



Programmation Orientée Objet

Projet : les pirates

Diagramme de séquence Système (2-3)

Diagramme de classes (4-5)

Diagramme de séquence détaillé (6)

Description nouvelles cartes (7)



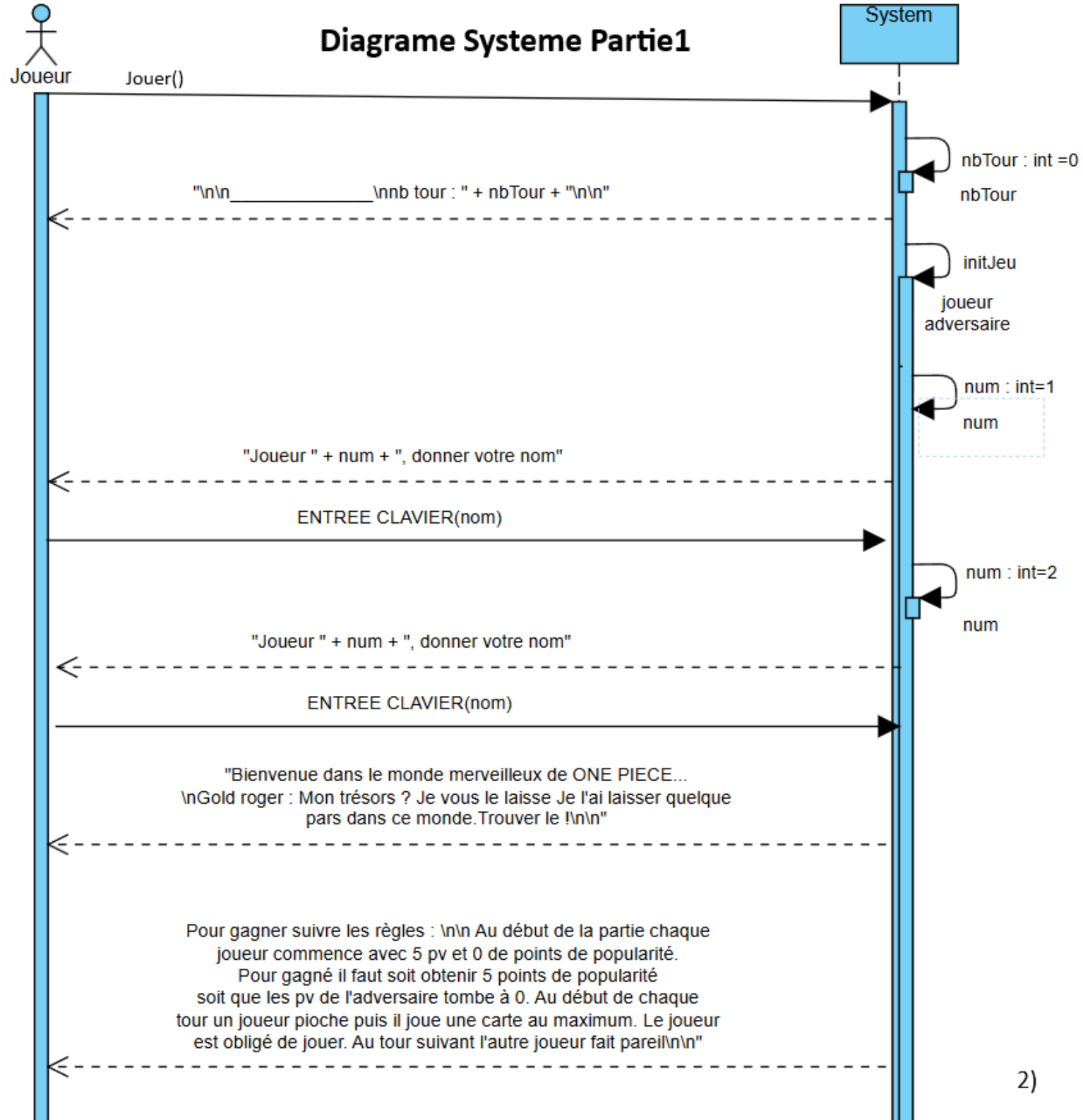


Diagramme Système Partie2

Joueur

System

loop

joueur.getPv() > 0 && adversaire.getPv() > 0 && joueur.getPopularite() < 6
&& adversaire.getPopularite() < 6

