

Projet tutoré – POO COO IHM

Équipe : BUILD_SUCCESSFUL

Composition :

JHISTARRY Thomas

MARTIN Joris

PAPPALARDO Mattéo

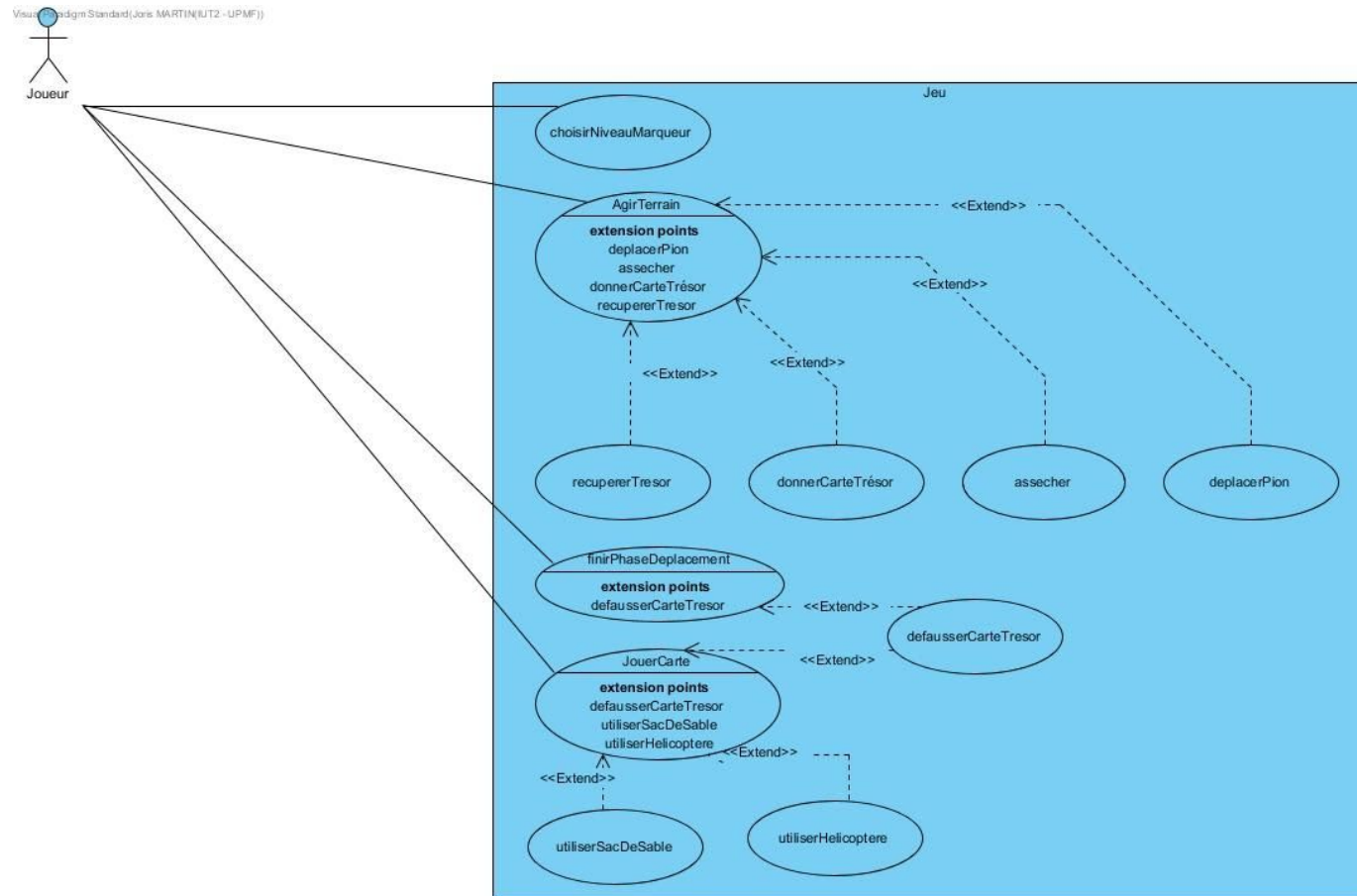
SIGNORET Tanguy

M2107 - Projet tutoré P00 C00 IHM : Projet Île Interdite

I – Conception	3
Diagramme de Cas d’Utilisation (DCU)	4
Diagramme de Classe (DC)	5
Diagramme de Séquence (DS)	6
DS - Initialisation	6
DS - Déplacement	7
DS - Inondation	8
DS - Action carte montée des eaux	9
DS - Récupération trésor	10
II - Zoning	11
Fenêtre d’inscription:	11
Fenêtres de jeu:	12
Fenêtre d’un joueur:	12
Fenêtre du plateau:	13
Fenêtre niveau:	14
III - Répartition du travail :	15

