

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.

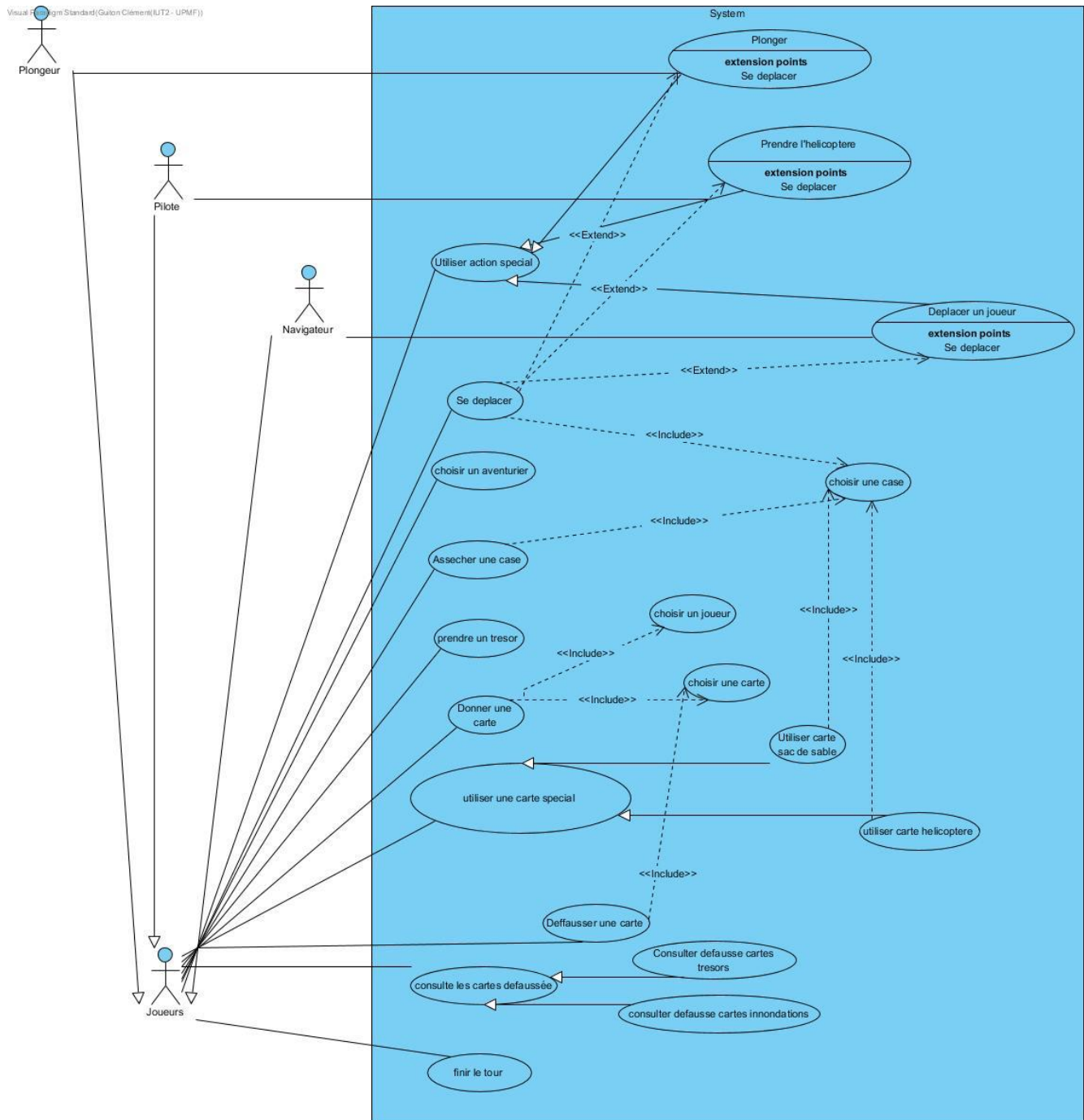
Le jeu se joue de 2 à 4 joueurs qui jouent sur la même machine chacun leur tour.