"\n\n _____ \nnb tour : " + nbTour + "\n\n"

nbTour++
nbTour

getTourJoueur(nbTour,joueur)
joueur

getTourJoueur(nbTour,adversaire)
adversaire

piocher(pioche,joueur)

"-----\n
Status adversaire (" + adversaire.getNom() + ") : " + "\nVie : " + vieA + " \npopularité : " + popA+"\n
Status Joueur (" + joueur.getNom() + ") : " + "\nVie : " + vieJ + " \npopularité : " + popJ+"\n
-----\n"

jouerCarte(adversaire)

loop

nbCarte < 1 || nbCarte > 5

"\n\nVeuillez choisir un nombre entre 1 et 5, correspondant à vous cartes"

ENTREE CLAVIER(nbCarte)

retourCarte(nbCarte)
nom

"La carte jouer est : " + nom

afficherGagnant
gagnant
type

"Le gagnant est : " + gagnant + " victoire par " + type

3)

Diagramme De Classe partie1

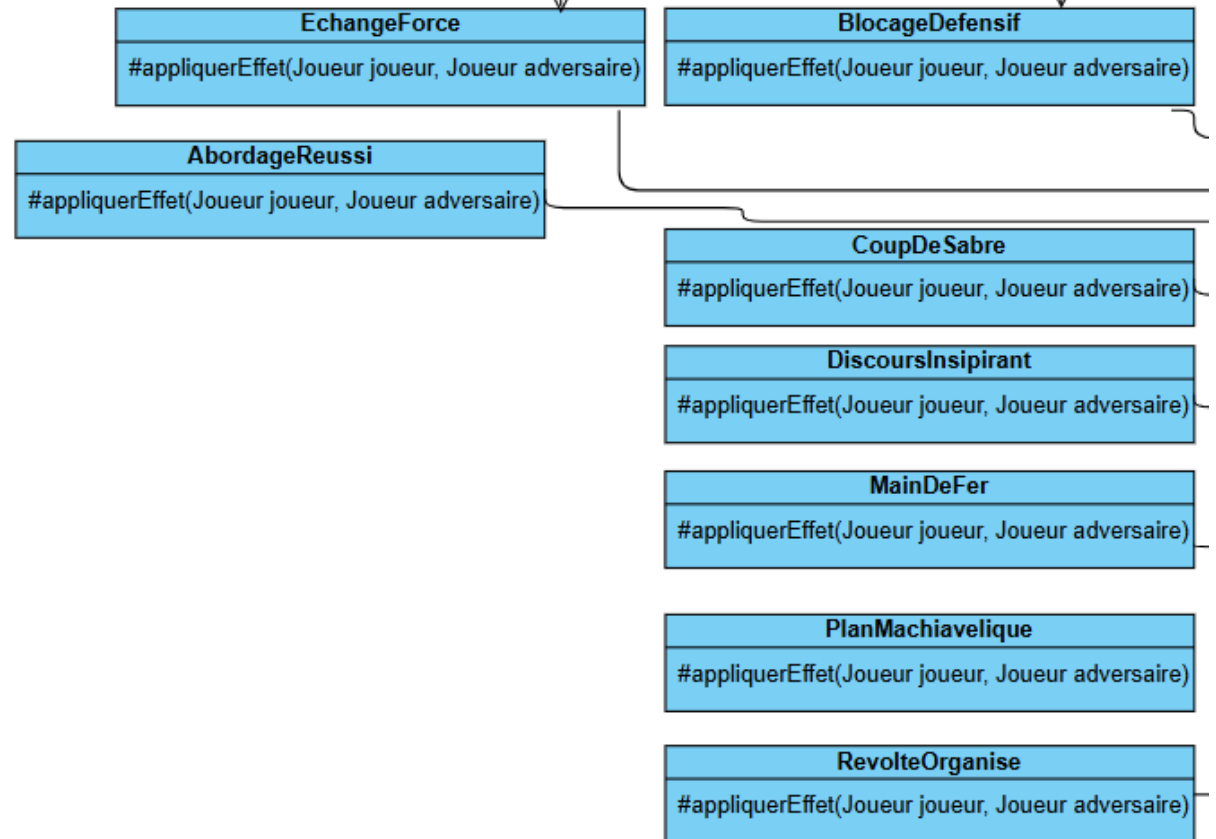
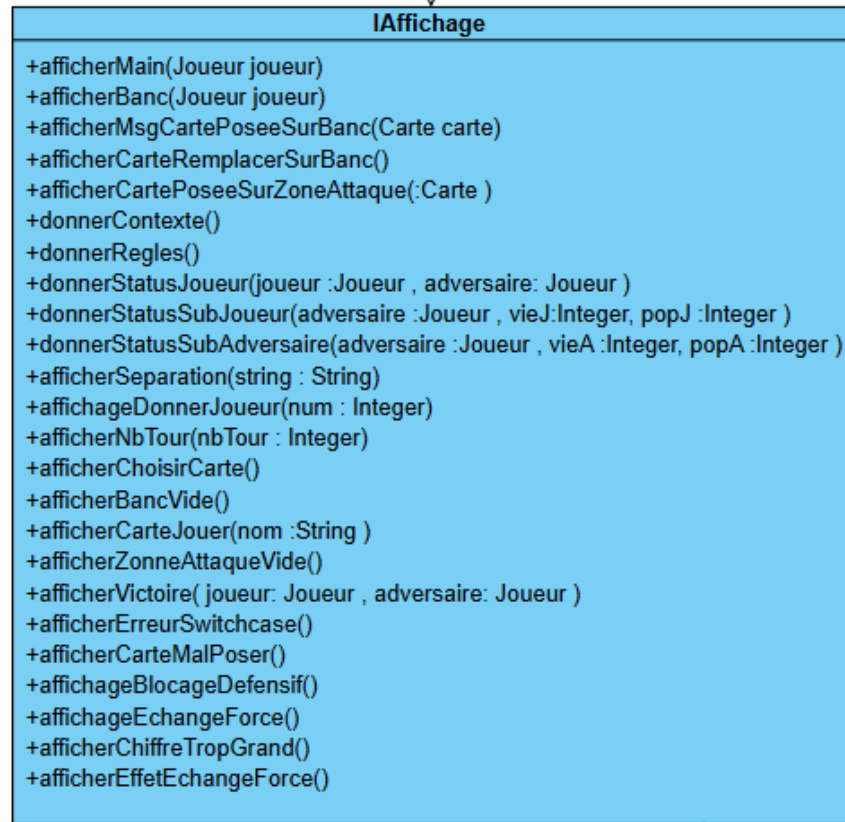
