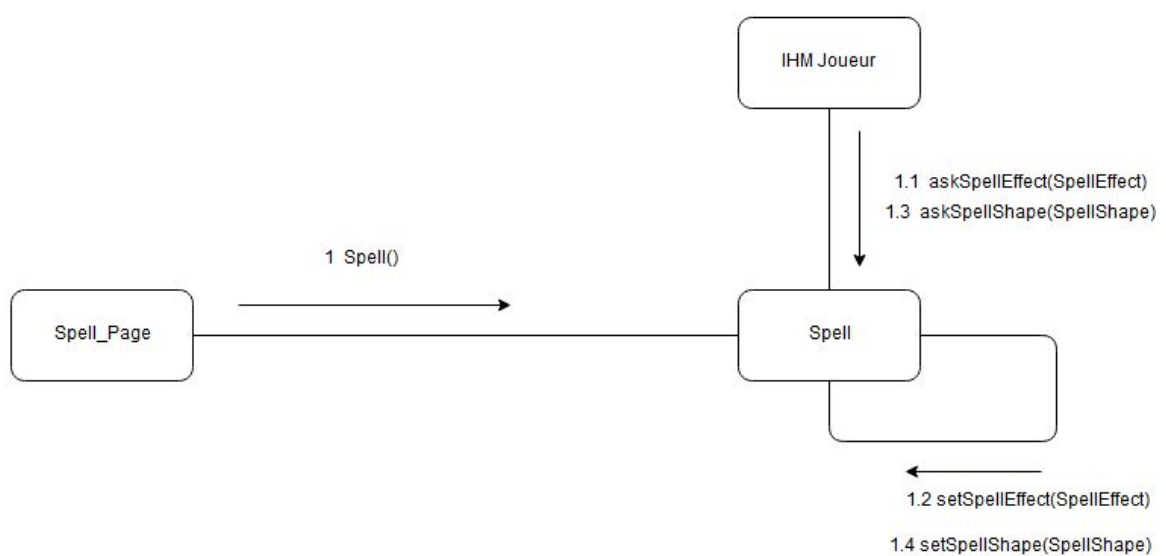
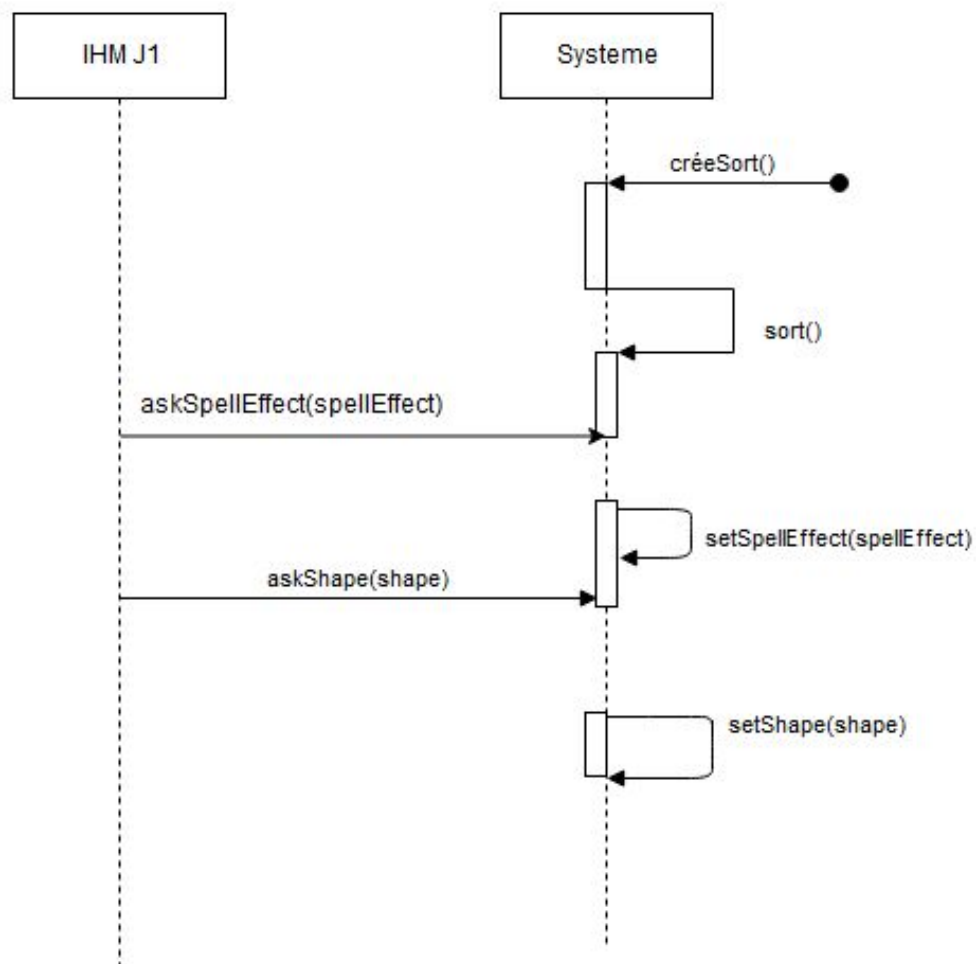
Précondition : Déclenché par le joueur, page de sort créée

Postcondition : Sort créé

Données : sort, shape, effet de sort

Scénario :

- Choix effet de sort
- Choix shape



Cas Créé Partie :

