

# Rapport de Conception - Love Letter - Groupe 30

Suhayb Saleh

Bastien Laurent

Décembre 2025

## Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Adaptation à l'univers de l'UTBM</b>	<b>2</b>
2.1	Contexte narratif . . . . .	2
2.2	Correspondance des cartes . . . . .	2
<b>3</b>	<b>Diagramme des cas d'utilisation</b>	<b>3</b>
<b>4</b>	<b>Diagramme de classes</b>	<b>4</b>
<b>5</b>	<b>Machines à états-transitions</b>	<b>5</b>
5.1	Vue d'ensemble : Partie complète . . . . .	5
5.2	Initialisation de la partie . . . . .	6
5.3	Déroulement de la partie . . . . .	7
5.3.1	Hub central de la partie . . . . .	7
5.3.2	Initialisation d'une manche . . . . .	8
5.3.3	Déroulement d'une manche . . . . .	9
5.3.4	Fin de manche . . . . .	10
5.4	Fin de partie . . . . .	11
<b>6</b>	<b>Conclusion</b>	<b>11</b>

# 1 Introduction

Ce rapport présente la structure de notre projet Love Letter adapté à l'univers de l'UTBM

Le rapport s'organise de la manière suivante :

- L'**adaptation thématique** du jeu à l'univers de l'UTBM, centrée sur la demande de Semestre d'Études à l'Étranger (SEE)
- Le **diagramme des cas d'utilisation**, qui décrit les interactions entre les utilisateurs et le système
- Le **diagramme de classes**, qui illustre l'architecture logicielle du projet
- Les **machines à états-transitions**, présentées dans un ordre "chronologique", qui modélisent le comportement dynamique du système

## 2 Adaptation à l'univers de l'UTBM

### 2.1 Contexte narratif

Notre version transpose Love Letter dans l'univers de l'UTBM. Les joueurs incarnent des étudiants tentant de valider leur dossier de Semestre d'Études à l'Étranger (SEE).