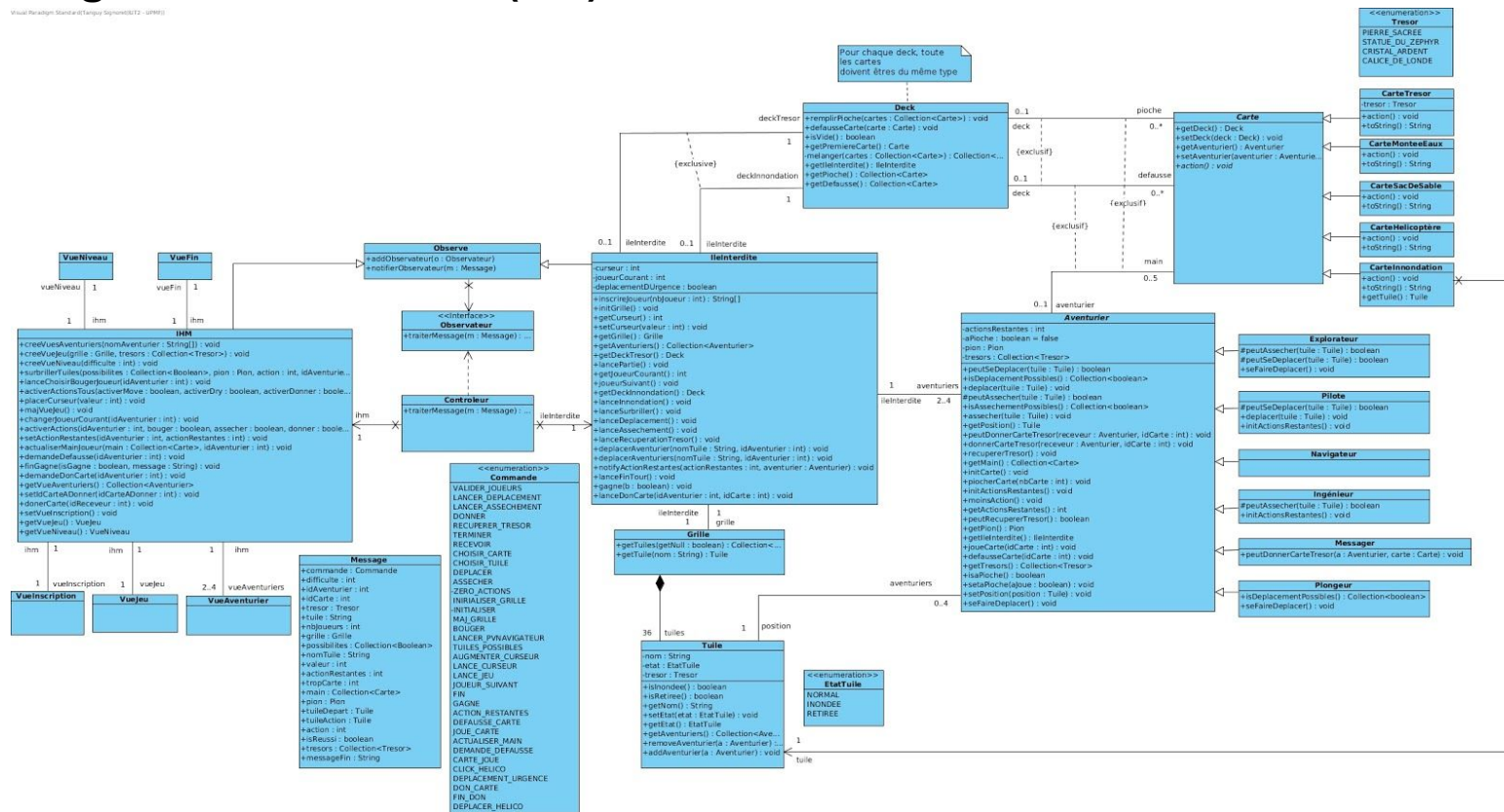
I – Conception

Diagramme de Cas d'Utilisation (DCU)