description: Crée une salle d'attente

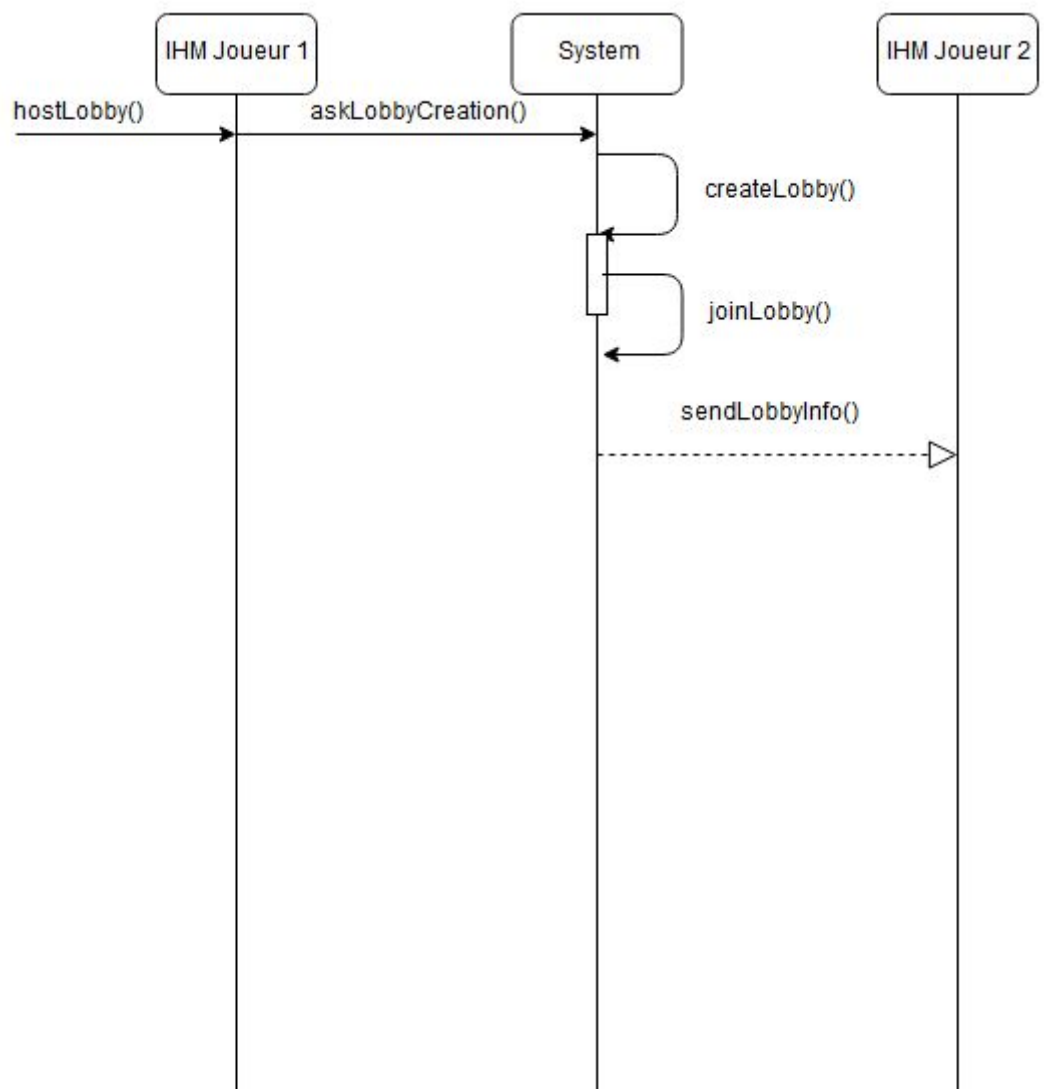
Précondition : Déclenché par le joueur

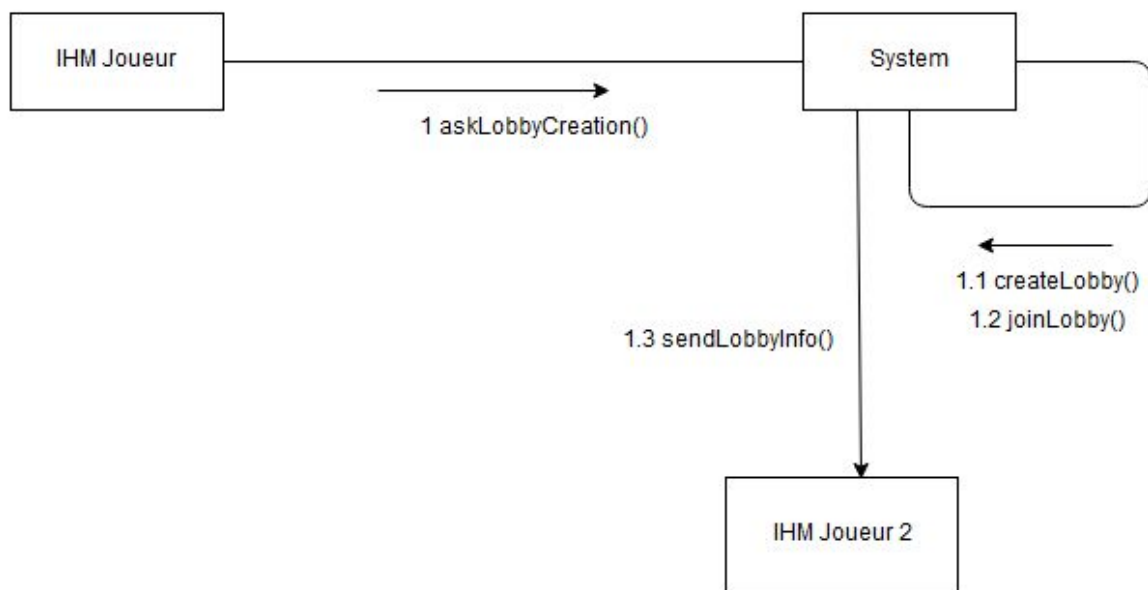
Postcondition : Salle d'attente créée et rejointe

Données : Joueur, Salle d'attente

Scénario :

- Création salle d'attente
- Joueur rejoint salle d'attente





Cas Rejoint Partie :

description: rejoint une salle d'attente déjà créé

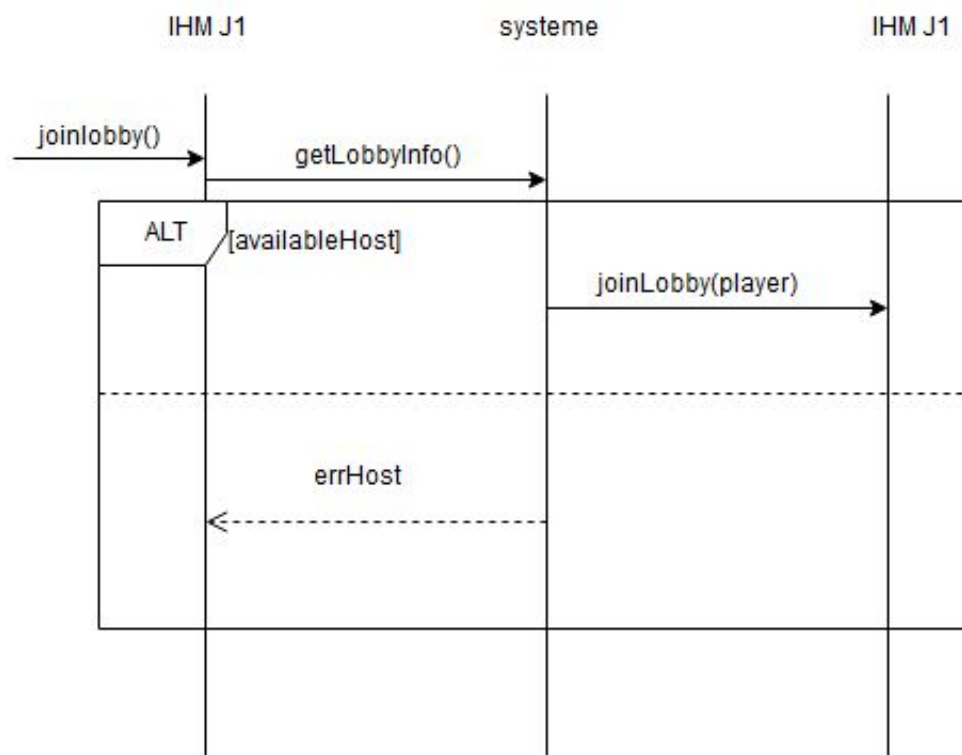
précondition :salle d'attente créé

postcondition :salle d'attente rejointe

donnée :joueur, lobby

scénario :

- Récupération des informations des salles d'attentes existantes
- Si une salle existe rejoindre salle



