

# Documentation Projet Ile Interdite

GUITON Clément  
DUPLESSIS Thomas  
DAIKH Nassim  
DELHOMME Baptiste

## Introduction:

Le but de ce projet est de réaliser une version logicielle du jeu de plateau l'Île interdite.

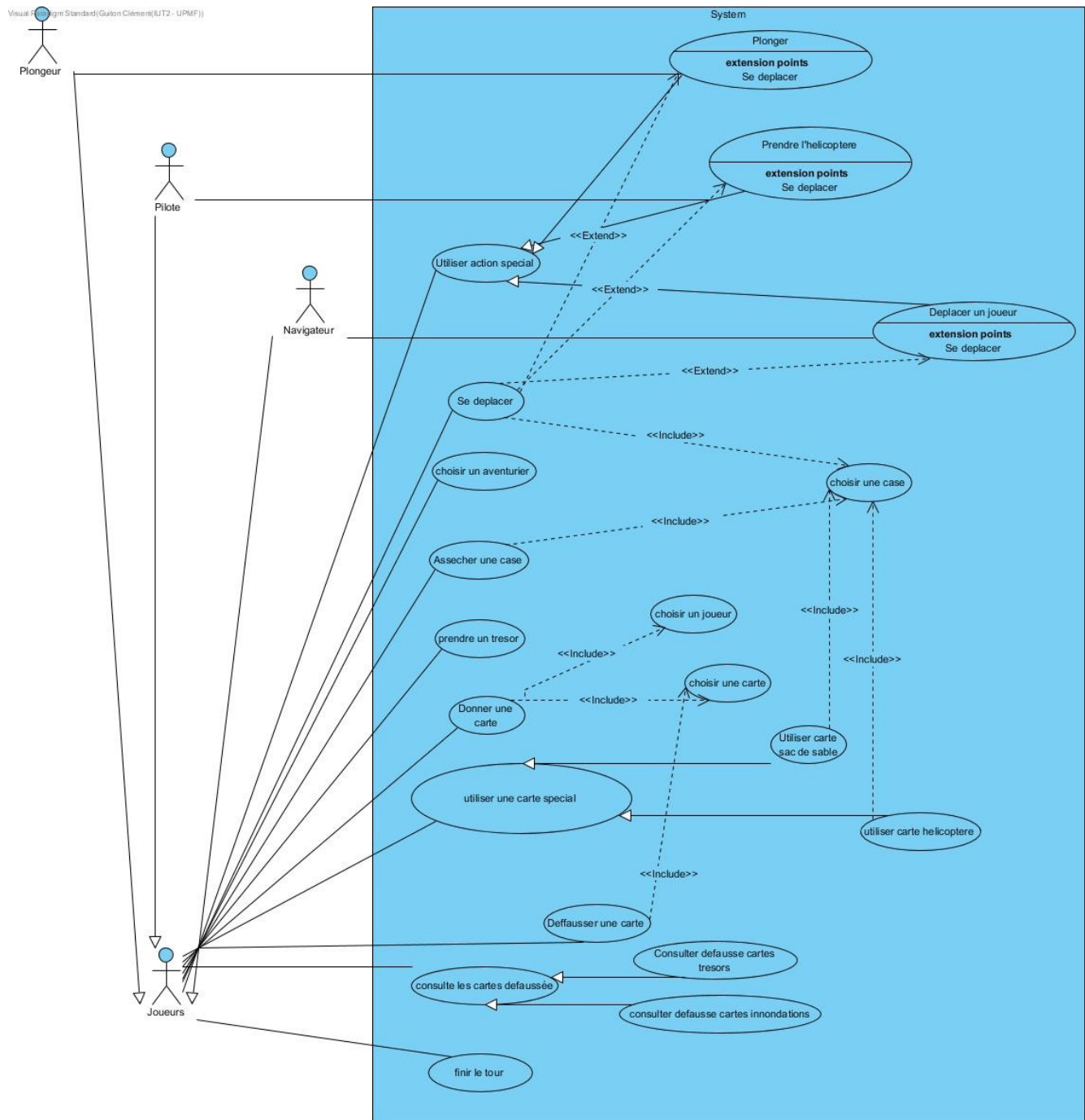
Le jeu se joue de 2 à 4 joueurs qui jouent sur la même machine chacun leur tour.

Voici les différents documents qui résument la phase de conception du produit.

