

# PROJET JAVA — JEU DE CARTES PIRATE

*(Simulation d'un affrontement stratégique entre pirates)*

**Réalisé par :** PINARD Marius

**Filière :** 1A SRI UPSSITECH

**Encadrants :** CHAUDET Christelle,  
VANDERSTRAETEN Julien



**Année universitaire :** 2024 – 2025

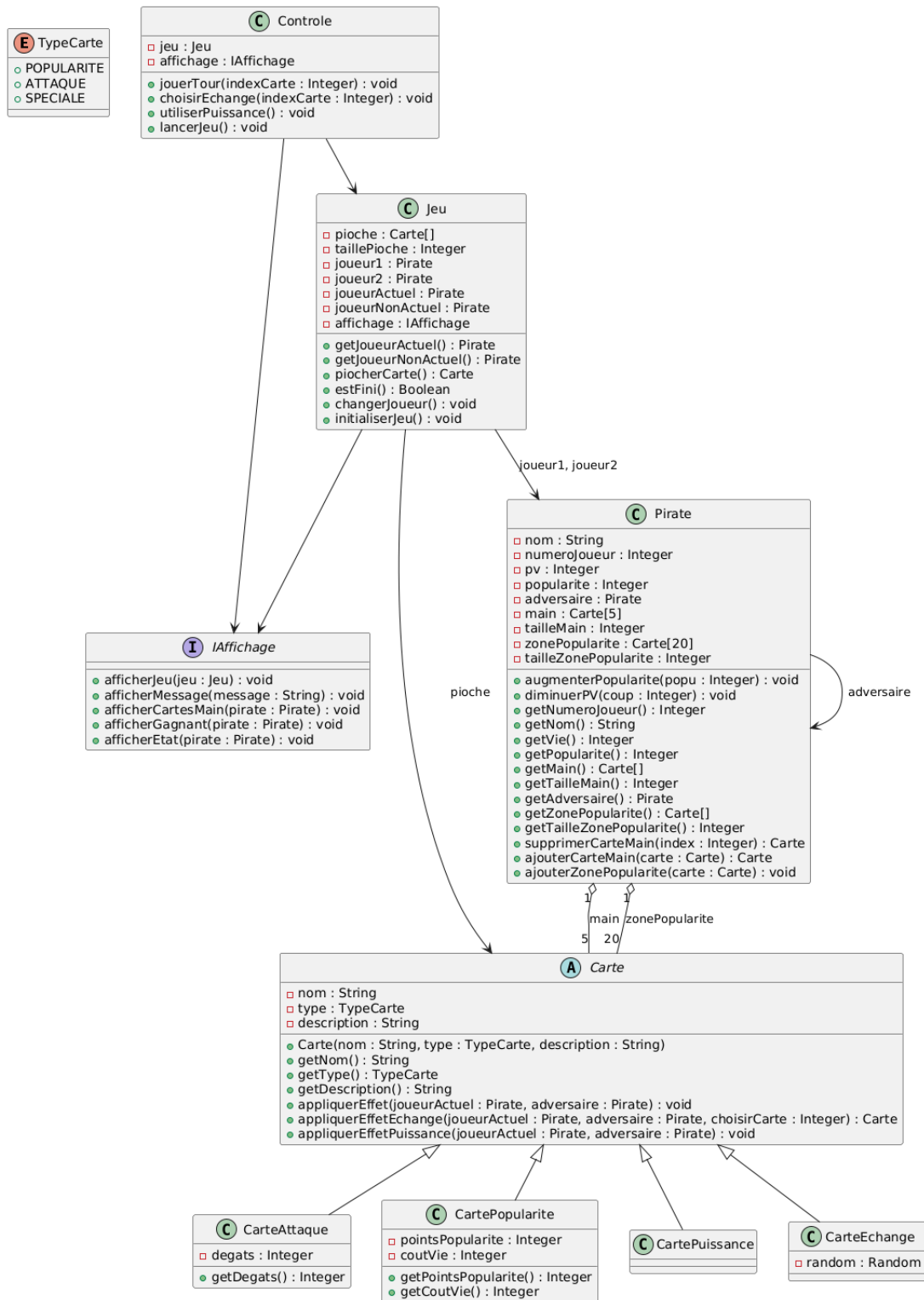
## **Description rapide :**

Ce projet a pour objectif de développer un jeu de cartes stratégique en Java, opposant deux pirates. Chaque joueur dispose de cartes aux effets variés (attaque, échange, popularité, puissance). Le jeu intègre une architecture orientée objet, un système de gestion des effets et une interface d'affichage.