<https://drive.google.com/file/d/1P4OMIjmdfOqxYIRcTgCth-LkZwKWcb6w/view?usp=sharing>

Diagramme de Classe (DC)

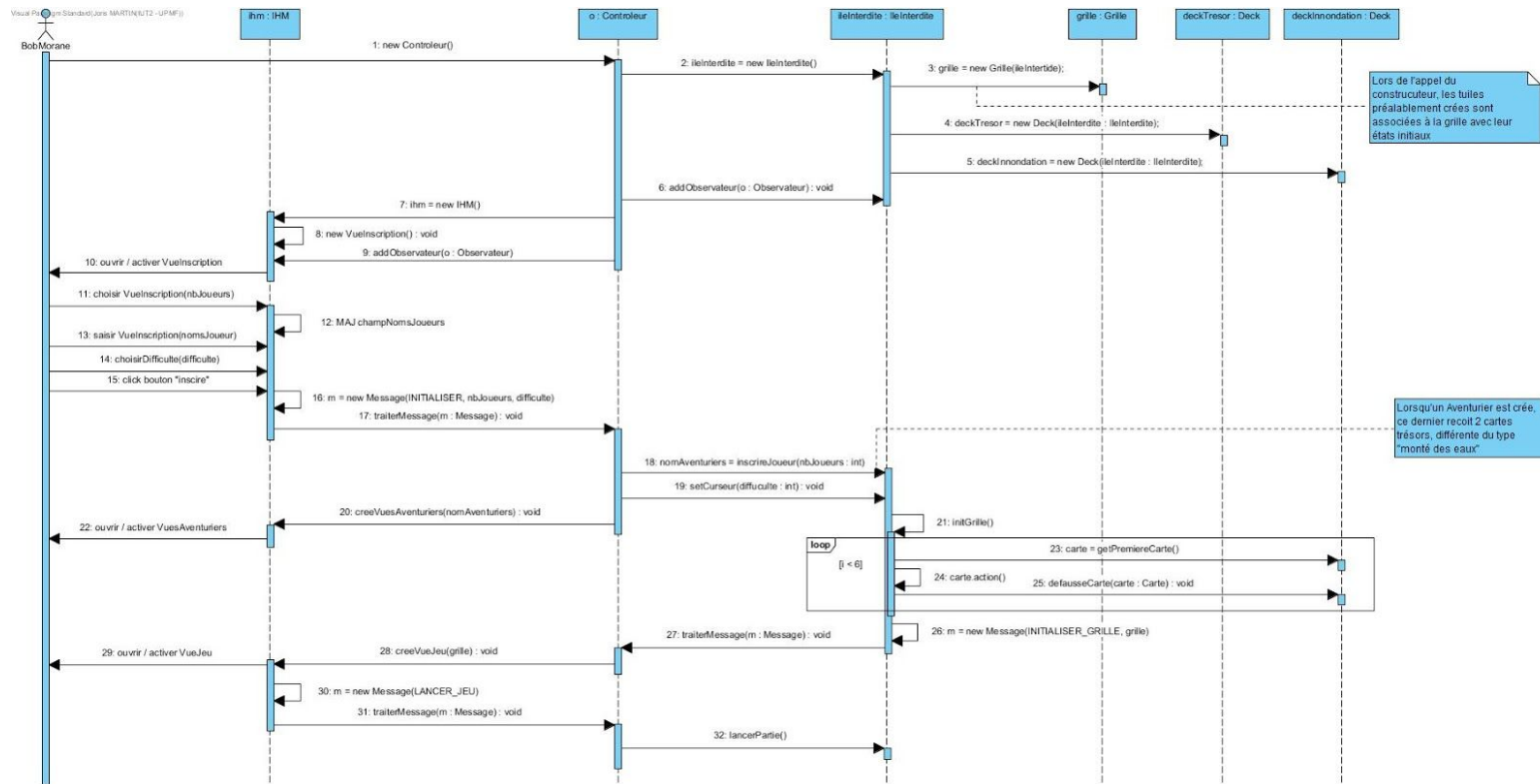


https://drive.google.com/file/d/1THNTEQz_SDADNQg5tWd47aib74PEMAKI/view?usp=sharing

Nous avons fait le choix de ne pas représenter les éléments graphiques dans les classes des différentes Vues.