## Table des matières

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| Introduction:                       | 1  |
| 1. Diagramme des cas d'utilisation: | 2  |
| 2. Scénarios écrits:                | 3  |
| 3. Diagrammes de classes:           | 4  |
| 4. Diagrammes de séquences:         | 5  |
| 4.1 Initialisation:                 | 5  |
| 4.2 Explorateur:                    | 6  |
| 4.3 Messenger et ingénieur:         | 7  |
| 4.4 Pilote:                         | 7  |
| 4.5 Plongeur:                       | 8  |
| 5. Vues:                            | 9  |
| 5.1 Vue inscription:                | 9  |
| 5.2 Vue Aventurier:                 | 10 |
| 5.3 Vue Défausse:                   | 10 |
| 5.4 Vue victoire:                   | 11 |
| 6. Bilan d'avancement:              | 11 |

# 1. Diagramme des cas d'utilisation



Tous les détails concernant chacune de ses taches se trouvent dans le fichier [DCU\\_details.pdf](#) ci-joint.

## 2. Scénarios écrits

### Scenario L'île interdite

---

#### Début de partie

---

- Distribuer aléatoirement des rôles aux joueurs et les afficher
- Fabriquer l'île:
  - Mettre les tuiles aléatoirement sur la map à l'état asséché et les afficher
  - Ajouter les Trésors dans les 4 coins de l'île et les afficher
- Faire apparaître les pions sur les cases correspondantes
- Tirer aléatoirement 6 cartes inondation et inonder les cases correspondantes
- Donner aléatoirement 2 cartes du paquet à chaque joueurs
- Laisser le choix du niveau de jeu au premier joueur

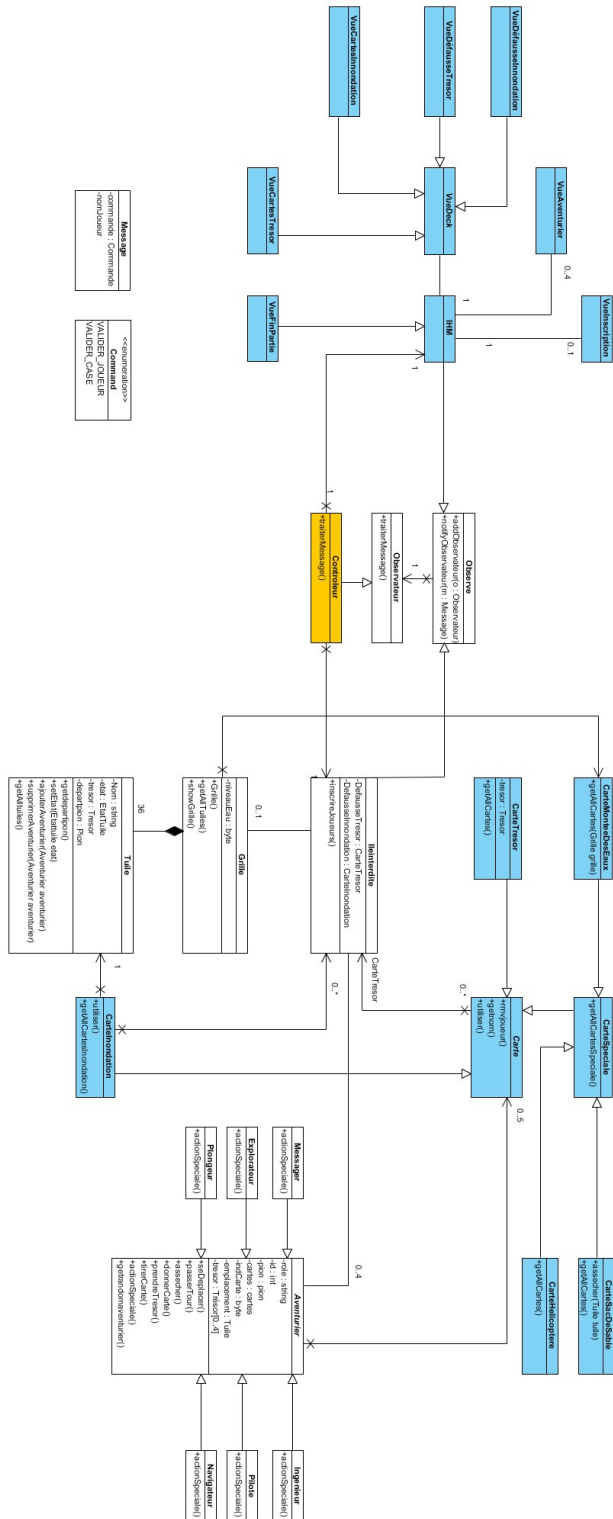
#### Tour de jeu

---

Pour chaque joueur:

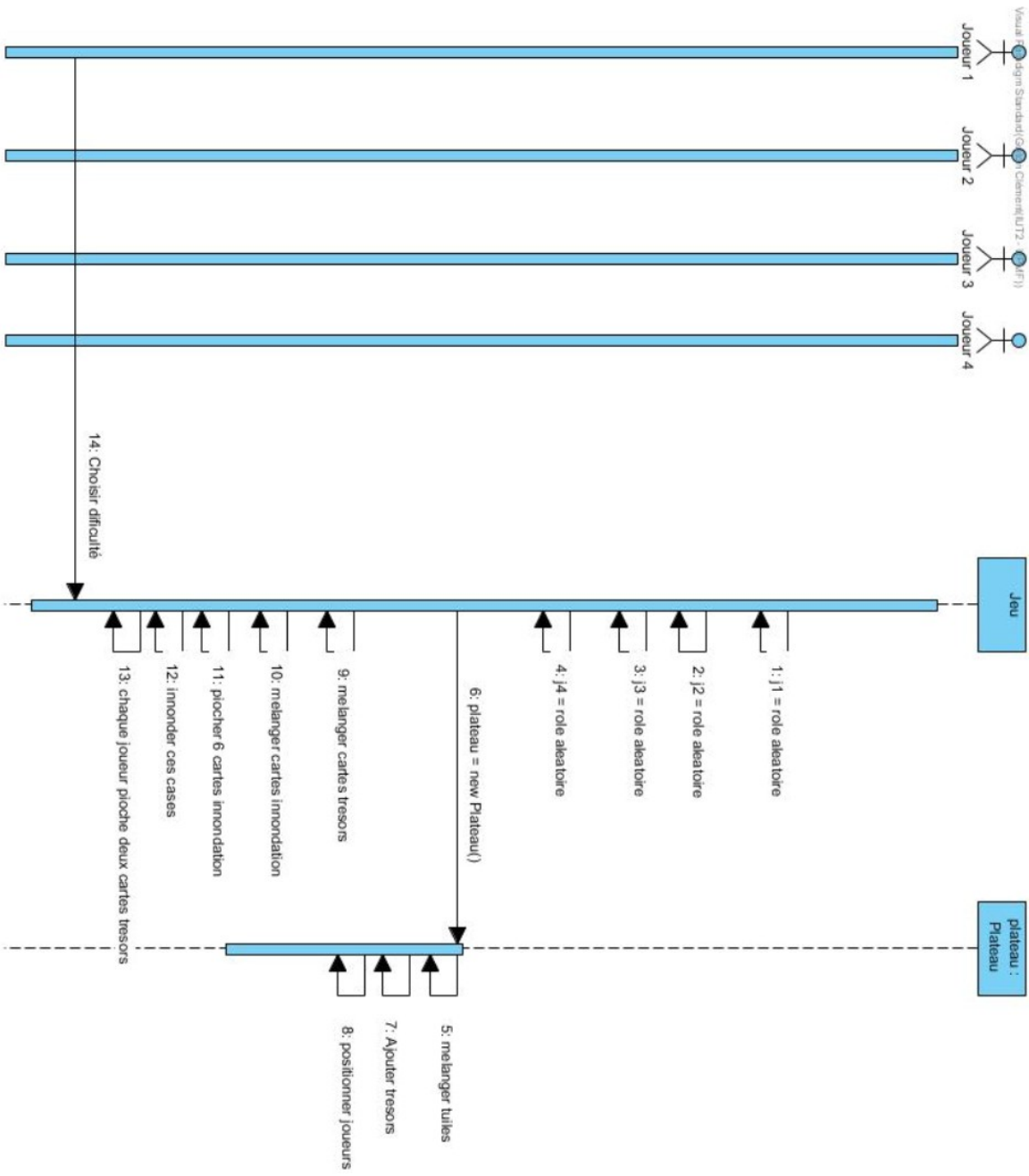
- Limiter le joueur à 3 actions (en laissant une possibilité de refuser) :
  - Se déplacer sur une tuile adjacente
  - Assécher une tuile adjacente ou celle où il on se trouve
  - Donner une carte trésor → vérifier si les deux joueurs sont sur la même case
  - Gagner un trésor → vérifier si le joueur a 4 cartes trésor et qu'il est sur une case correspondante
- Donner aléatoirement 2 cartes trésor au joueur → vérifier s'il s'agit de cartes *Montée des eaux* et effectuer les actions correspondantes si c'est le cas
- Distribuer un nombre de cartes inondation correspondant au niveau d'eau
- Vérifier les conditions de défaites suivantes
  - Si le niveau de l'eau du Marqueur d'inondation est arrivé à la tête de mort rouge, si c'est le cas
  - Si la case Hélicoptère est noyée
  - Si un joueur est sur une case où la tuile a disparu:
    - Si un joueur a encore une case à côté, on lui laisse le choix de quelle case rejoindre
    - Si il n'y a pas de case adjacente la partie est perdue
  - Si une tuile trésor est noyée et que le trésor correspondant n'a pas été récupéré
- Vérifier que les joueurs aient récupérés les 4 éléments
  - Si c'est le cas, vérifier si ils se trouvent sur la case Hélicoptère