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. Phase de réalisation	11
7. DS et Diagramme de classe final	14
8. Contribution de chaque élève	14

1. Diagramme des cas d'utilisation



Tous les détails concernant chacune de ses taches se trouvent dans le fichier DCU_details.pdf ci-joint.

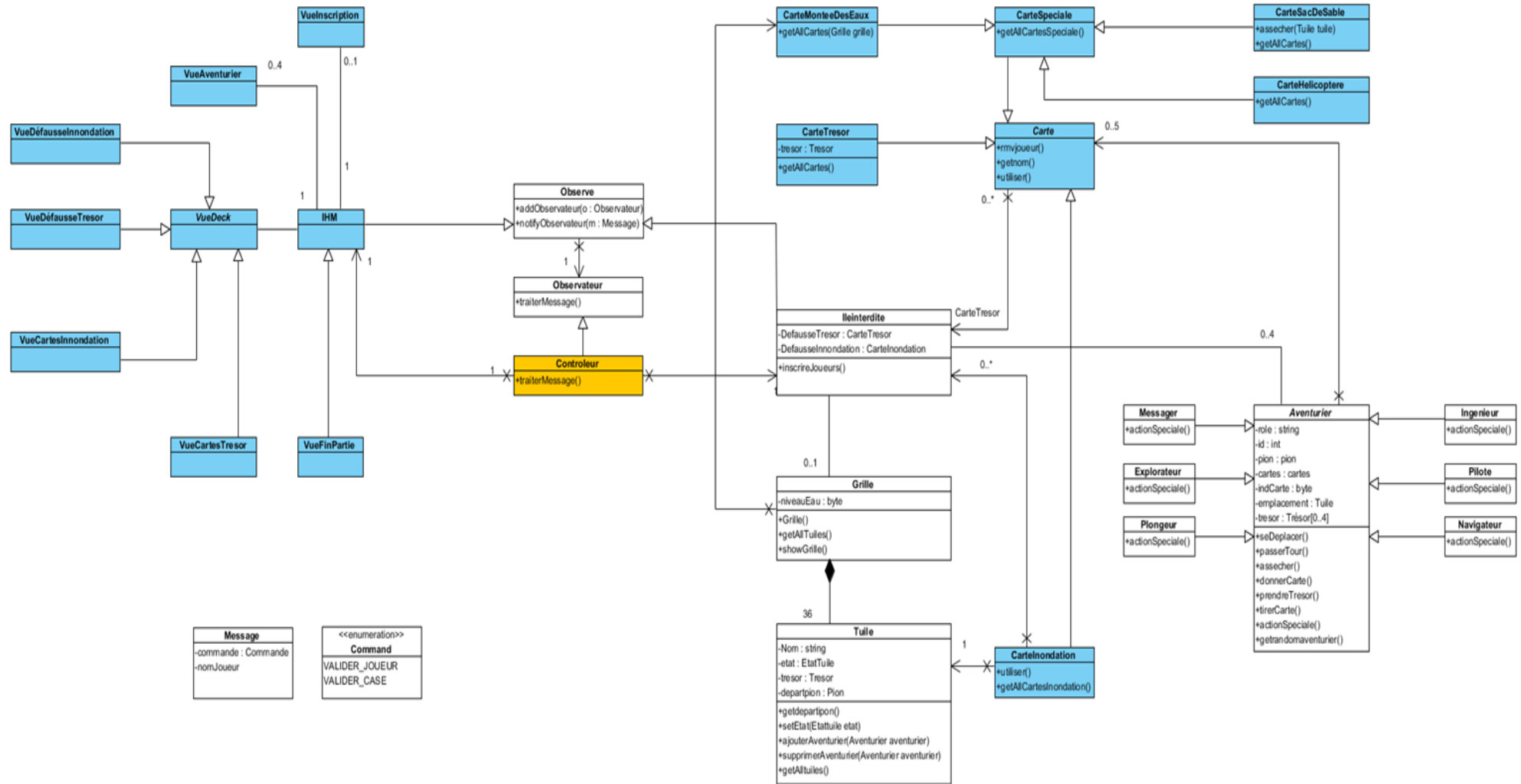
2. Scénarios écrits

Scenario L'île interdite

Début de partie

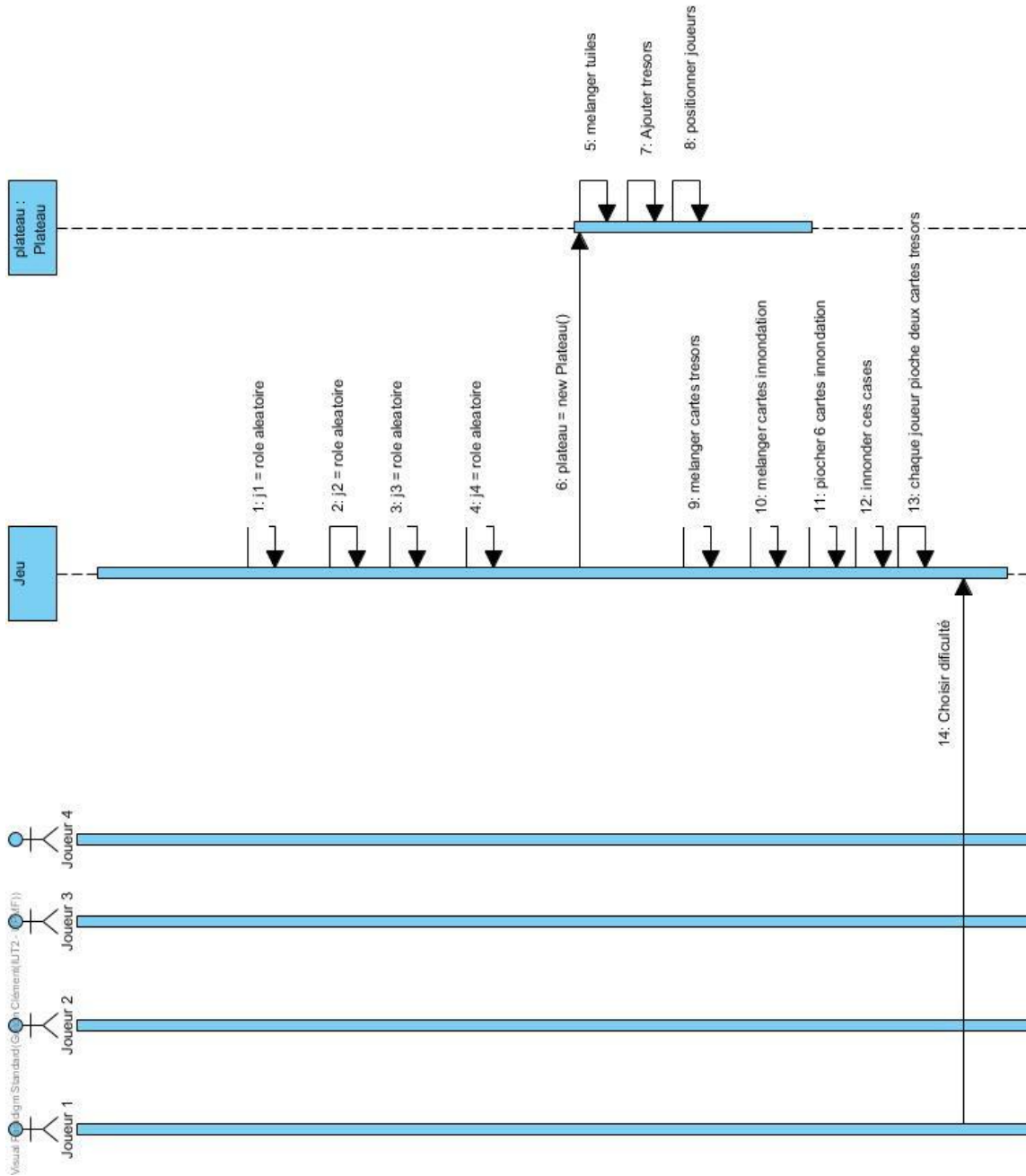
- Distribuer aléatoirement des rôles aux joueurs et les afficher
- Fabriquer l'île:
 - Mettre les tuiles aléatoirement sur la map à l'état asséché et les afficher
 - Ajouter les Trésors dans les 4 coins de l'île et les afficher
- Faire apparaître les pions sur les cases correspondantes
- Tirer aléatoirement 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
- 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. Diagramme de classe