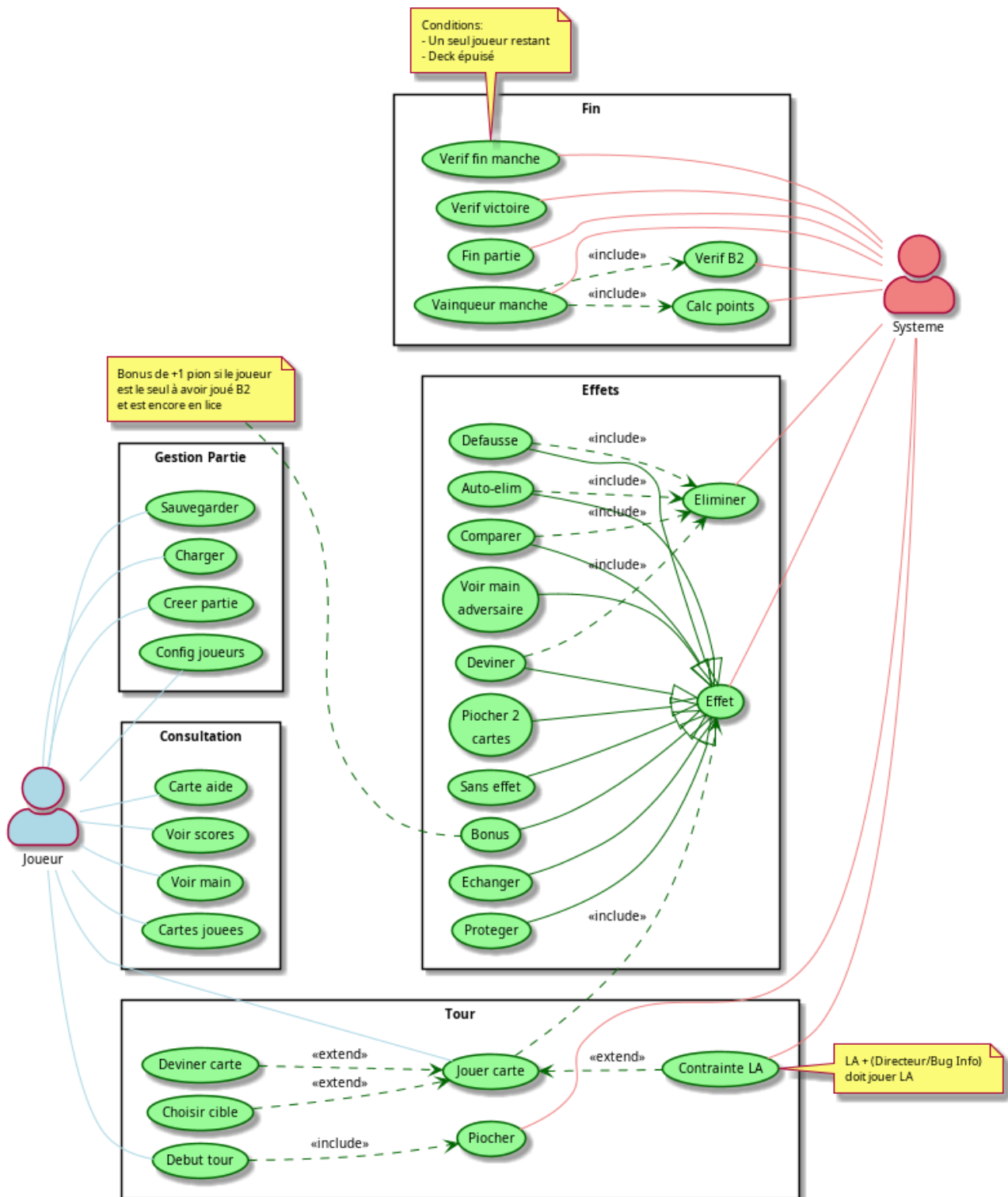
### 2.2 Correspondance des cartes

Le tableau suivant présente la correspondance entre les cartes du jeu original et leur adaptation à l'univers UTBM :

	Nom		
Valeur	initial	Adaptation UTBM	Rôle dans le lore
9	Princesse	Gestionnaire SEE	L'interlocuteur ultime qui valide ou refuse le dossier
8	Comtesse	LA (Learning Agreement)	Le contrat pédagogique qui définit votre programme d'études à l'étranger
7	Roi	Directeur	L'autorité suprême de l'établissement
6	Chancelier	L'Ancien	Un élève ayant déjà effectué un SEE dans cette destination
5	Prince	Bug informatique	Un imprévu technique qui peut tout bouleverser
4	Servante	Règlement des Études	Le cadre administratif à respecter impérativement
3	Baron	Le jury	L'instance qui compare et évalue les candidatures
2	Prêtre	Tuteur pédagogique	Le conseiller qui vous guide dans vos démarches
1	Garde	Examen	L'épreuve à surmonter pour avancer dans le processus
0	Espionne	B2 anglais	Le prérequis linguistique indispensable et discret

### 3 Diagramme des cas d'utilisation

Diagramme de Cas d'Utilisation - Love Letter - Groupe 30



[illegible]