### 3. Diagrammes de classes

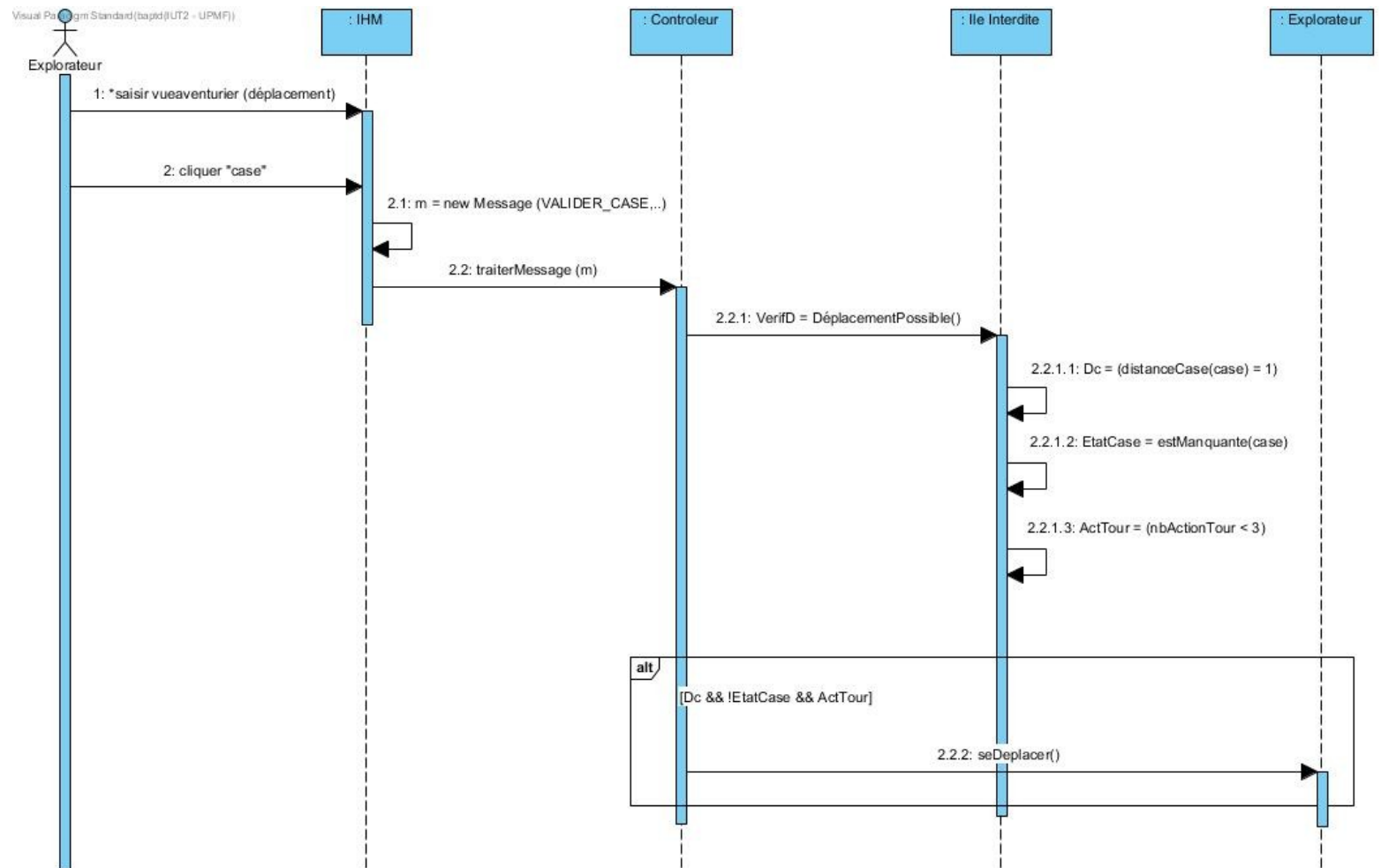


## 4. Diagrammes de séquences

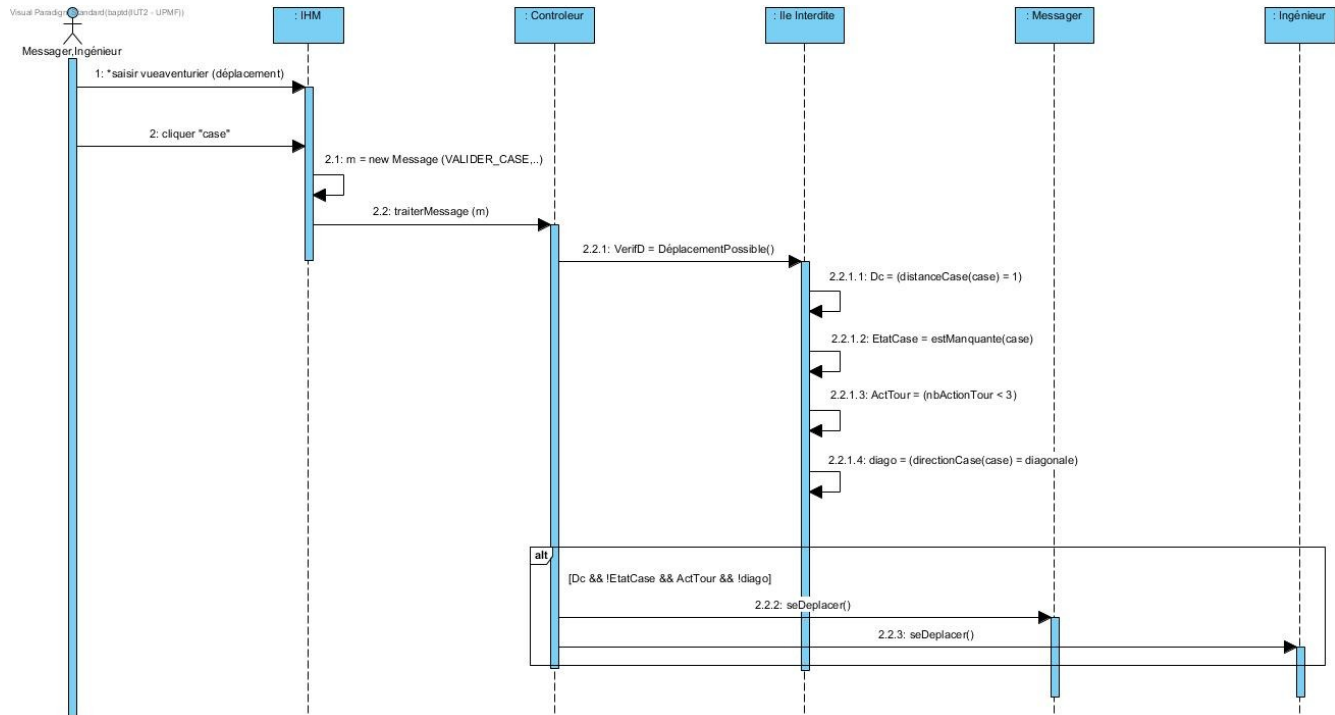
### 4.1 Initialisation



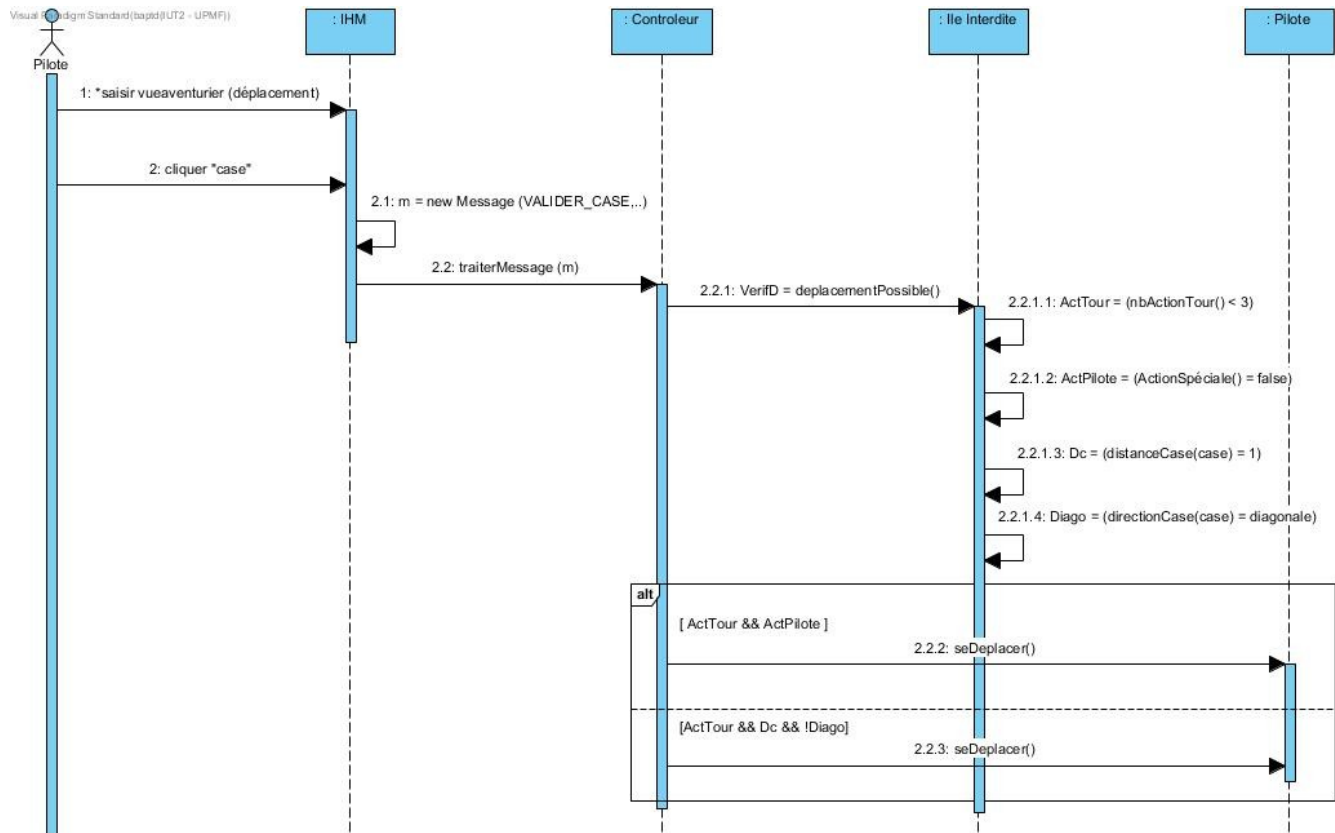
## 4.2 Explorateur



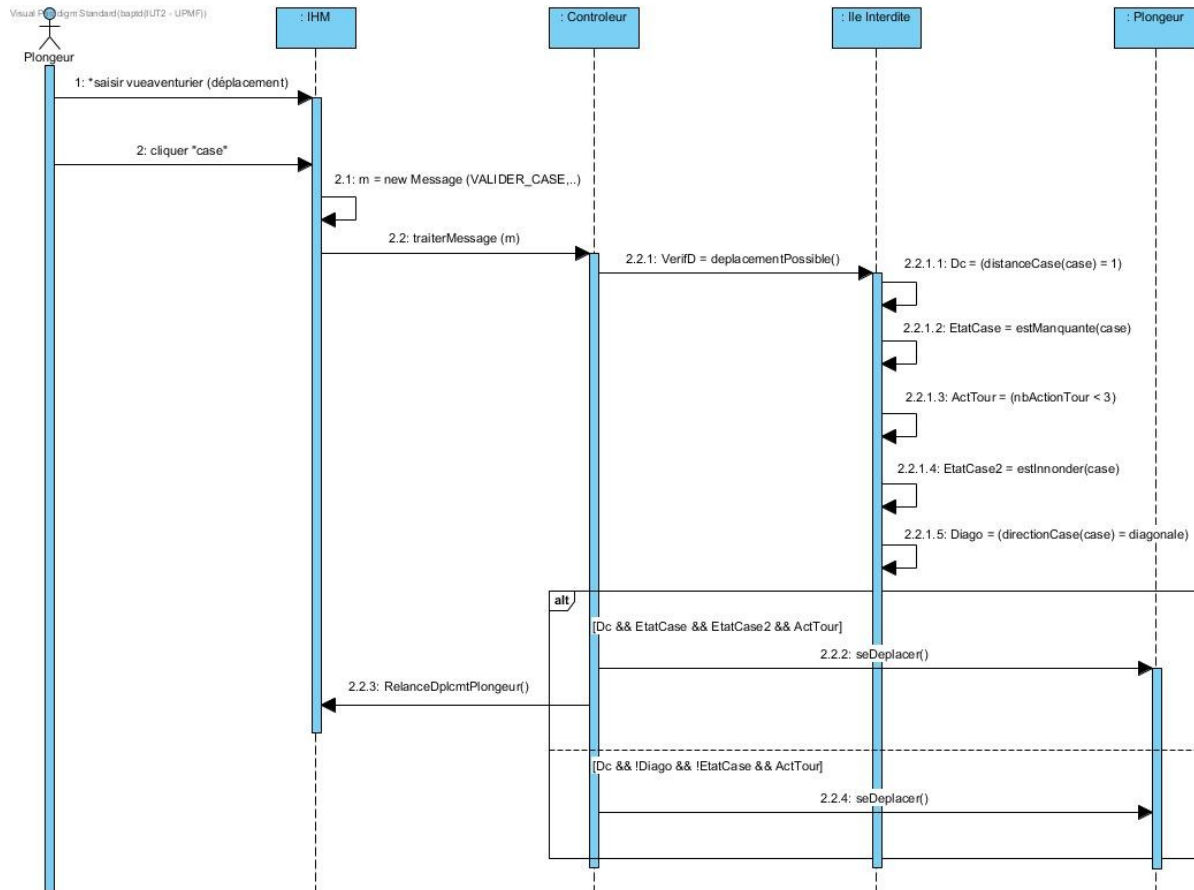
## 4.3 Messenger et ingénieur



## 4.4 Pilote



## 4.5 Plongeur





## 5. Vues

### 5.1 Vue inscription

ENTREZ VOS NOMS :

⊖

3

⊕

JOUEUR 1

VALIDER

JOUEUR 2

