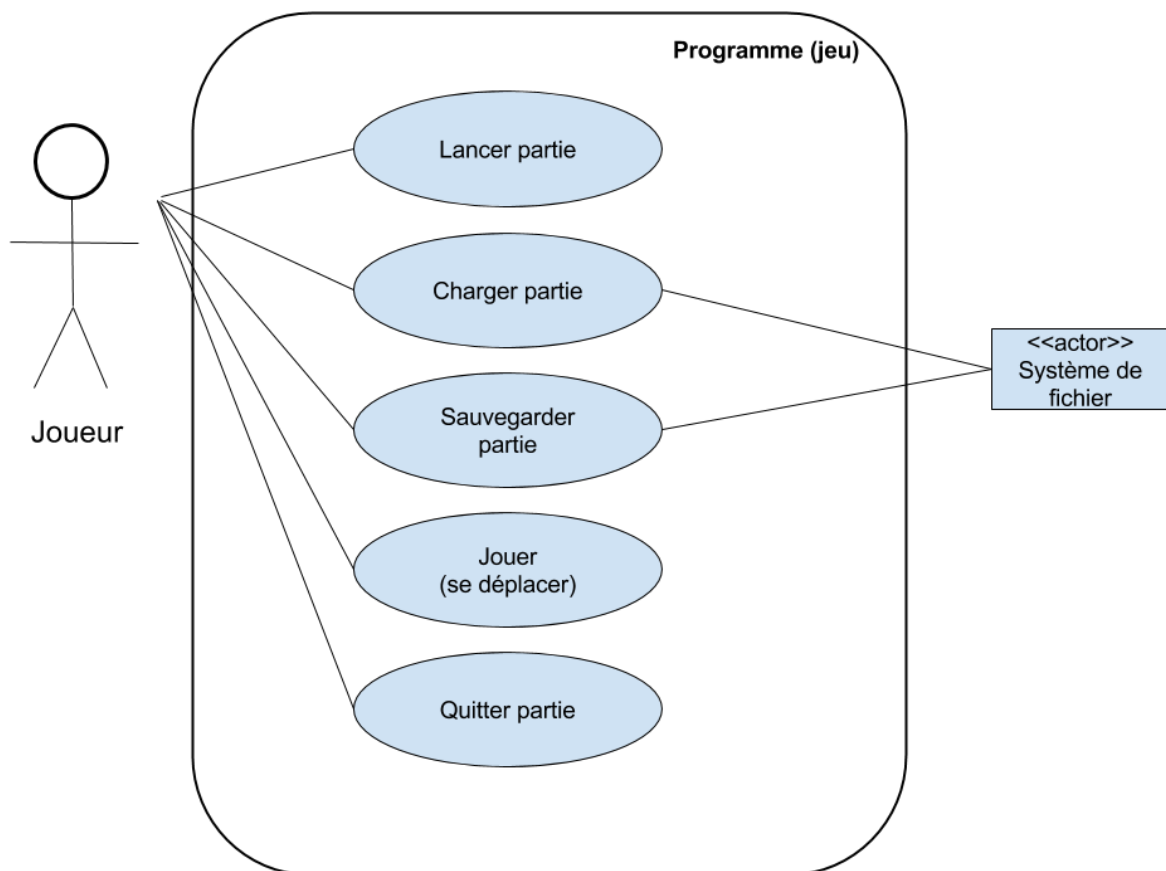


# Document technique

Diagramme cas utilisations :



## **Cas d'utilisation n°1 : Lancer la partie (Nouvelle partie)**

Résumé : Après avoir démarré le programme, le joueur peut lancer la partie puis on lui propose par défaut (ou après l'avoir fait).

Acteur : Joueur

Date de création : 12/11/17

Date de modif. : 12/11/17

Responsable : MARTIN

## **Cas d'utilisation n°2 : Charger la partie**

Résumé : Après avoir démarré le programme, le joueur peut décider de charger une partie précédemment sauvegardé. Le jeu se lance automatiquement après avoir sélectionné la sauvegarde et le fichier de sauvegarde est effacé.

Acteur : Joueur (primaire) - Système de fichier (secondaire)

Date de création : 12/11/17

Date de modif. : 12/11/17

Responsable : CASANOVA

## **Cas d'utilisation n°3 : Sauvegarder la partie**

Résumé : Une fois en jeu, le joueur peut décider de sauvegarder la partie.

Acteur : Joueur (primaire) - Système de fichier (secondaire)

Date de création : 12/11/17

Date de modif. : 12/11/17

Responsable : CASANOVA

## **Cas d'utilisation n°4 : Jouer (se déplacer)**

Résumé : Une fois en partie, si c'est son tour, le joueur se déplace (les autres actions seront effectués automatiquement à la fin du tour).

Acteur : Joueur

Date de création : 12/11/17

Date de modif. : 12/11/17

Responsable : Tous

## **Cas d'utilisation n°5 : Quitter la partie**

Résumé : À n'importe quel moment, le joueur peut quitter le programme.

Acteur : Joueur

Date de création : 12/11/17

Date de modif. : 12/11/17

Responsable : Au dernier moment

### **Scénarii :**

#### **Preconditions :**

- Le programme est lancé et le joueur est sur l'écran d'accueil.