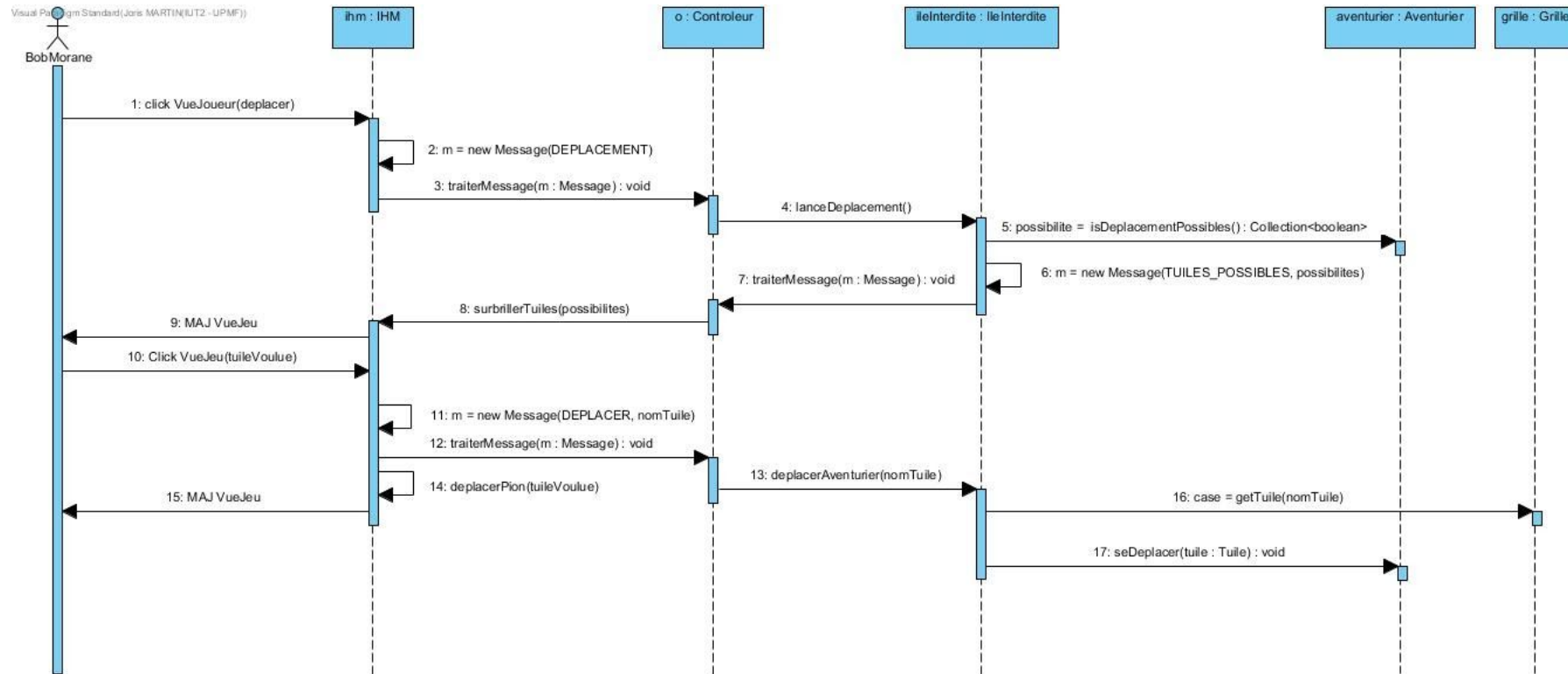
Diagramme de Séquence (DS)