4

## 5 Machines à états-transitions

### 5.1 Vue d'ensemble : Partie complète

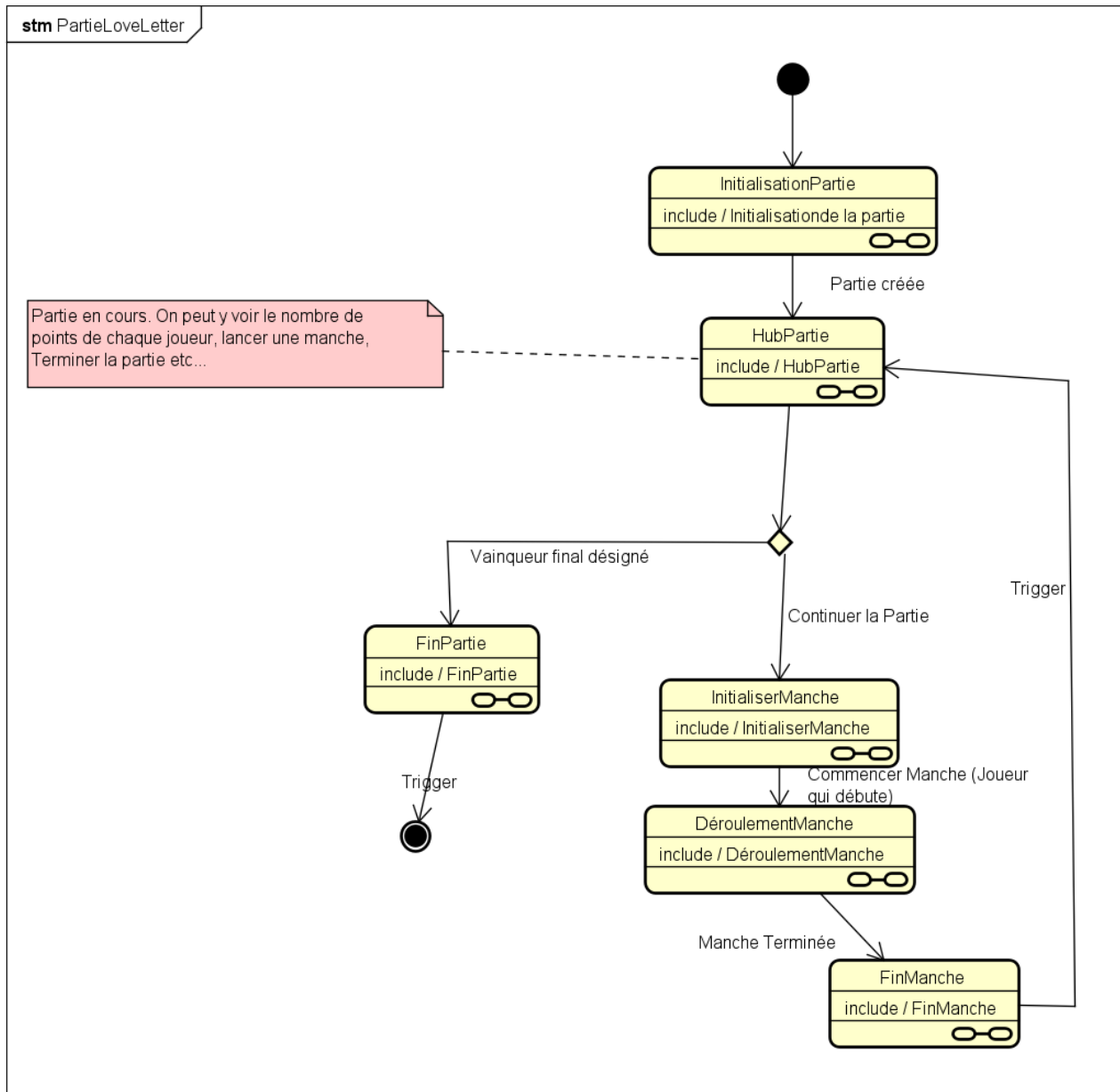


Figure 2: Déroulement global d'une partie

Enchaînement : Initialisation  $\rightarrow$  HubPartie (boucle de manches)  $\rightarrow$  FinPartie.