#### **Scénario nominal :**

1. Le joueur sélectionne "nouvelle partie".
2. Il décide de choisir les paramètres par défaut ou de les modifier.
3. Le programme lance la génération de la carte et des positionnements.
4. Lorsque le chargement est fini, la carte est affichée.
5. Le joueur dont c'est le tour se déplace (et effectue les actions supplémentaires).
6. Lorsque tous les joueurs ont effectué leur tour, les pirates agissent.
7. Le pirate se déplace et ne trouve aucun joueur.
8. Le joueur trouve un coffre et il prend les objets dont une pelle.
9. Le joueur se déplace et trouve le coffre caché avec sa pelle.
10. On affiche l'écran de victoire.
11. Le jeu se relance depuis l'écran d'accueil.

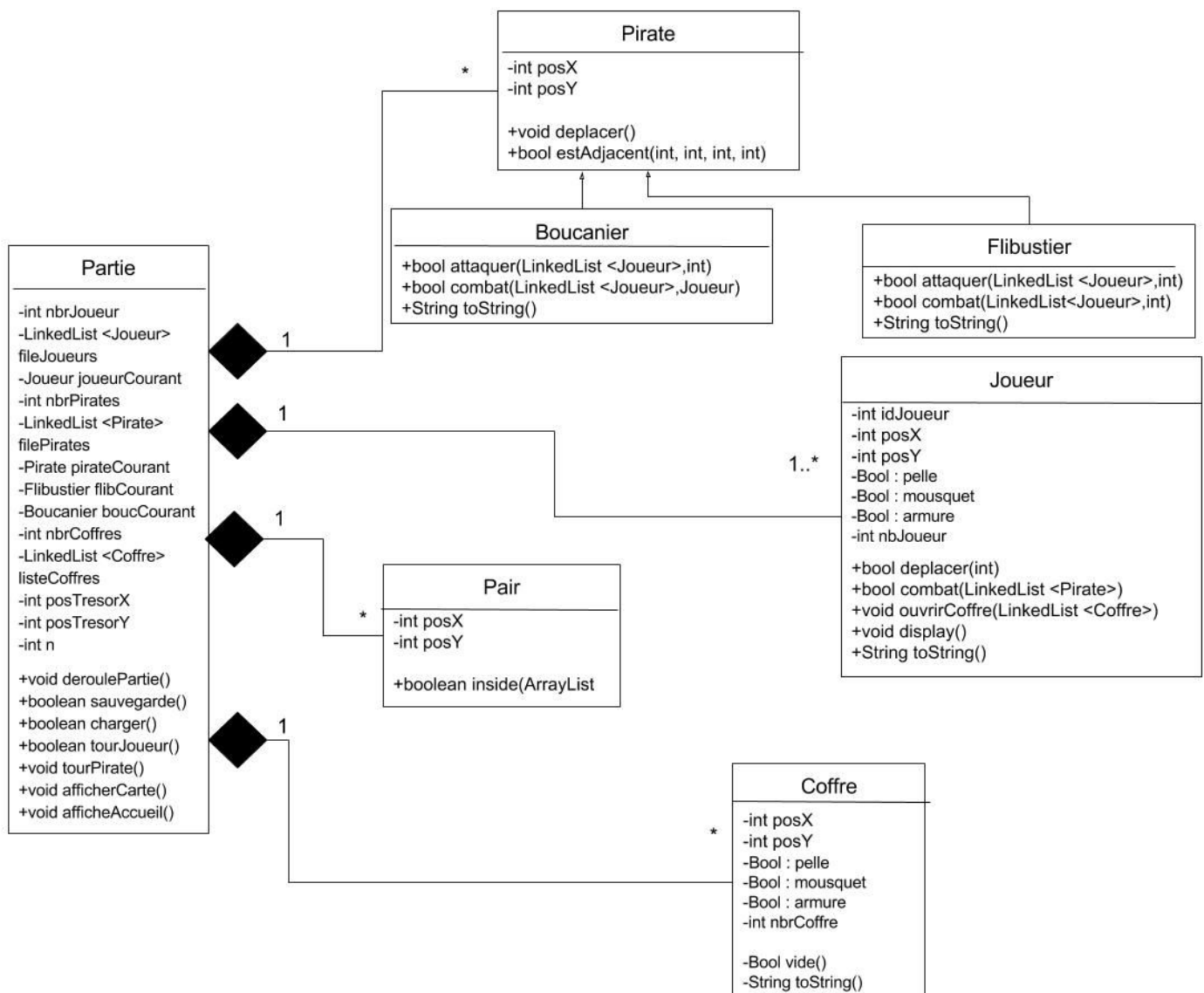
La boucle principale étant 5-6.