Cas Choix PageSort

description: sélection des pages de sort que l'on veut utiliser pendant la partie

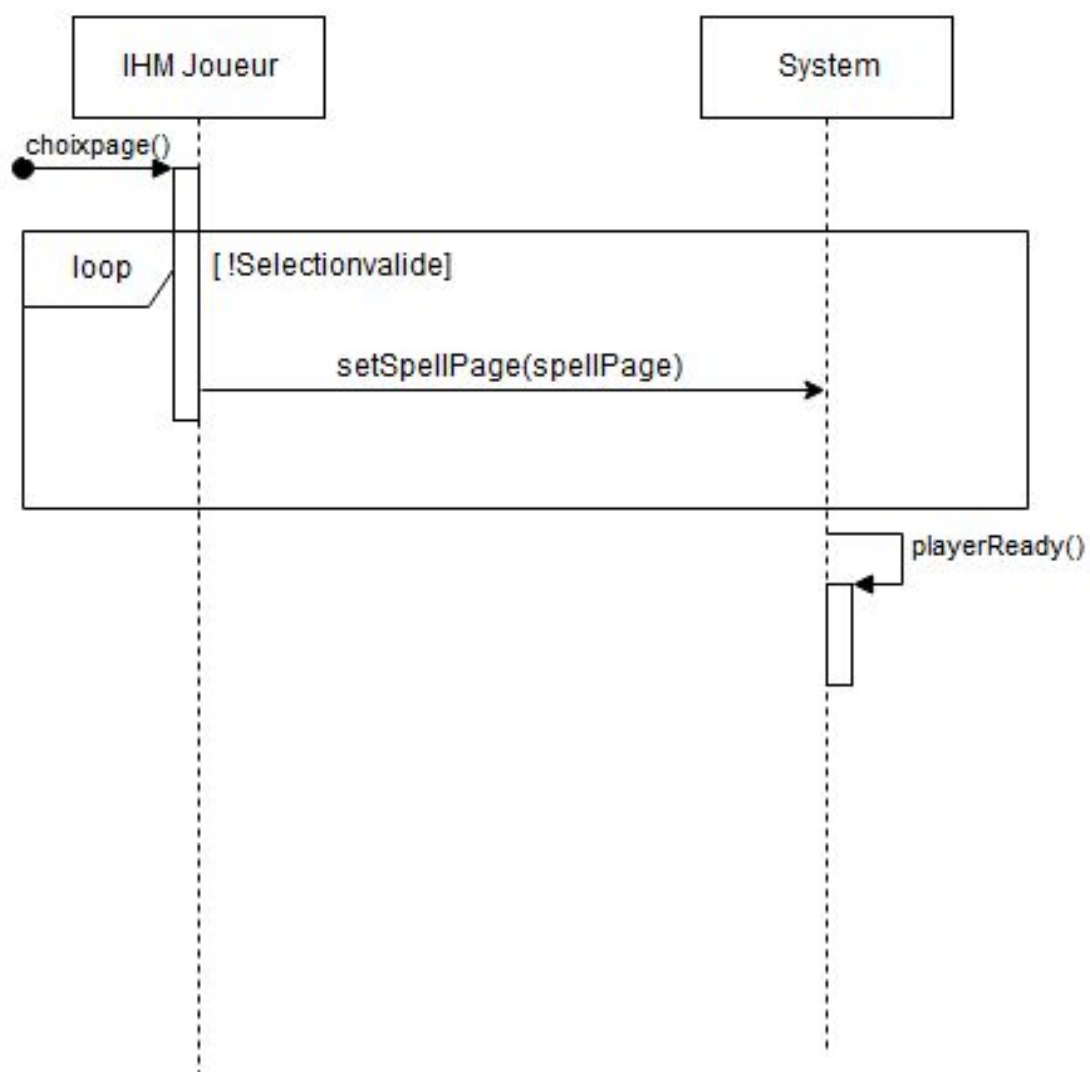
Précondition : salle d'attente rejointe déclenché par le joueur

Postcondition : pages validées et prêt à lancer partie

Donnée : page de sort1, page de sort2, page de sort3

Scénario : -choix des 3 pages de sort

-Pression bouton prêt





Cas déplacement :

description: permet au joueur de se déplacer sur l'arène

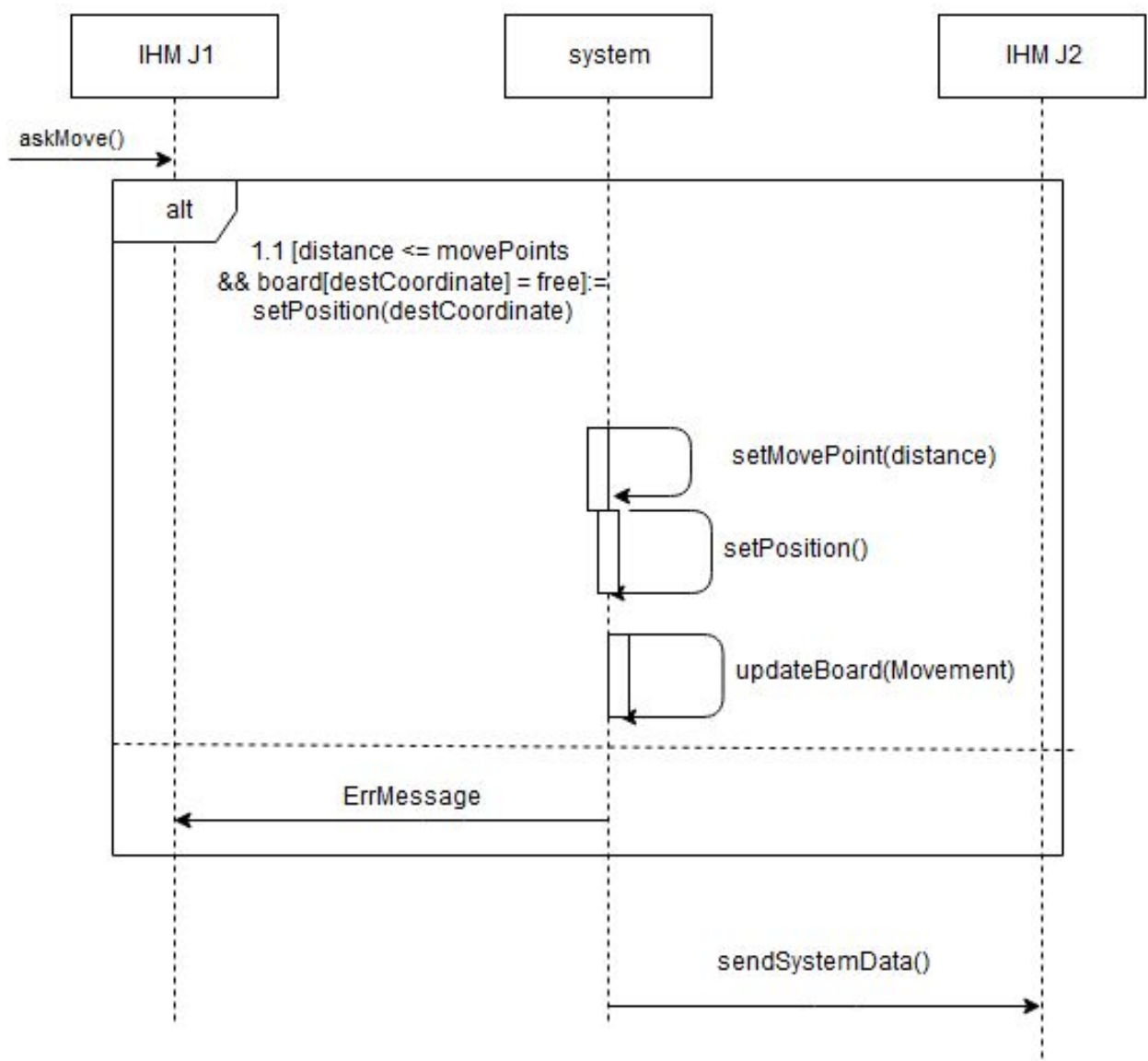
PréCondition : Partie lancée, déclenché par le joueur, c'est le tour du joueur et il possède des points de mouvement