## 5.2 Initialisation de la partie

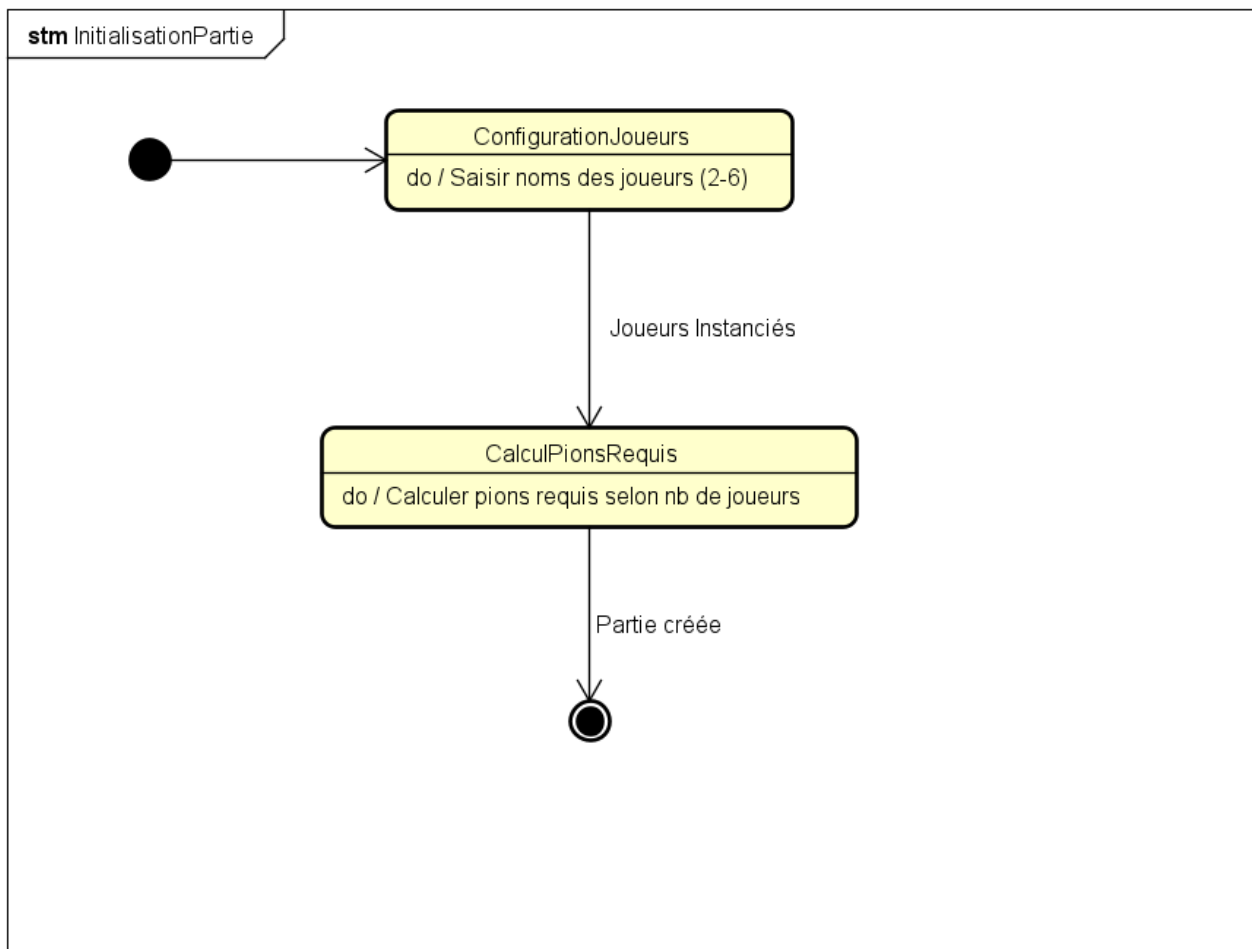


Figure 3: Initialisation

Configuration des joueurs (2-6) et calcul des pions requis pour la victoire.