#### **Enchaînements alternatifs :**

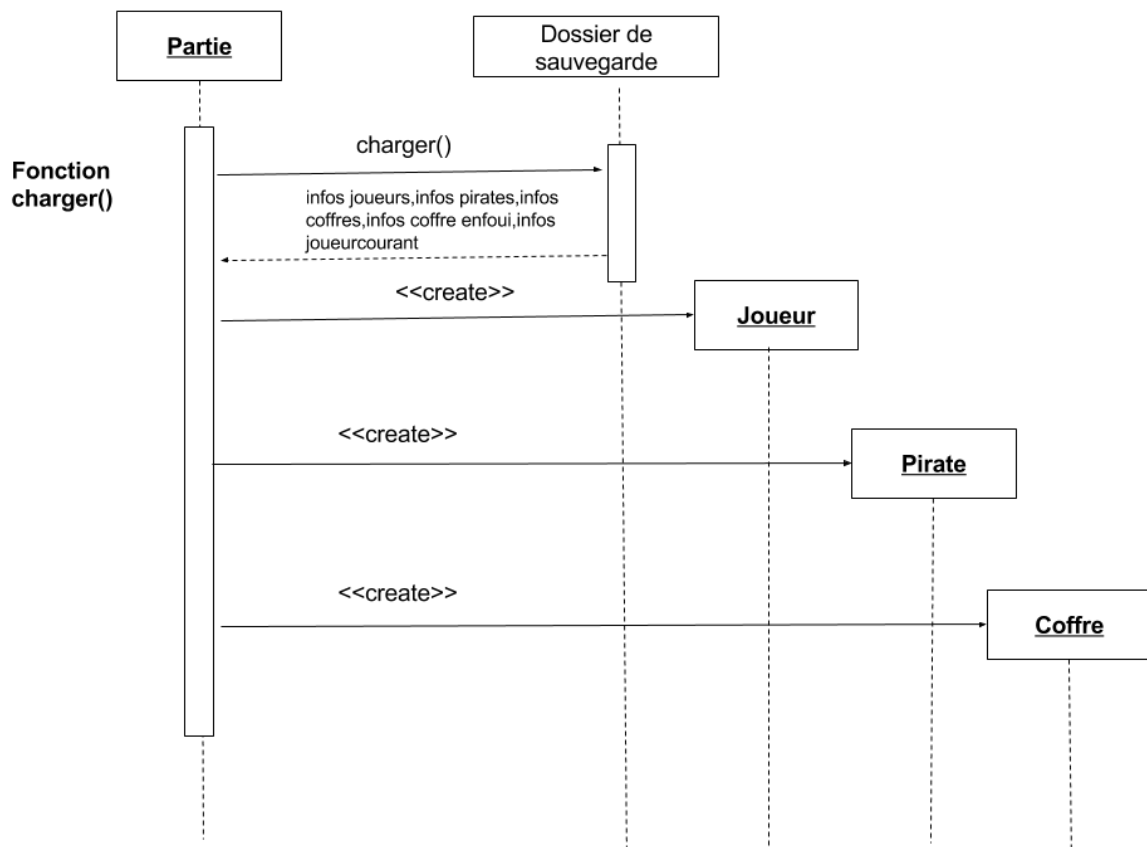
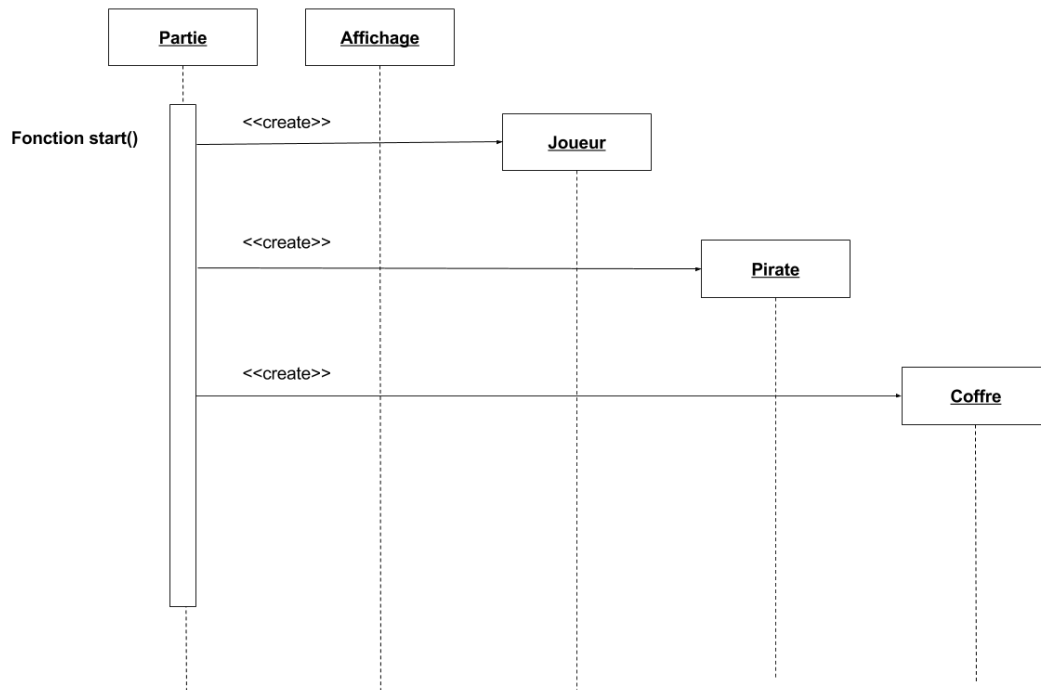
- A.1 Le joueur charge une partie déjà existante
  - on n'a pas besoin du 2 ni du 3
- A.5 Le joueur se déplace vers un pirate
  - soit il survit et les 2 restent sur le plateau, on continue
  - soit il meurt et c'est perdu pour lui
    - si c'était le dernier joueur, on affiche la défaite et 1
  - soit il tue le pirate si il est équipé pour et le pirate disparaît