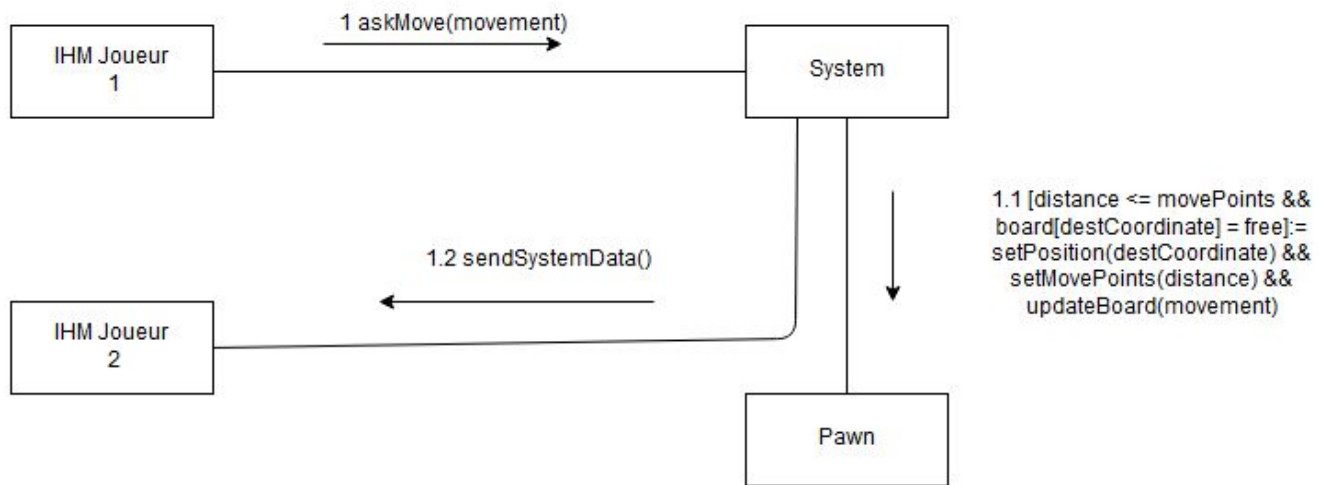
PostCondition : pion déplacé

Données : Mouvement: coordonnée de départ et de destination

Scénario :

- Demande destination désirée
- Si position valide alors déplacement
- Sinon Pas déplacement
- Consommation des points de mouvement nécessaires au déplacement





Cas Lancer Sort :

description: permet au joueur de lancer un sort dans la direction souhaitée

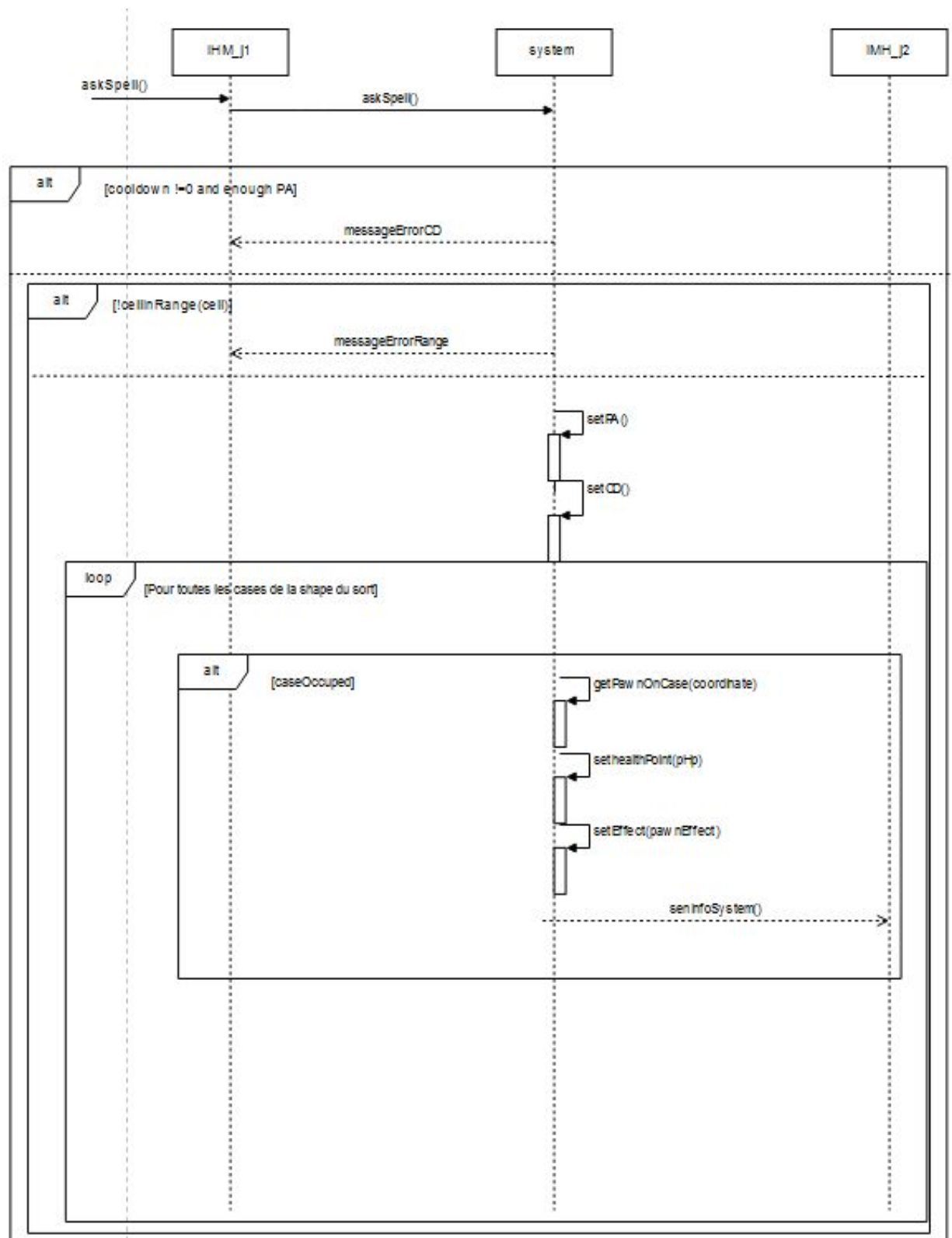
PréCondition : Partie lancée, déclenché par le joueur, c'est le tour du joueur et il possède des points d'attaque