DS - Initialisation



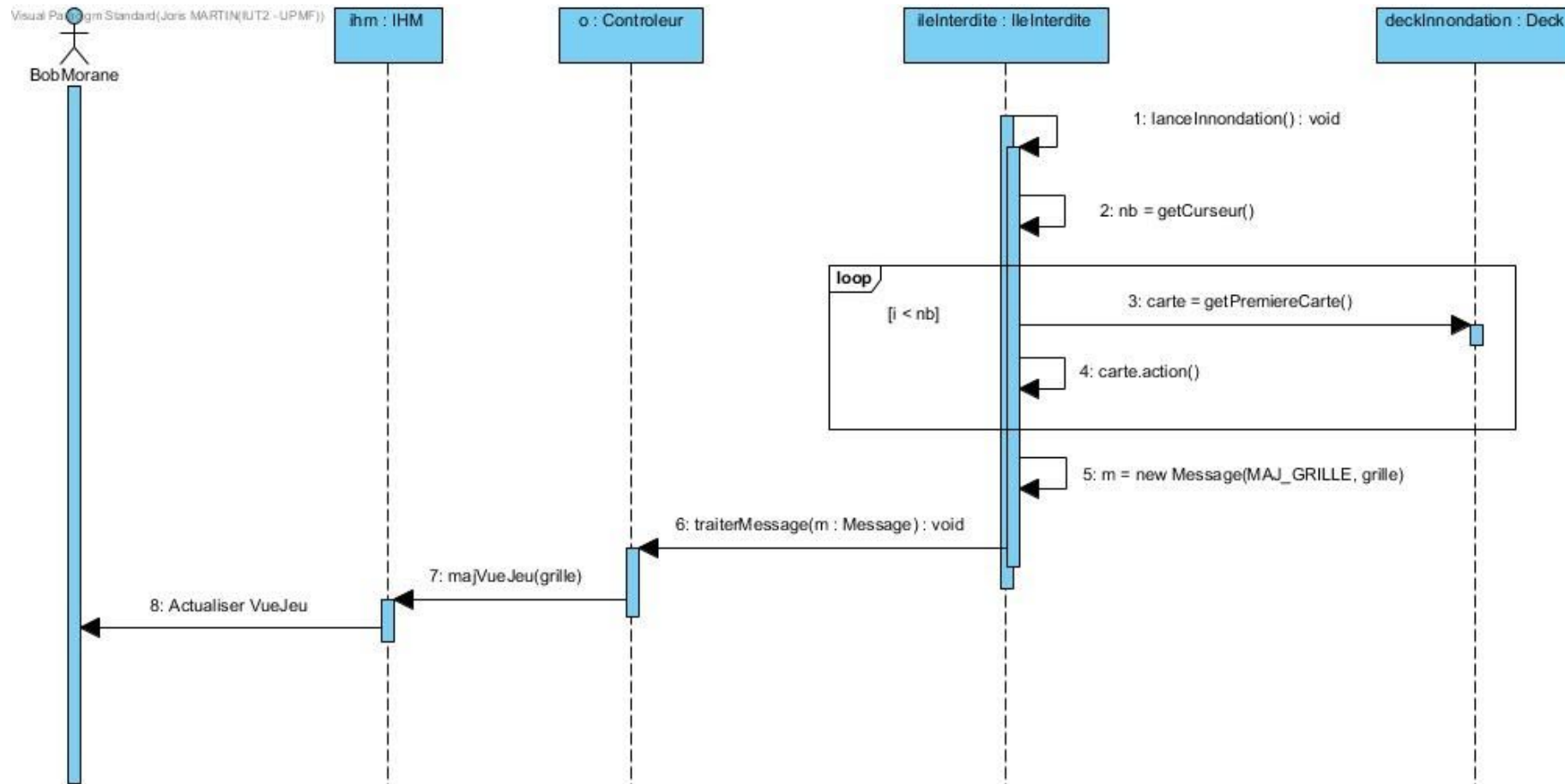
https://drive.google.com/file/d/1O-q-qMhAS2bGPtHaiwAv0V1B_G4muD-e/view?usp=sharing