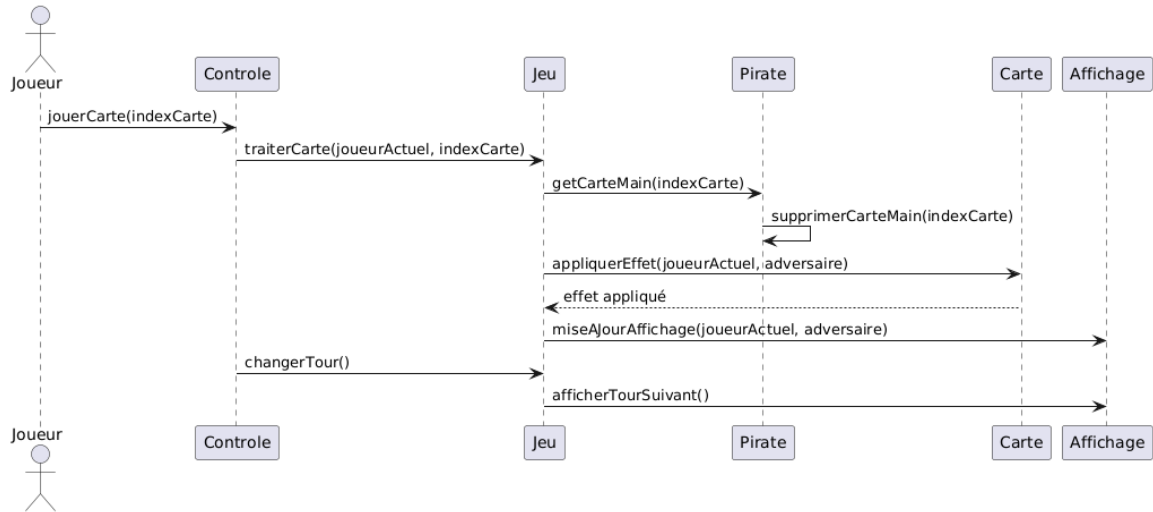
## **Technologies utilisées :**

- Eclipse
- Architecture MVC
- UML (diagrammes de classes, séquences...)
- PlantUML
- SonarQube (analyse qualité)

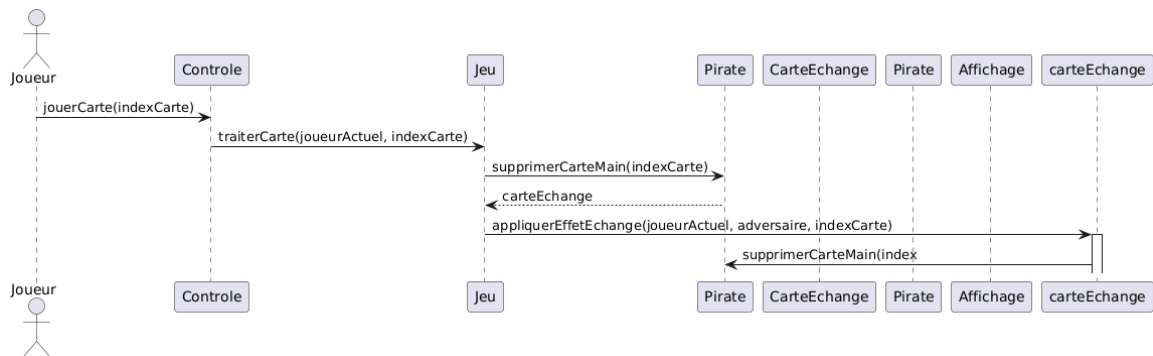
## Diagramme de classe :



## Diagramme de sequence système :



## Diagramme de sequence détaillé de la carte spéciale “Echange furtif “ :



Cette carte permet de choisir une carte de sa main à échanger avec une carte de la main de l'adversaire, choisie au hasard.

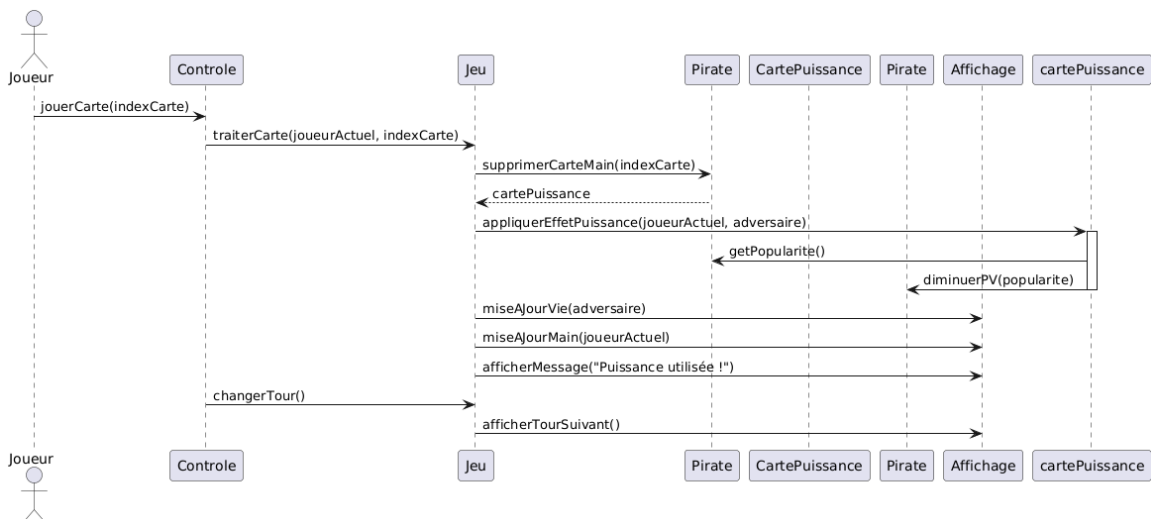


Diagramme de sequence détaillé de la carte spéciale “Coup de Yaskawa”, de la catégorie Puissance :

Cette carte inflige autant de dégâts à l’adversaire que vous avez de points de popularité. Par exemple, si j’ai 3 points de popularité, l’adversaire perd 3 points de vie.