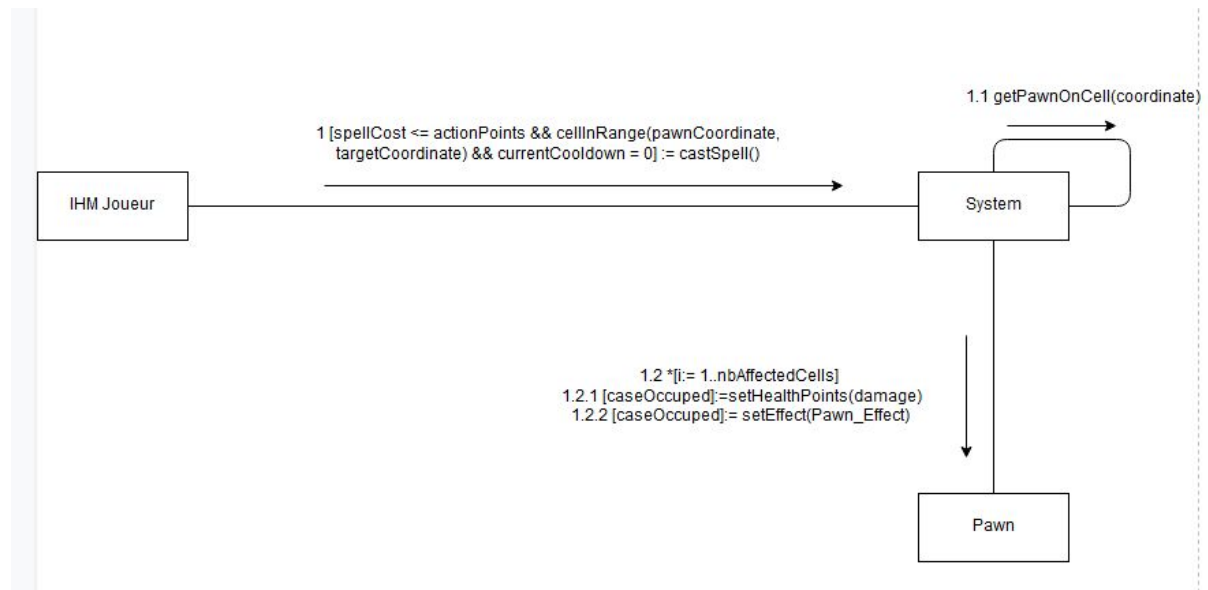
PostCondition : Sort lancé

Données : Sort, Joueur, Direction

Scénario :

- Choix d'un sort et d'une cible pour celui-ci
- Si touché alors inflige dégâts
- Sinon aucun dégâts infligé
- Consomme les points d'attaques nécessaire au lancement du sort
- Mise à jour du temps de recharge du sort





Cas Victoire :

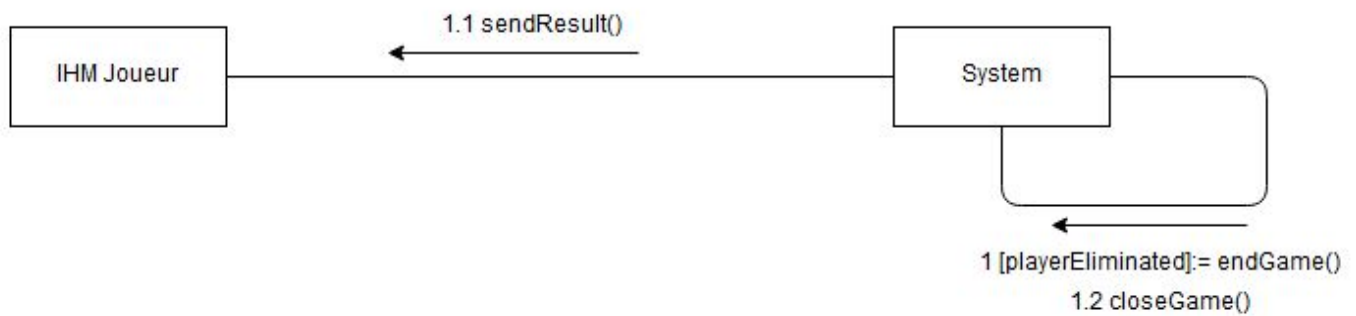
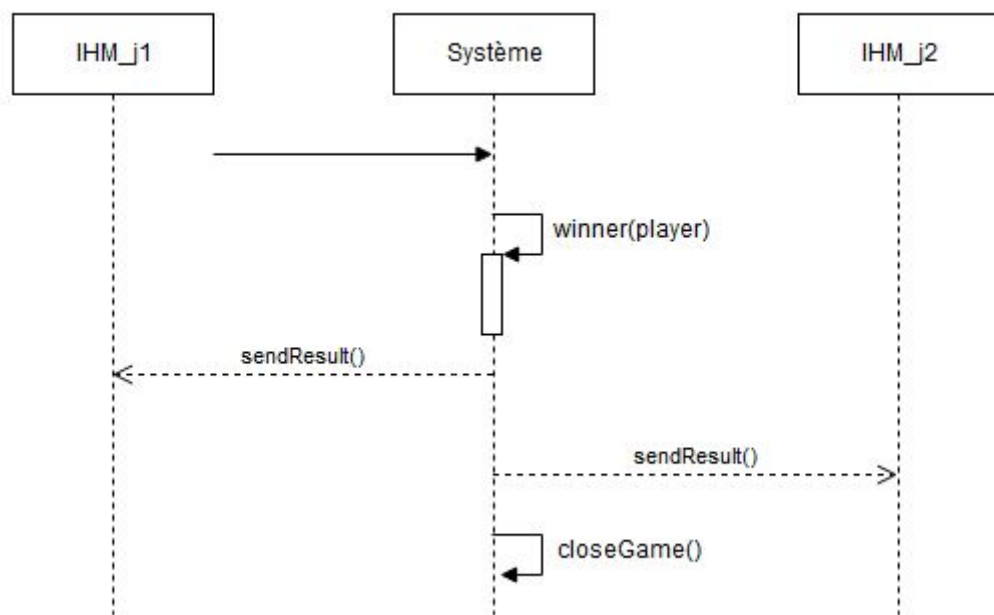
Affiche quel joueur a gagné et signale la fin de la partie