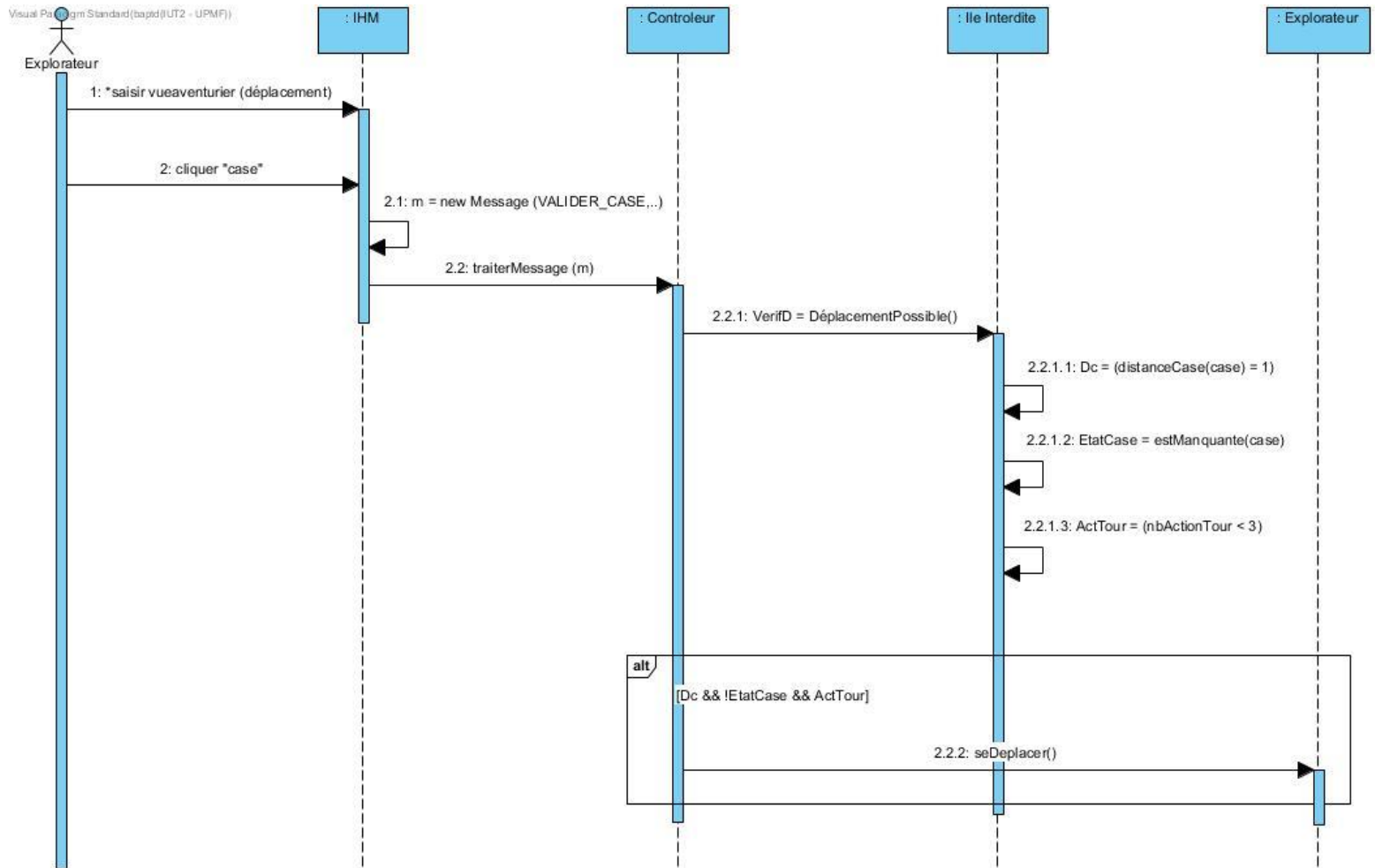


4. Diagrammes de séquences