## 5.3 Déroulement de la partie

### 5.3.1 Hub central de la partie

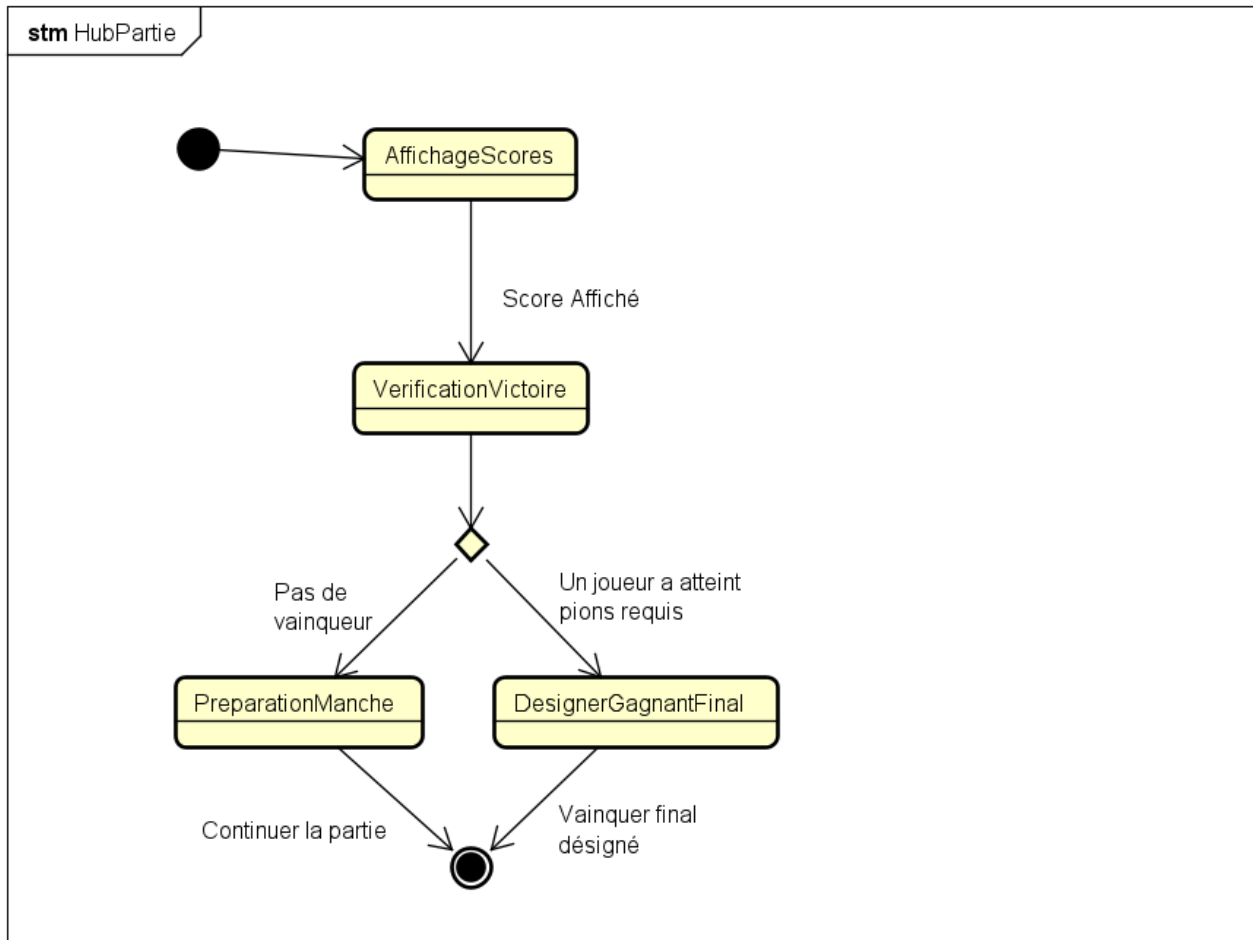


Figure 4: Hub de partie

Affichage des scores et vérification de victoire. Lance une nouvelle manche ou termine la partie.