PréCondition : Partie lancée, vie de tous les pions d'un joueur = 0

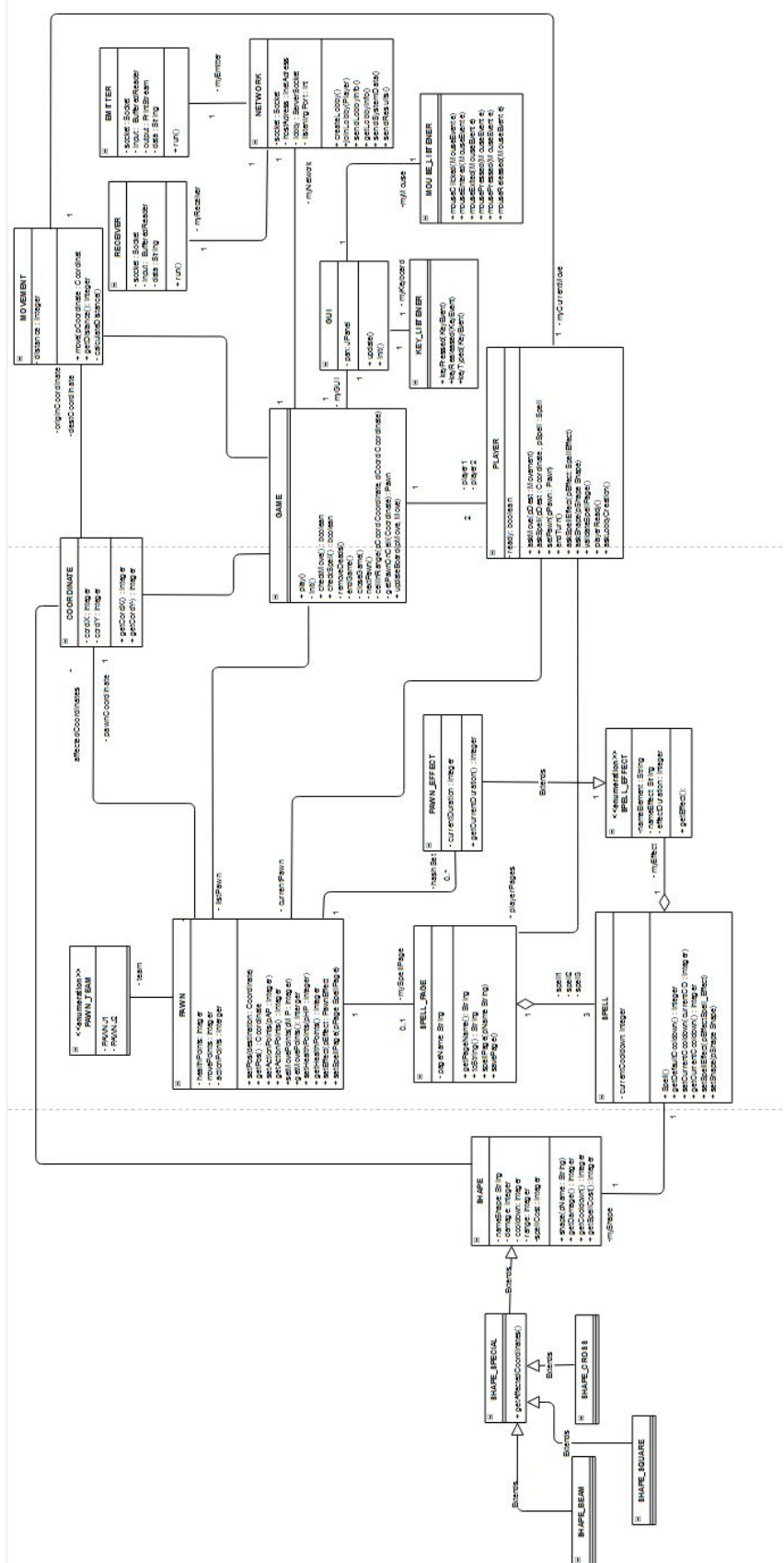
PostCondition: Partie Terminée

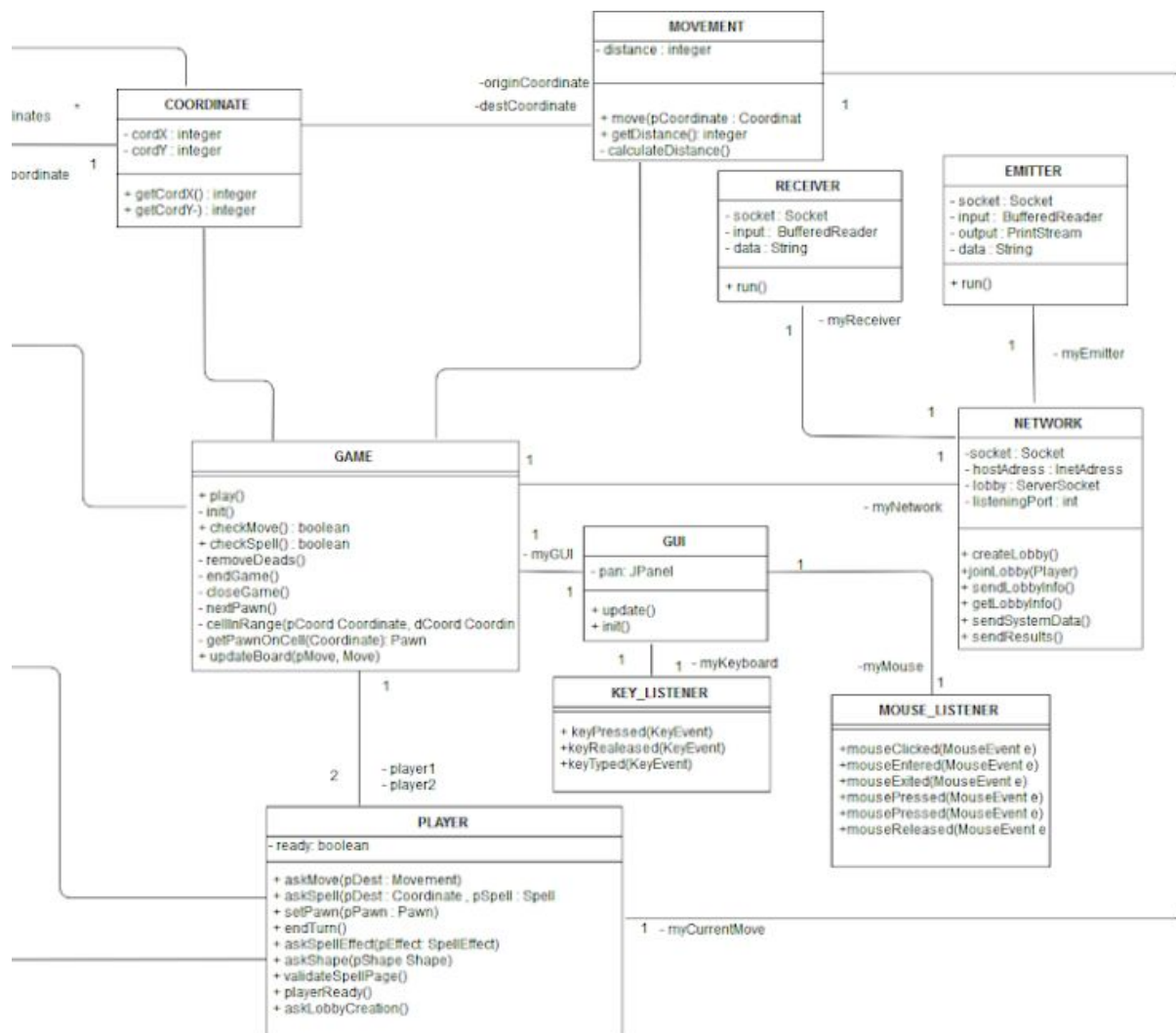
Données : Pions

Scénario : -Affiche la victoire ou la défaite



III) Diagramme de classe

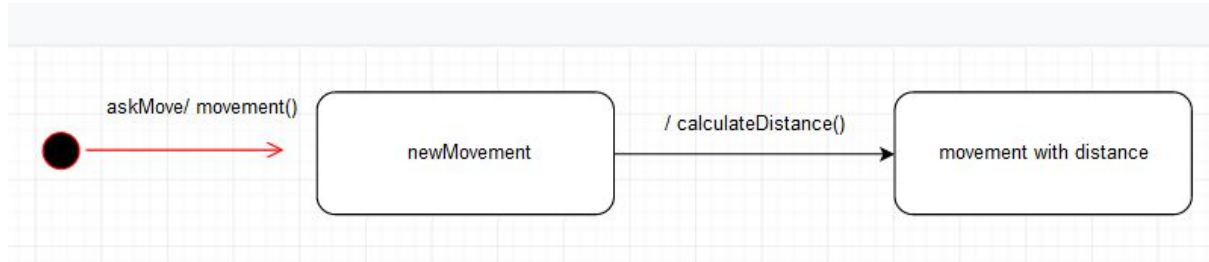