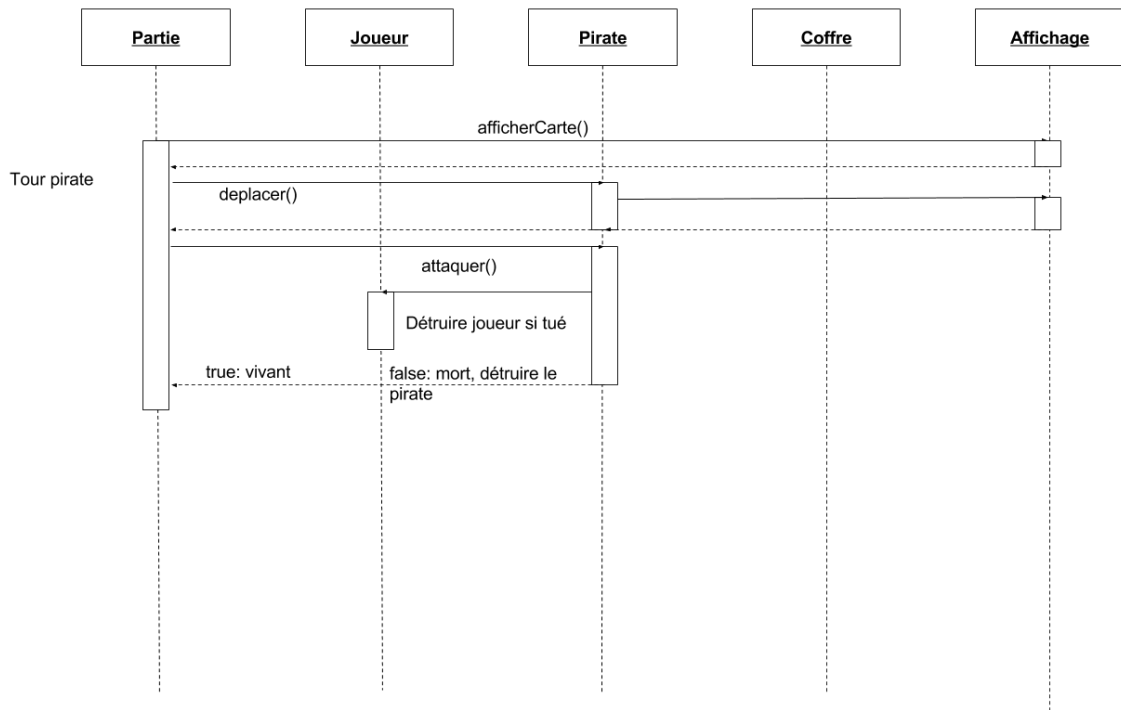
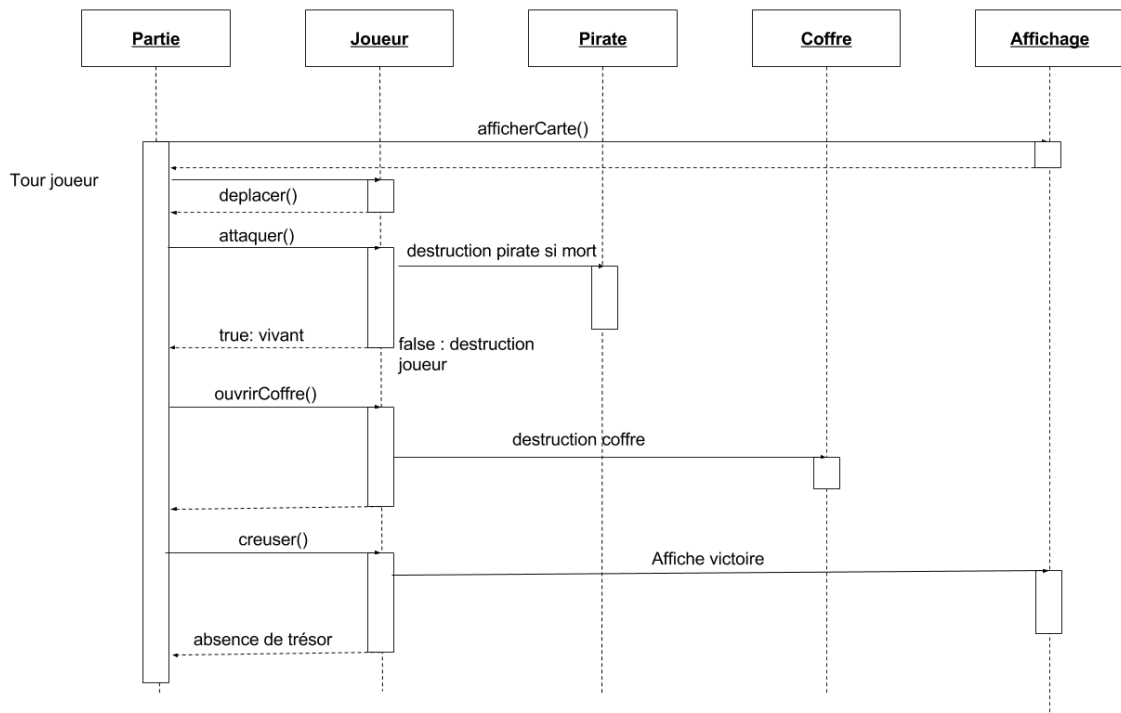
- A.6 Si il n'y a plus de pirates, les joueurs jouent à tour de rôle
- A.7 Si le pirate trouve un/plusieurs joueur(s) il attaque
  - idem que A.5
- A.8 Le coffre contient autre chose
  - un mouquet qui donne portée +1 et donne 50% de chances de tuer
  - une armure qui empêche la mort de 90%
- A tout moment le joueur peut quitter
- A n'importe quel tour le joueur peut sauvegarder