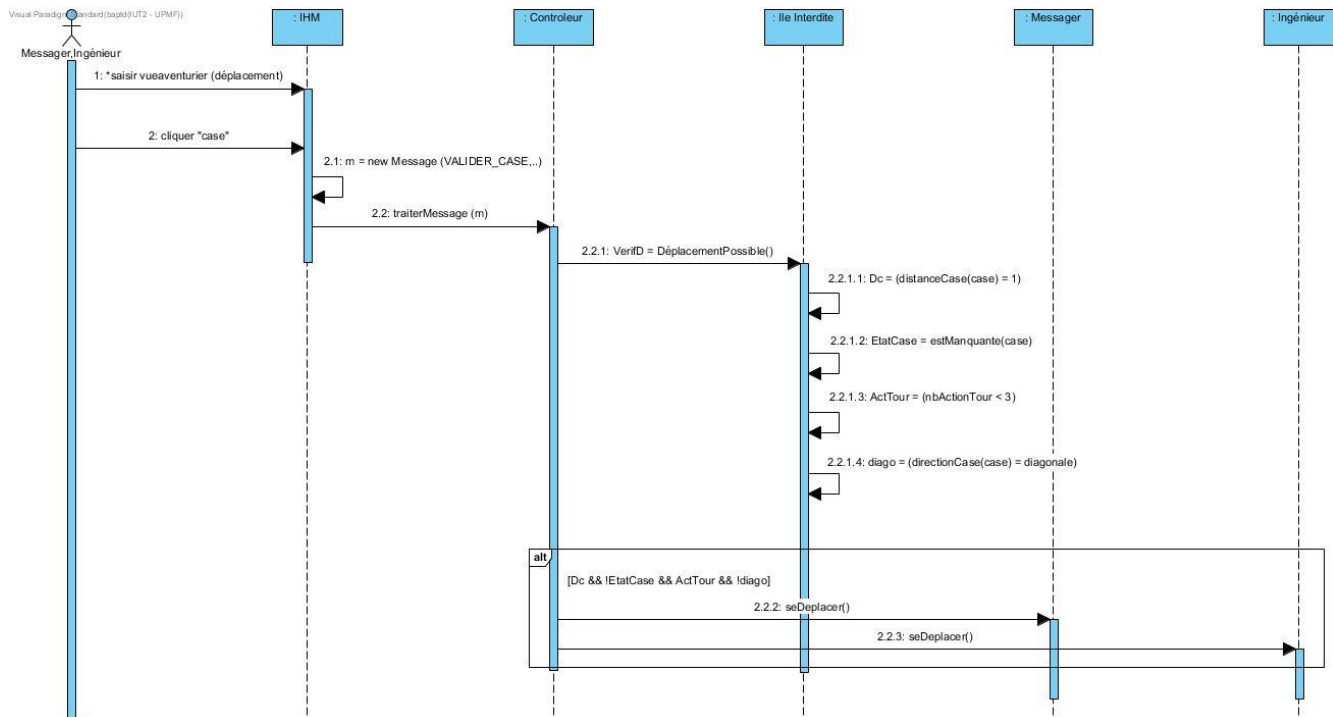
4.1 Initialisation



