

Résumé : Les guildes des héros

User Case Diagram

Concepts principaux :

1. **Guilde :**

- Réunit les aventuriers et porte un nom symbolique.
- Offre un canal de communication pour ses membres.
- Dirigée par un aventurier (processus d'élection non modélisé).

2. **Aventuriers :**

- Classes disponibles : **Guerrier, Mage, Clerc**.
- Caractéristiques : Force, Endurance, Intelligence, Esprit.
- Compétences communes : Attaquer, Bloquer, Fuir.
- Possèdent des équipements (armes et protections).
 - **Armes** : Catégorie, type, méthode d'utilisation.
 - **Protections** : Valeur de défense.
 - Équipements enchantables et réparables.

3. **Classes spécifiques :**

- **Guerrier :**
 - Tribu associée.
 - Compétences : Rage (dégâts amplifiés), Cris de guerre (stimule alliés).
 - Dégâts physiques (contondant, tranchant...) avec effets possibles (saignement).
 - Coût en énergie pour chaque compétence.
- **Clerc :**
 - Alignement moral (Bon, Neutre, Méchant).
 - Sorts de soin (régénère PV, coût en magie).
 - Invoque des familiers magiques (nom, sorts identiques à ceux du clerc).
 - Familiers : Peuvent être libérés ou réapprendre des sorts.
 - Clercs avancés : Peuvent invoquer plusieurs familiers.
- **Mage :**
 - Spécialisation dans un type de magie (Illusion, Destruction...).
 - Sorts élémentaires (feu, glace...) avec dégâts directs ou sur la durée.

- Conçoit des bâtons magiques légendaires :
 - Noms uniques, détruits si le mage meurt.
 - Capables de vivre brièvement une fois activés.

4. **Compétences :**

- Nom unique par classe.
- Apprises et oubliées selon les besoins.

Ce résumé inclut les éléments essentiels pour concevoir un diagramme d'utilisation des classes et des interactions entre aventuriers, guildes, équipements, compétences, et spécialisations.

Class Diagram

Résumé pour le diagramme de classes : Les guildes des héros

Classes principales :

1. **Guilde**

- Attributs : nom.
- Relations :
 - Possède plusieurs **Aventuriers**.
 - Est dirigée par un **Aventurier** (relation 1 à 1).

2. **Aventurier** (Classe abstraite)

- Attributs : nom, caractéristiques (Force, Endurance, Intelligence, Esprit).
- Méthodes : attaquer(), bloquer(), fuir().
- Relations :
 - Appartient à une **Guilde** (relation 1 à plusieurs).
 - Possède une liste de **Compétences** (relation plusieurs à plusieurs).
 - Possède une liste d'**Équipements**.
- Sous-classes :
 - **Guerrier**
 - Attributs : tribu.
 - Méthodes : enrager(), crierGuerre().
 - Relation : Compétences physiques (dégâts par type : tranchant, contondant...).
 - **Clerc**
 - Attributs : alignement (Bon, Neutre, Méchant).
 - Méthodes : soigner(), invoquerFamiliier().
 - Relation : Peut invoquer plusieurs **Familiers**.
 - **Mage**
 - Attributs : typeMagie (Illusion, Destruction...).
 - Méthodes : lancerSort().
 - Relation : Fabrique des **BâtonsMagiques**.

3. **Compétence**

- Attributs : nom, coût (énergie ou magie), type (physique, magique).
- Méthodes : déclencher().

4. **Équipement** (Classe abstraite)

- Attributs : nom, enchanté (booléen).
- Sous-classes :
 - **Arme**
 - Attributs : type (épée, arc...), utilisation (une main, deux mains...), valeurAttaque.
 - **Protection**
 - Attributs : valeurDéfense.

5. **Familiier**

- Attributs : nom.

- Méthodes : apprendreSort(), libérer().
- Relations :
 - Lié à un **Clerc**.
 - Possède des **Sorts** identiques à ceux du clerc.
- 6. **BâtonMagique** (Héritage d'Arme)
 - Attributs : surnom (légendaire).
 - Méthodes : activerConscience().
 - Relation : Lié exclusivement à un **Mage**.

Ce résumé présente une structure claire pour modéliser le diagramme de classes avec relations, attributs et méthodes clés.

Diagram de séquence

Résumé pour le diagramme de séquences : Les guildes des héros

Scénario 1 : Un aventurier utilise une compétence en combat

1. **Acteurs principaux :**
 - **Aventurier** (initie l'action).
 - **Compétence** (appelée par l'aventurier).
 - Optionnel : **Cible** (un autre aventurier ou un ennemi).
2. **Interactions :**
 - L'**Aventurier** sélectionne une **Compétence**.
 - La **Compétence** vérifie si elle peut être utilisée (pré-requis : coût, type).
 - La **Compétence** déclenche l'effet (par exemple : inflige des dégâts, soigne).
 - La **Cible** subit les effets de la compétence (modification des points de vie, etc.).

Scénario 2 : Le Clerc invoque un familier et utilise un sort via celui-ci

1. **Acteurs principaux :**
 - **Clerc** (initie l'action).
 - **Familier** (créé et utilisé).
 - Optionnel : **Cible** (un autre aventurier ou un allié).
2. **Interactions :**
 - Le **Clerc** invoque un **Familier**.
 - Le **Familier** est instancié avec un nom et des sorts similaires au clerc.
 - Le **Clerc** ordonne au **Familier** de lancer un sort (ex. soin).
 - Le **Familier** exécute le sort sur la **Cible**.

Scénario 3 : Le Mage active son bâton magique

1. **Acteurs principaux :**
 - **Mage** (initie l'action).
 - **BâtonMagique** (réagit à l'activation).
2. **Interactions :**
 - Le **Mage** active le **BâtonMagique**.
 - Le **BâtonMagique** vérifie les conditions d'activation (par exemple : état du mage).
 - Le **BâtonMagique** prend vie (génère une entité temporaire).
 - L'entité agit indépendamment pendant une durée limitée, puis disparaît.

Scénario 4 : Un aventurier utilise un équipement en combat

1. **Acteurs principaux :**
 - **Aventurier** (initie l'action).
 - **Équipement** (arme ou protection).
2. **Interactions :**

- L'**Aventurier** équipe une **Arme** ou une **Protection**.
- Pendant un combat, l'**Aventurier** utilise l'arme pour attaquer ou la protection pour bloquer.
- Les effets de l'attaque (ou de la défense) sont calculés (valeur d'attaque ou de défense appliquée).

Ces scénarios peuvent être illustrés par des diagrammes de séquences montrant les objets (Aventurier, Compétence, Cible, etc.) et les messages échangés entre eux.