## Diagramme de classe :



## Diagrammes de séquences :





## Gestion des sauvegarde:

-Chaque parties sauvegardées = 1 Dossier (nommé selon le nom de la sauvegarde) et contenant:

Ex: /saves/partie1/...

-1 Fichier "Joueurs" contenant : Une ligne par joueur suivant ce schéma :

identifiant|posx|posy|pelle|mousquet|armure

Ex : 2|3|4|1|0|0 -> joueur 2 étant aux coordonnées (3, 4) et possédant juste la pelle

-1 fichier "pirates" contenant : une ligne par pirate :

flibustier ou fusilier|posX|posY

Ex : 1|4|4

-1 fichier "coffres" contenant : une ligne par coffre :

posX|posY|pelle|mousquet|armure

Ex : 1|1|1|0|0

6|8|0|1|0

-1 fichier "coffre\_enfoui" : une ligne contenant les coordonnées du coffre enfoui

posX coffre enfoui|posY coffre enfoui

Ex :4|5

## Maquettes Interfaces:

Exemple affichage tour joueur 1:

Tour Joueur: 1

Objets obtenus: Pelle/Armure

```
+ C + + + + + + + C +
+ + + + C + + + + + +
+ + B + + + + + 2 + + +
+ + + + + + + + + + +
+ + C + + + + + C + + +
+ + + + F + + + + + +
+ + + + + + + C + + + +
+ + C + + + + + + 3 + +
+ + + + C + + + + + +
+ + + + + + + + + + +
+ + 1 + + + + + + C + +
+ + + + + C + + + + + +
```

Choisissez une action(h pour aide):

Aide:

-Déplacement sur la carte:"1","2","3","4","6","7","8","9"(diagonale bas gauche, bas, diagonale bas droite, gauche, droite, diagonale haut gauche, haut, diagonale haut droite), référez-vous à la position des chiffres du pavé num en considérant "5" la position du joueur.

-Sauvegarder:"s"

-Quitter:"q"

-Légende carte:

+ : case vide

F: Flibustier

B: Boucanier

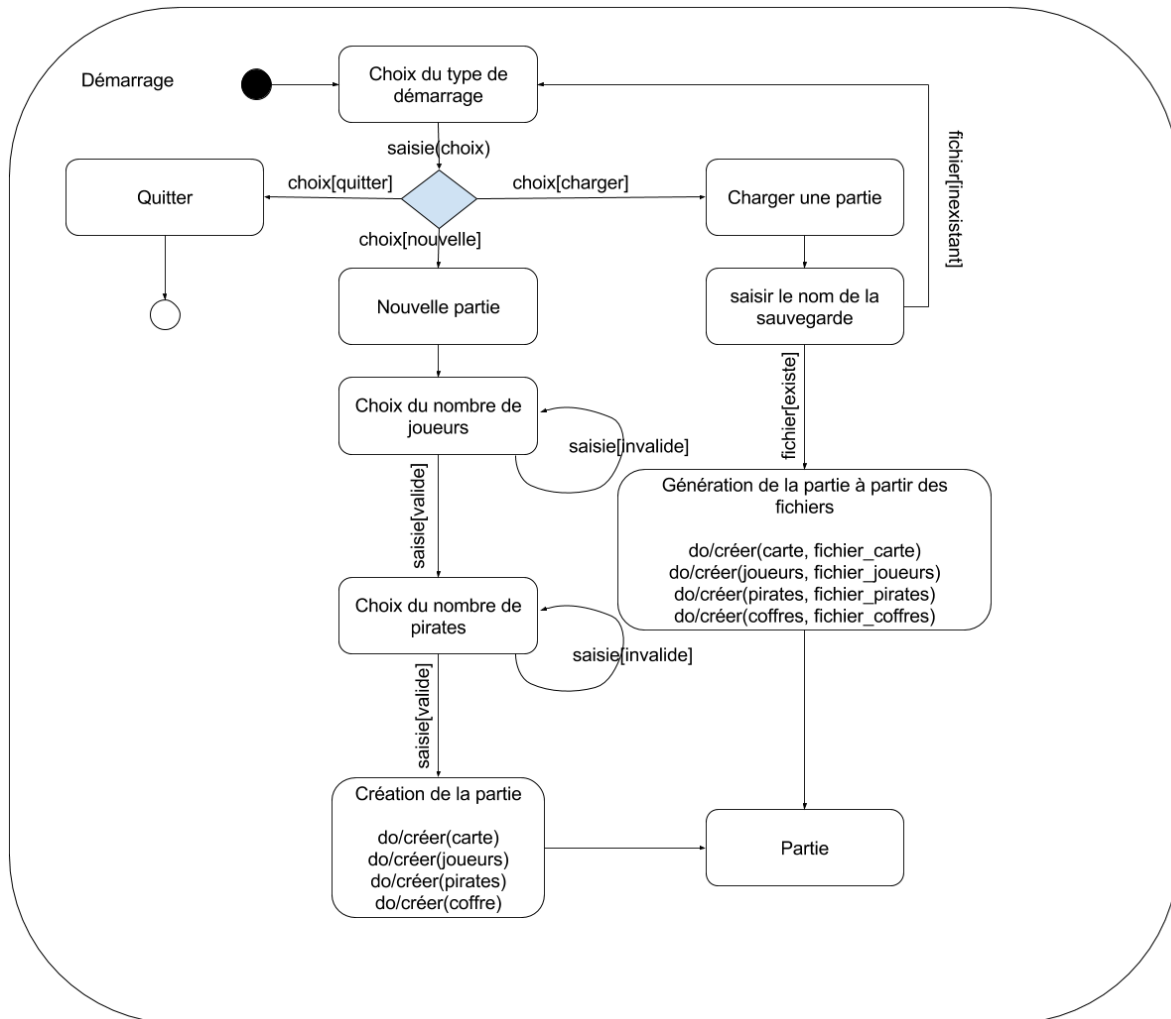
1,2,...,n : Joueur 1,Joueur 2,...,Joueur n