DS - Déplacement



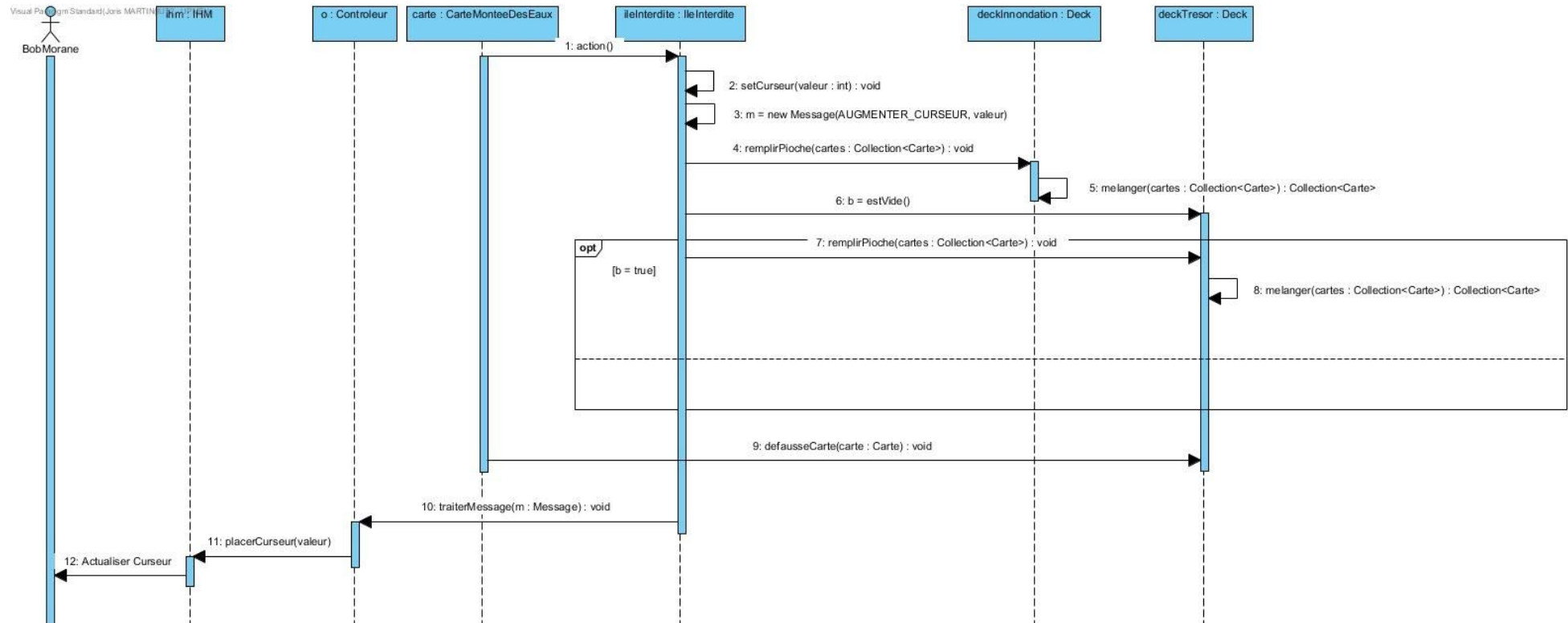
https://drive.google.com/file/d/18Q_Rfdn7NAevxxekM0wuNPHqhJ-o7hEP/view?usp=sharing