VALIDER

JOUEUR 3

VALIDER

NIVEAU

novice

intermédiaire

élite

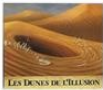

légendaire

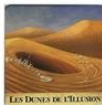
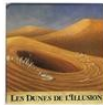


JOUEZ !


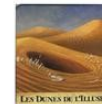

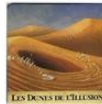
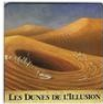
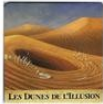
RETOUR




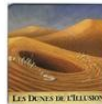

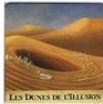
5.2 Vue Aventurier

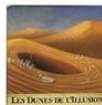
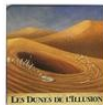
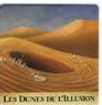
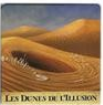
EXIT

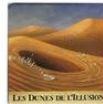
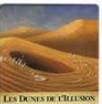












Joueur/classe

nb d'actions

CHAMP TEXTE

se déplacer

assecher

finir le tour

action speciale

donner carte

prendre tresor

cartes joueurs

cartes trésor

fausse cartes trésor



fausse cartes inonda-



cartes inonda-tions

5.3 Vue Défausse

DEFAUSSE INONDATION

RETOUR





## 5.4 Vue victoire

**BRAVO !**  
Vous avez gagné à bientôt sur l'île !

REJOUER

QUITTER

## 6. Bilan d'avancement

Le diagramme de classe n'est pas encore complet mais sera compléter au fur et a mesure que nous avançons dans la réalisation et que nous voyons plus claire.