C: Coffre



## Diagramme d'état-transition :

### Démarrage:



Lors du lancement du programme, le joueur entrera dans le choix du mode. C'est à dire qu'il a le choix entre créer une nouvelle partie et charger une ancienne.

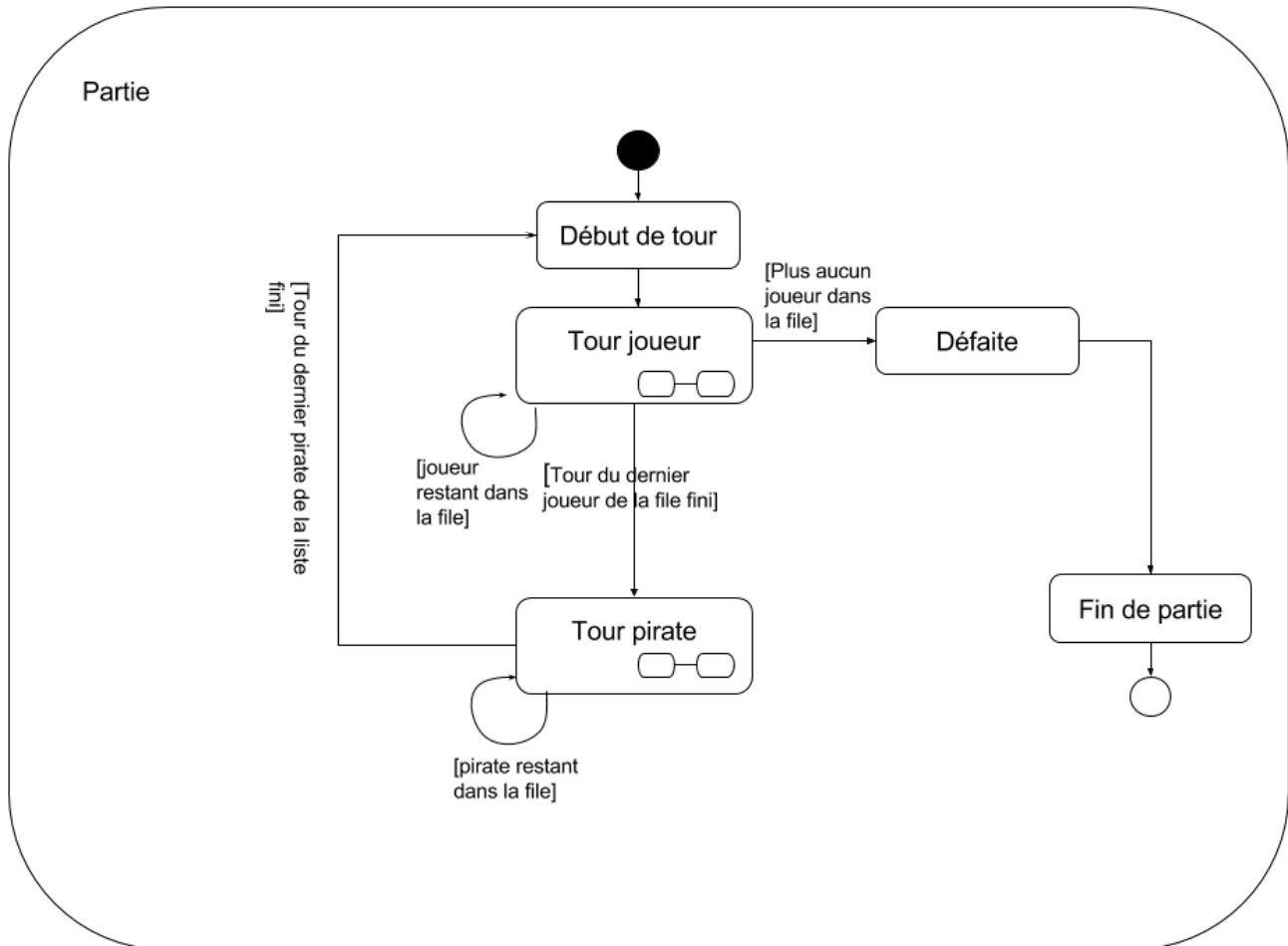
Il peut également quitter à ce moment là.