DS - Inondation



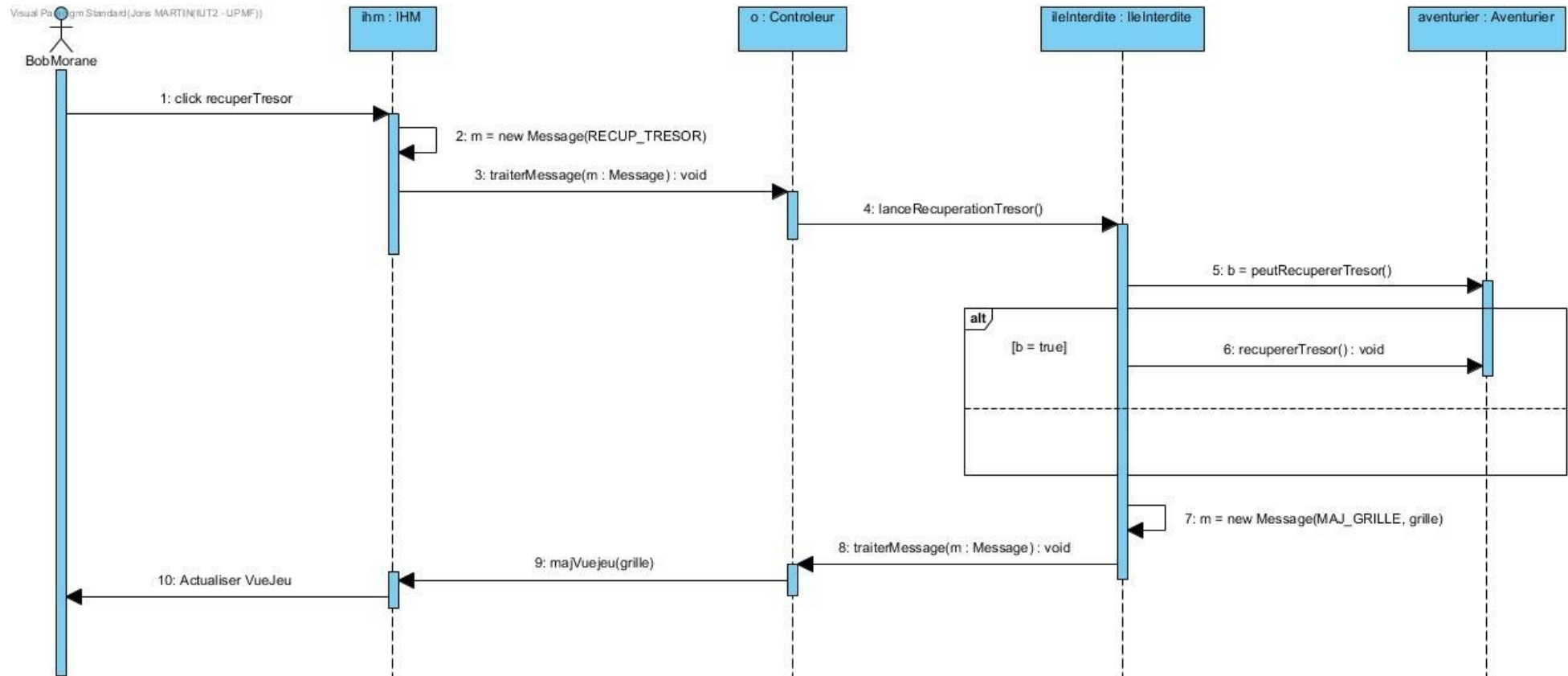
https://drive.google.com/file/d/1fthDYICAGKQ7DOsM_GXF9-sLBwnikEZe/view?usp=sharing

DS - Action carte montée des eaux



<https://drive.google.com/file/d/1aM-MCqn8QWzw7enKztoURJ7RHrWxkybC/view?usp=sharing>

DS - Récupération trésor



https://drive.google.com/file/d/1nsW59U-r_csfPb19a6NmDtkrzVvelveE/view?usp=sharing

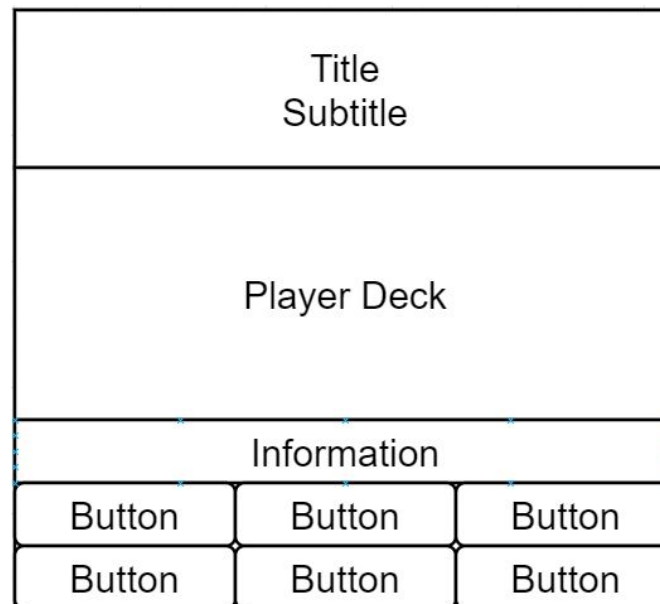
II - Zoning

Fenêtre d'inscription:

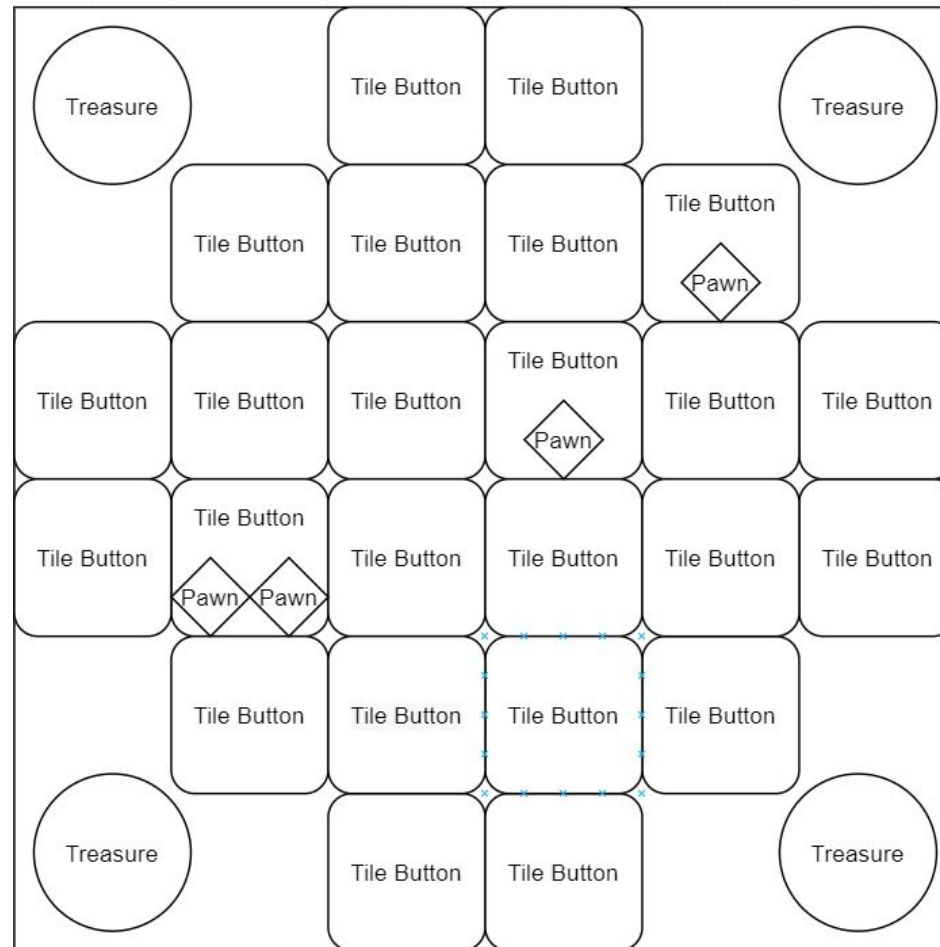
text "Difficulty"	ComboBox
text "Number Players"	ComboBox
text "P1"	Text Field
text "P2"	Text Field
text "P3"	Text Field
text "P4"	Text Field
	Start Button

Fenêtres de jeu:

Fenêtre d'un joueur:



Fenêtre du plateau:



Fenêtre niveau:

Title	
Die Level	Level 5
SubLevel	
SubLevel	
SubLevel	Level 4
SubLevel	
Die Level	Level 3
SubLevel	
SubLevel	
SubLevel	Level 2
SubLevel	

III - Répartition du travail :

Étant en travail à distance, nous nous sommes rassemblés sur un vocal Discord, afin de recréer un espace de travail commun en plus de git.
Nous avons donc conçu et implémenté tous ensemble les différentes fonctionnalités, en s'entraidant.

Joris a plus particulièrement travaillé sur la Vue Aventurier et les cartes, Tanguy quant à lui a conçu la Vue Fin, Thomas a concentré ses plus gros efforts sur le déplacement du Plongeur et la Vue Jeu, enfin Mattéo s'est focalisé sur le pouvoir du navigateur et la fonction assécher.

Globalement, nous testons et corrigeons les bugs des uns des autres donc cette répartition n'est pas forcément très représentative de la réalité.