### 5.3.2 Initialisation d'une manche

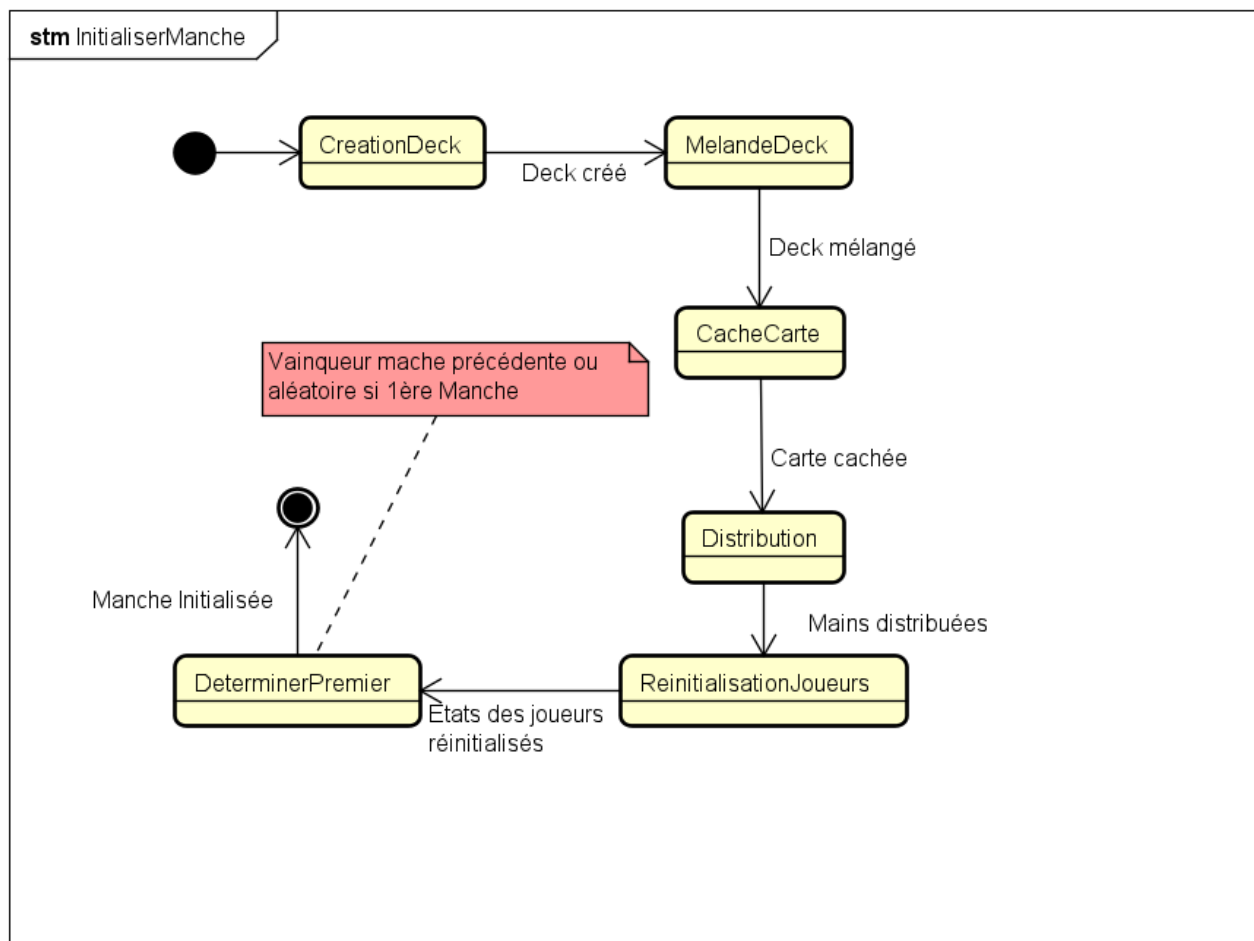


Figure 5: Initialisation de manche

Création et mélange du deck, mise de côté d'une carte, distribution et détermination du premier joueur.



### 5.3.3 Déroulement d'une manche

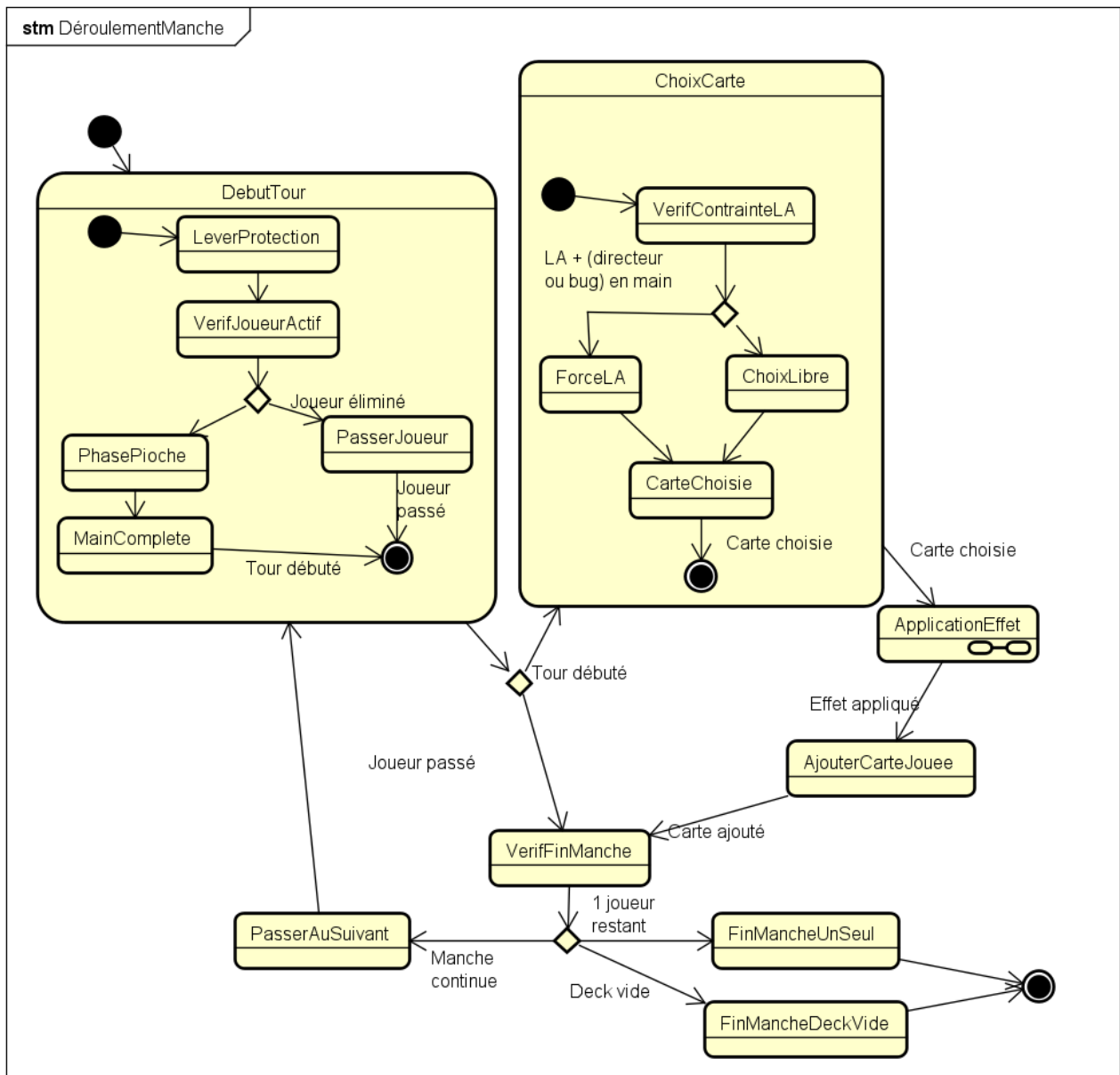


Figure 6: Déroulement de manche

Tour de jeu : vérifications initiales → pioche → choix de carte (avec contrainte LA si nécessaire) → application d'effet → vérification fin de manche.