S'il choisit de charger une sauvegarde, il doit entrer le nom de la sauvegarde à charger. Soit le nom est incorrect et il repart au choix du mode, soit il entre un nom correct et le programme récupère les informations dans les fichiers et les détruits.

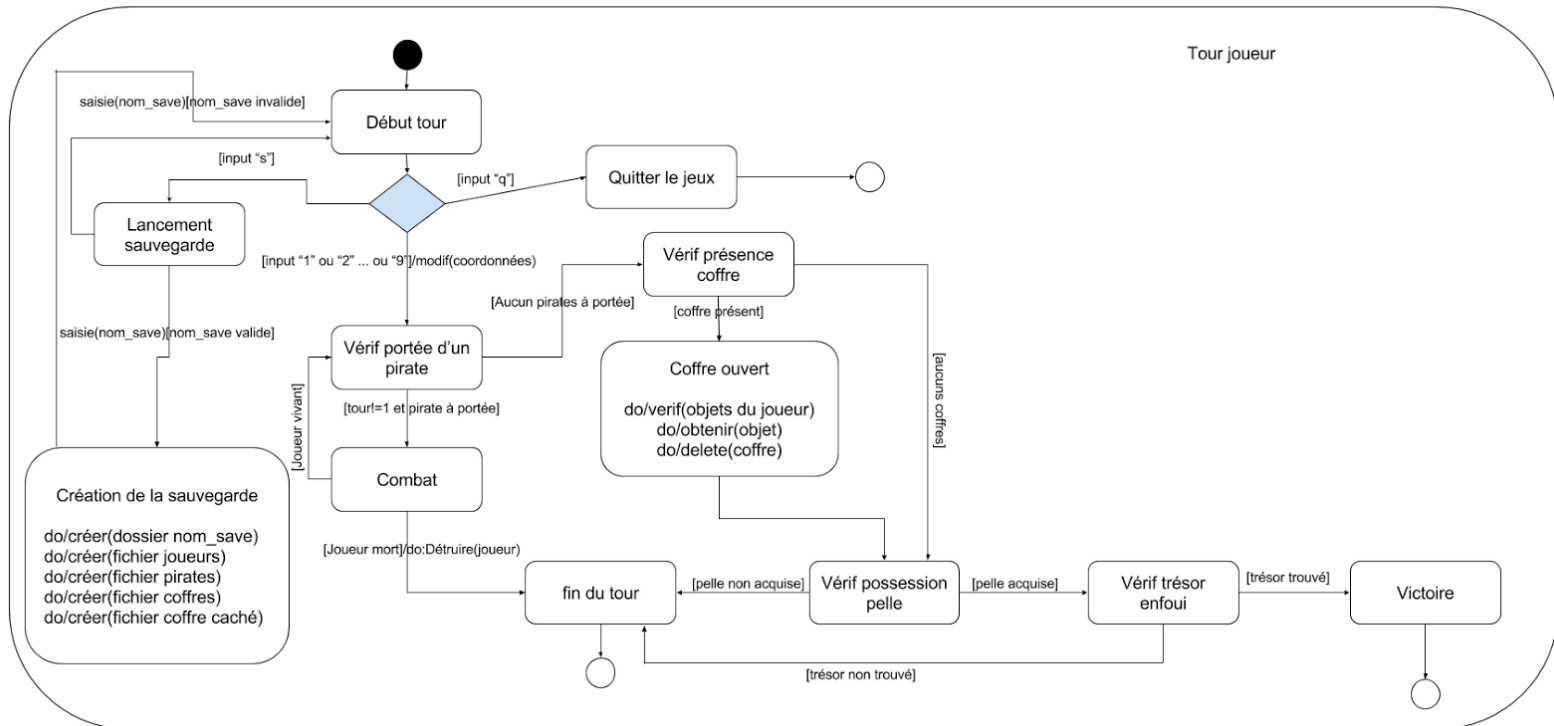
S'il choisit de créer une nouvelle partie, on lui demande de choisir un nombre de joueur et de pirates jusqu'au moment ou les données sont correctes.

Puis on passe dans le super-état "partie".