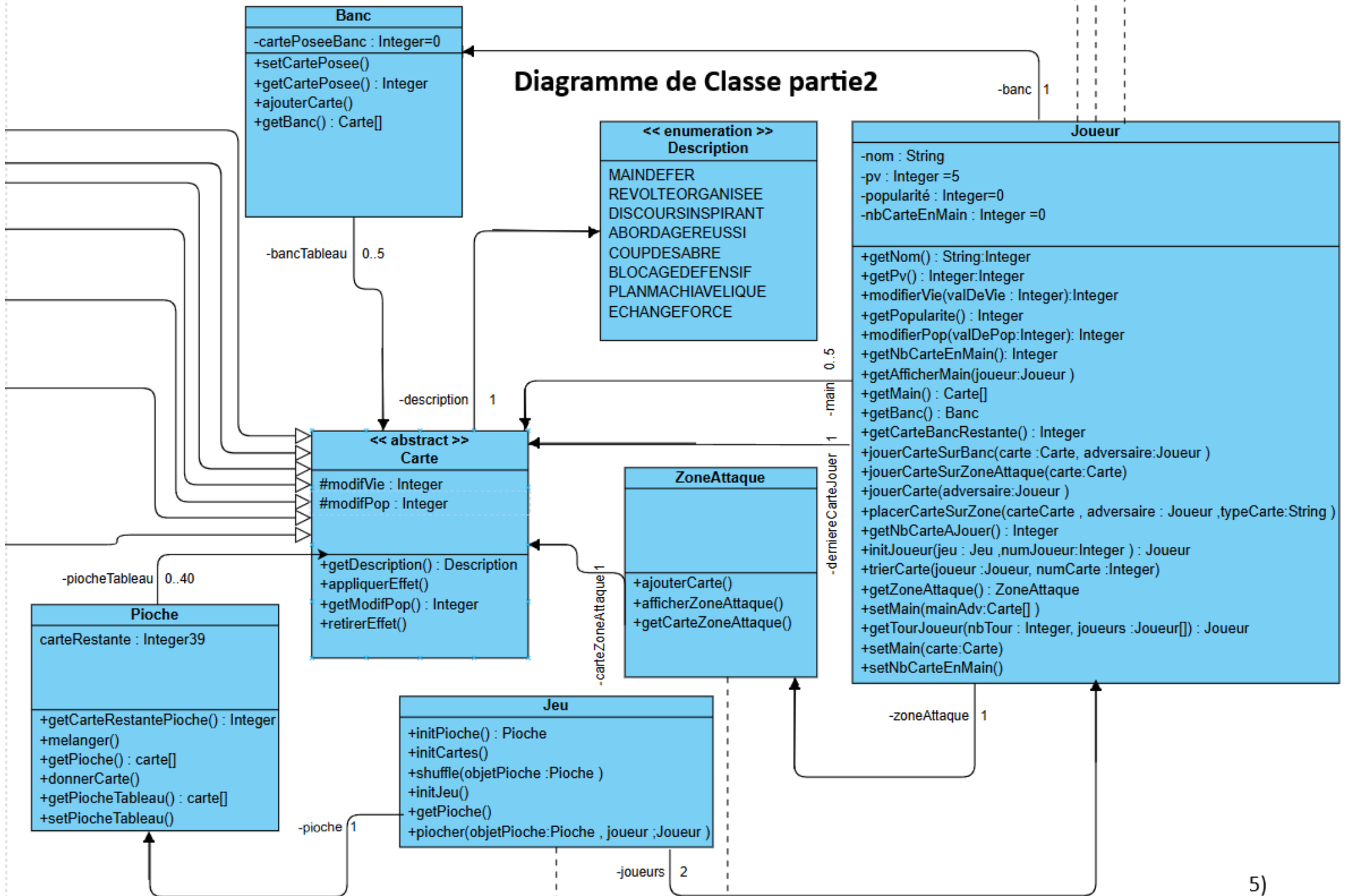
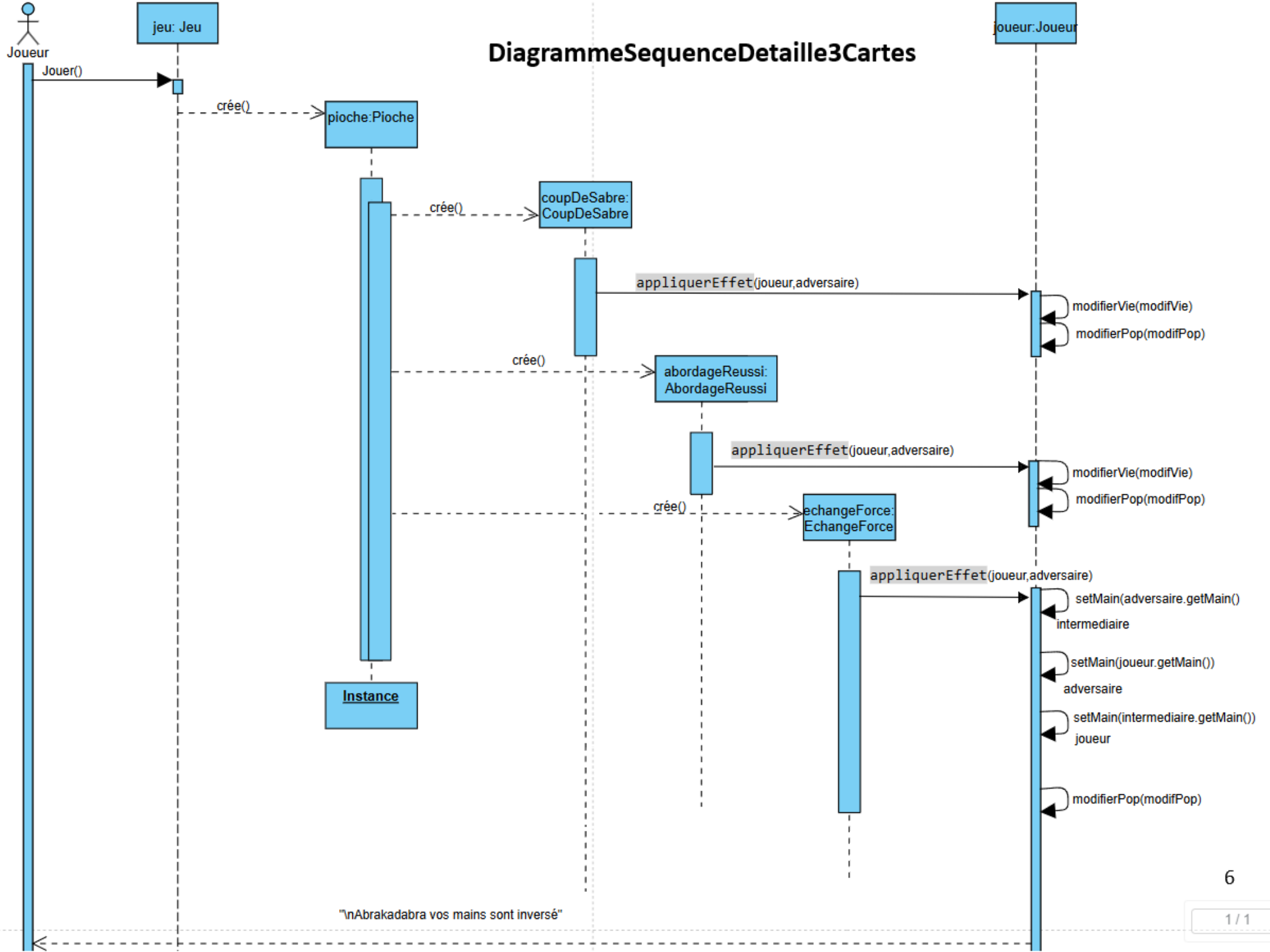


Diagramme de Classe partie2





Blocage Défensif :

Type : Stratégie

Effet : Annule l'effet de la prochaine carte jouée par l'adversaire.

Coût : 2 points de popularité

Plan Machiavélique :

Type : PV

Effet : Réduit les PV de l'adversaire de 3. Cette carte ne peut être jouée que si l'adversaire a plus de 3 PV Sinon fait passé ton tour

Coût : 1 point de popularité

Echange Forcé :

Type : Stratégie

Effet : Le joueur et l'adversaire doivent échanger leur main entre eux

Cout : 2 points de popularité

Type stratégie : nouveau type de carte en plus de Popularité et Pv

Ce sont des carte dont l'effet principal n'est pas lié au pv et la pop

On peut avoir de la popularité négative : notre équipage ne nous aime vraiment pas !