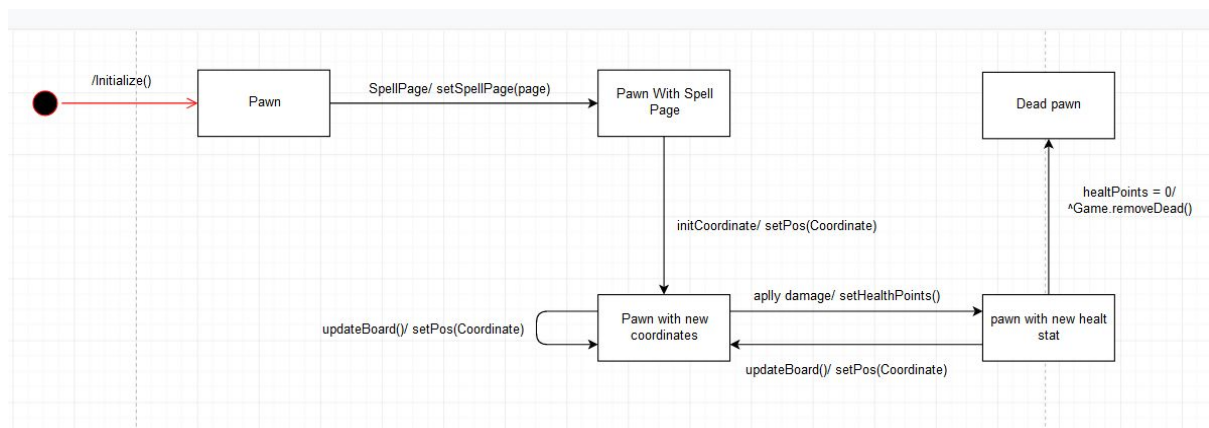
Détails partie 2 diagramme de classe

IV) Diagrammes de comportements

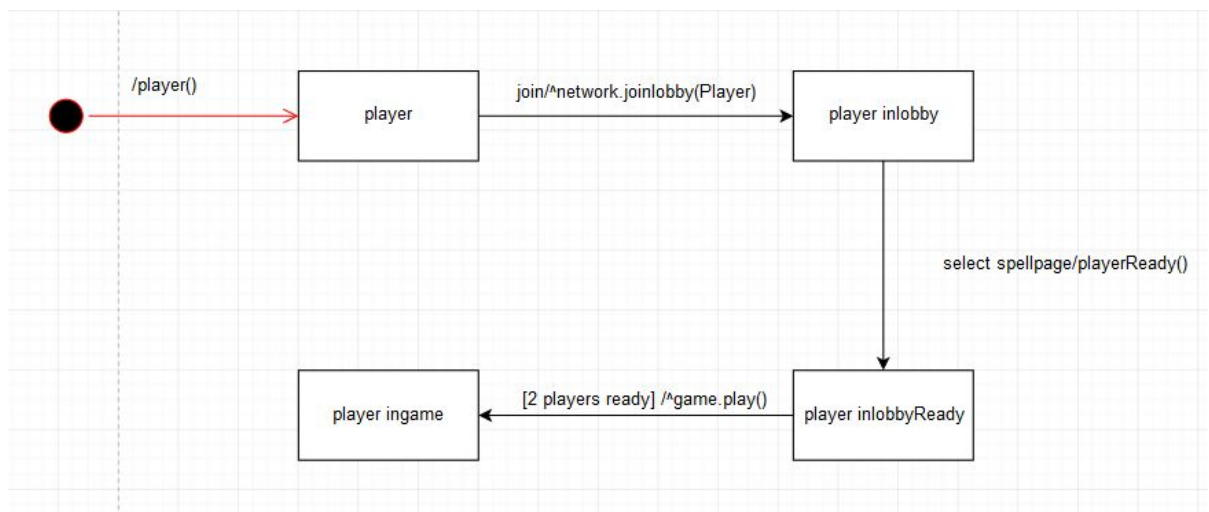
Comportement de la classe movement :



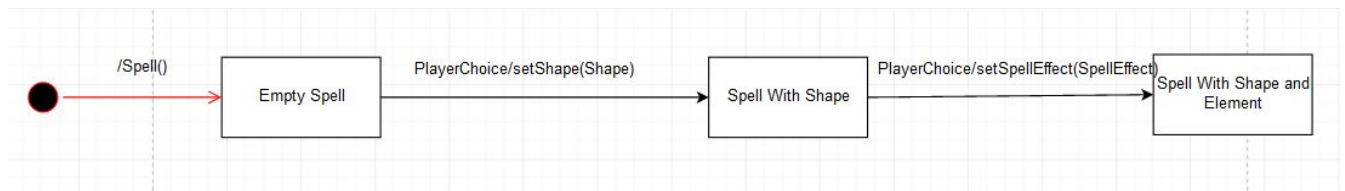
Comportement de la classe pawn :



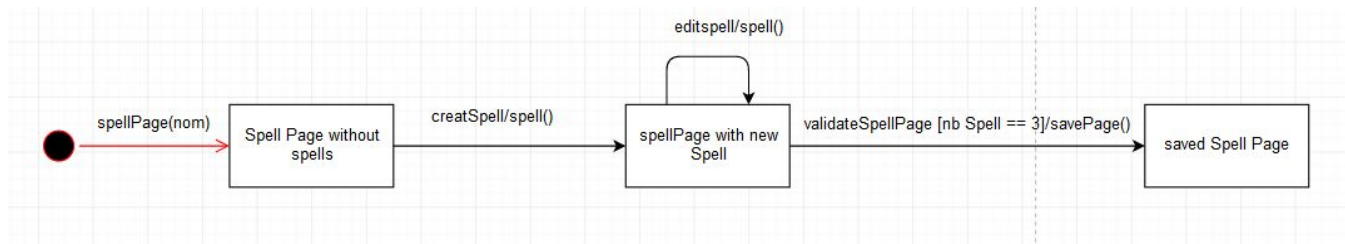
Comportement de la classe player :