**Note :** La sous-machine ApplicationEffet n'a pas été finalisée.

### 5.3.4 Fin de manche

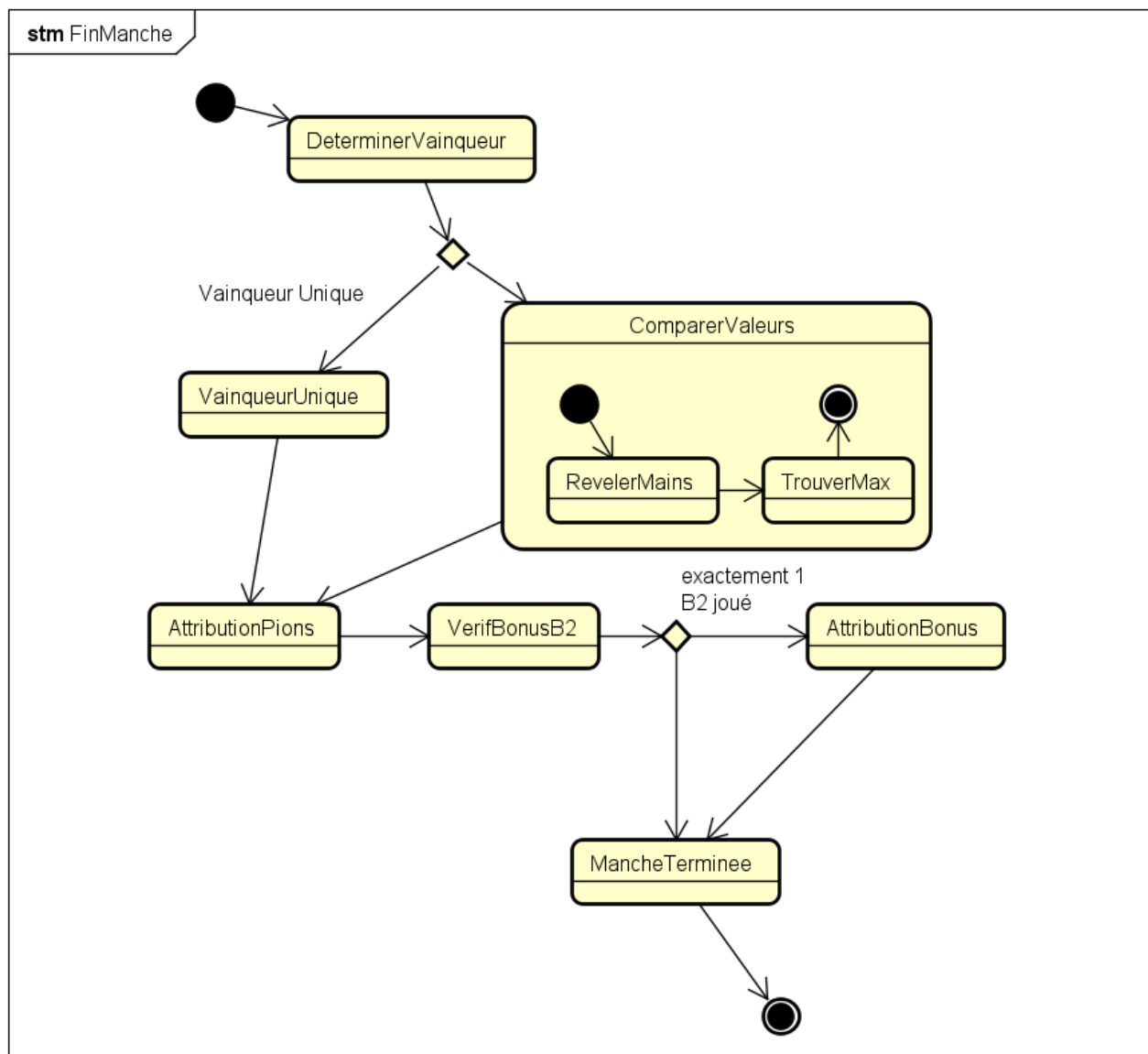


Figure 7: Fin de manche

Détermination du vainqueur (dernier en jeu ou carte la plus forte), attribution des pions et bonus B2 si applicable.