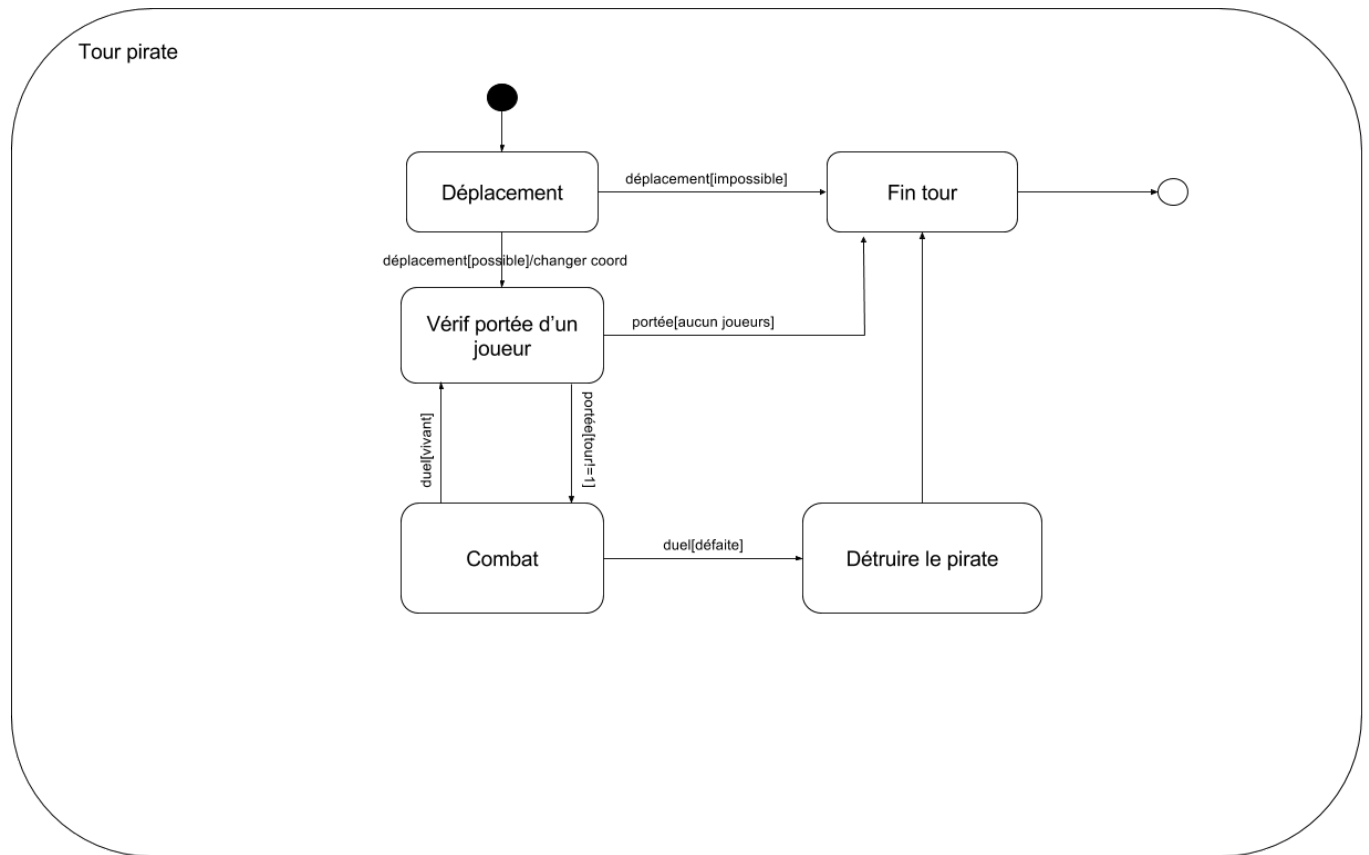
Partie:



## Tour joueur:



## Tour pirate:



Lors du tour du pirate, il commencera par se déplacer. Si il ne peut pas, il passe son tour, sinon on change ses coordonnées. Il vérifie ensuite si un joueur est proche de lui (sauf le premier tour). Dans le cas où un joueur est détecté, le combat est lancé.

Soit le pirate ne survit pas et on le détruit, soit il survit et cherche d'autres joueur à porté. Lorsque aucun joueur n'est détecté, il finit son tour.

### Répartition des tâches:

CASANOVA Delfeil

- Sauvegarder / charger partie,
- Joueur,
- Tour Joueur,

de GERMINY Vincent

- Pirate,
- Tour Pirate,

MARTIN Alexandre

- affichage,
- génération de la partie,

## **FAQ(foire aux questions) :**

### **Que se passe t'il si 2 joueur se rencontrent ?**

-Si 2 joueurs sont sur la même case rien ne se passe.

### **Le joueur peut modifier jeu in game ?**

-Lorsqu'on lance le jeu, on peut modifier les paramètres avant de lancer la partie.

### **Map aléatoire ou manuelle ?**

-Map généré aléatoirement.

### **Véritables différences entre les pirates ? / pirates visible ?**

-Il y a des différences entre les pirates:

-Boucanier:Attaque case courante,se déplace d'une case ou 2

-Flibustier:Portée une case en plus,se déplace d'une case

Mousquet propriétés: augmente portée d'attaque d'une case du joueur.

### **Des éléments de décor visible ou pas ? / cases inaccessible ?**

-Pas de zones inaccessible et les coffres, les ennemis, les joueurs sont visibles.

### **Prendre objet du 2em joueur ? / Item par personnage ?**

-Il peut y avoir plusieurs items par coffre et un item de chaque type par personnage.

### **Comment gérer les actions du joueur ?**

-Il se déplace puis il creuse (si il a la pelle) et attaque (si il a le mousquet).