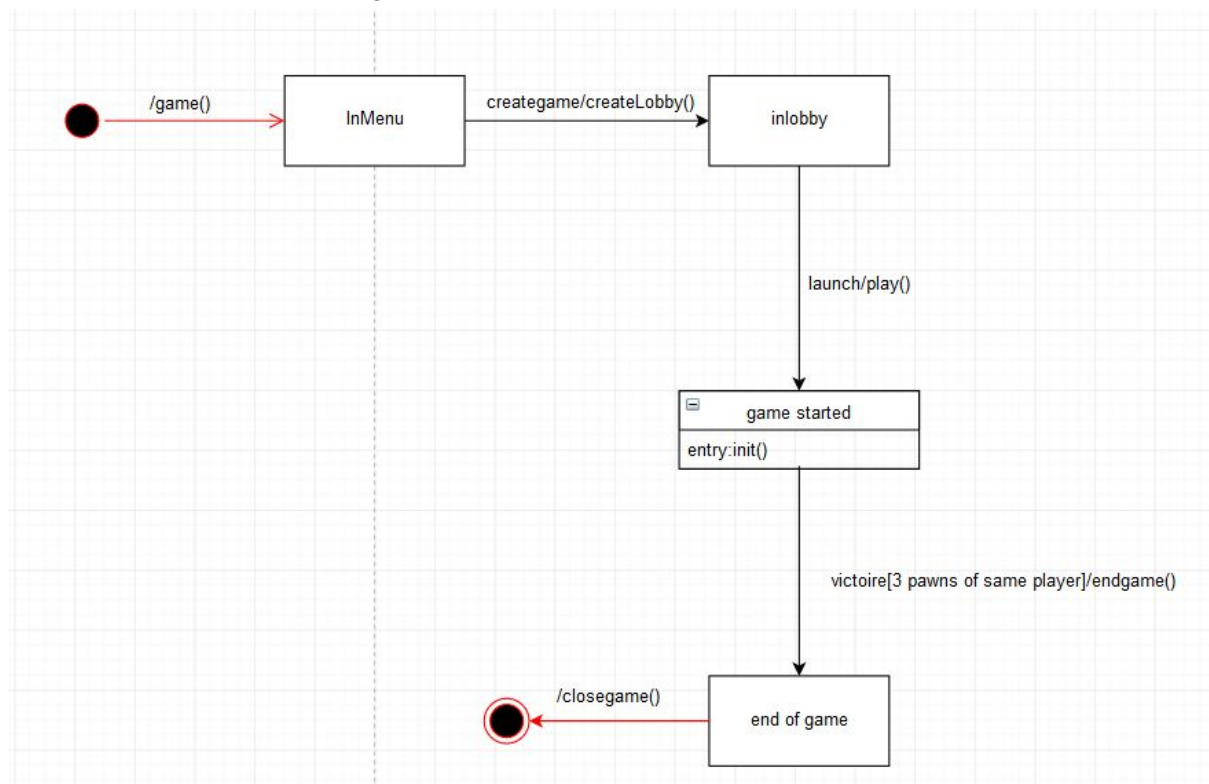
Comportement de la classe spell :



Comportement de la classe spellPage :



Comportement de la classe game:



V) Dessins IHM

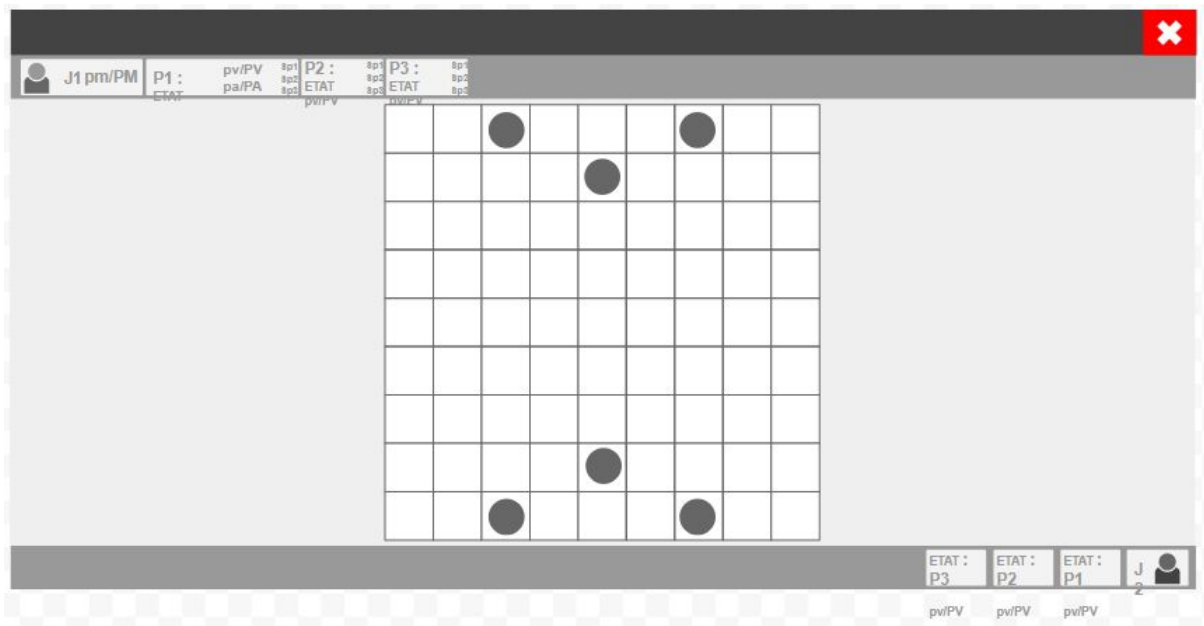
IHM Menu:

Cela représente le menu au début du jeu, où il est possible de créer un salon, le rejoindre ou bien créer une page de sort.



IHM lors d'une partie

On peut voir les pions sur le plateau ainsi que la vie, les points d'actions et de mouvement de ceux ci dans les cases blanches en haut à droite.



IHM: Création page de sort

On peut ici remplir la page de sort qui vient d'être créée avec des sorts que l'on crée.



The screenshot shows a dialog box titled "Création d'une page de sorts" with a red close button in the top right corner. Below the title, there is a label "Nom :". In the center, there are three square buttons, each containing a plus sign. Below these buttons are the labels "SORT 1", "SORT 2", and "SORT 3". At the bottom center, there is a gray button labeled "VALIDER".

IHM: Création d'un sort

On peut créer un sort en choisissant un type et une forme (on réalise des combinaisons parmi une liste déjà existante).



The screenshot shows a dialog box titled "Créations de sort" with a red close button in the top right corner. Below the title, there are two square buttons, each containing a plus sign. Below these buttons are the labels "TYPE" and "FORME". At the bottom center, there is a gray button labeled "VALIDER".