## 5.4 Fin de partie

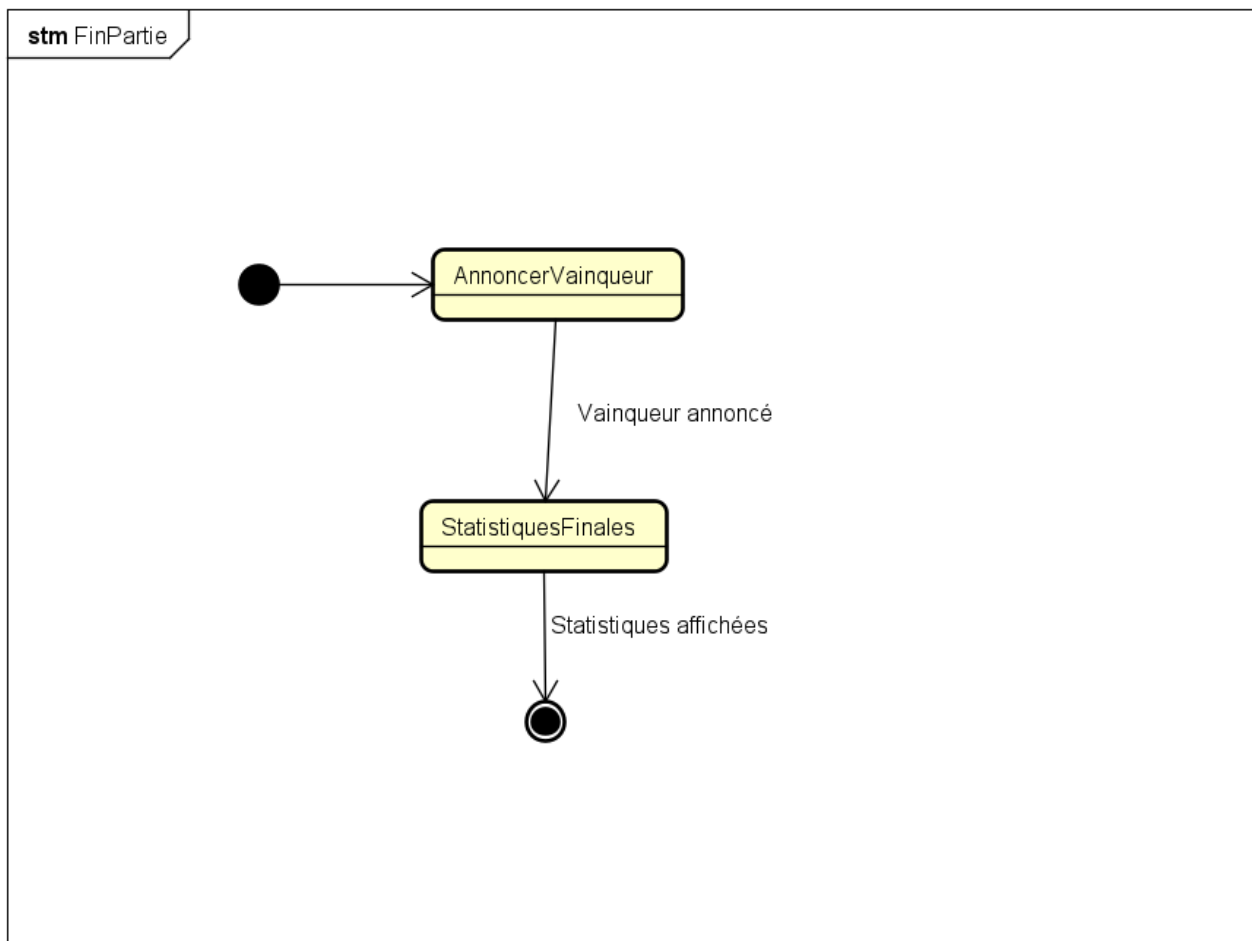


Figure 8: Fin de partie

Annnonce du vainqueur et affichage des statistiques finales.

## 6 Conclusion

Ce rapport présente la structure complète de notre implémentation de Love Letter adaptée à l'UTBM. La principale limitation est la sous-machine d'application des effets de cartes, non finalisée par contrainte de temps.