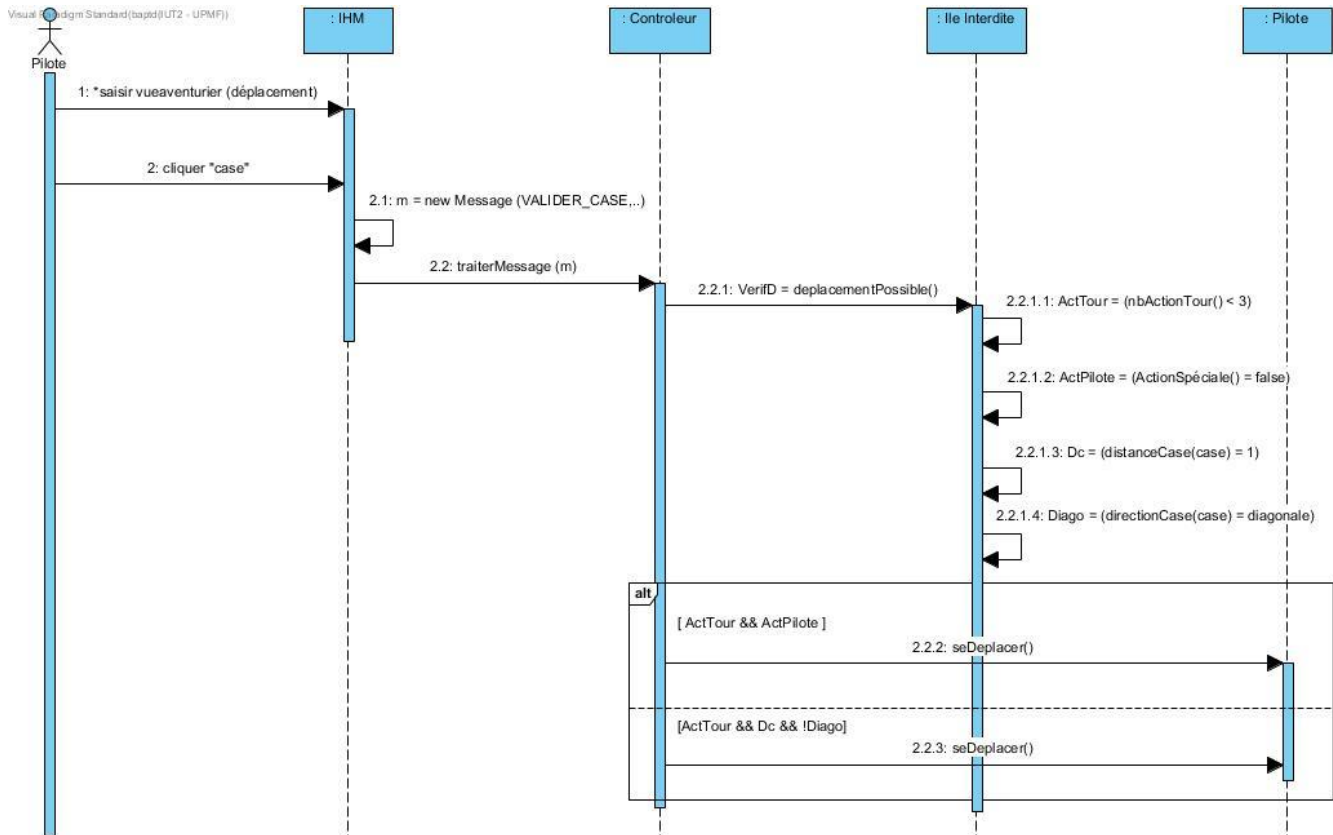
4.2 Explorateur



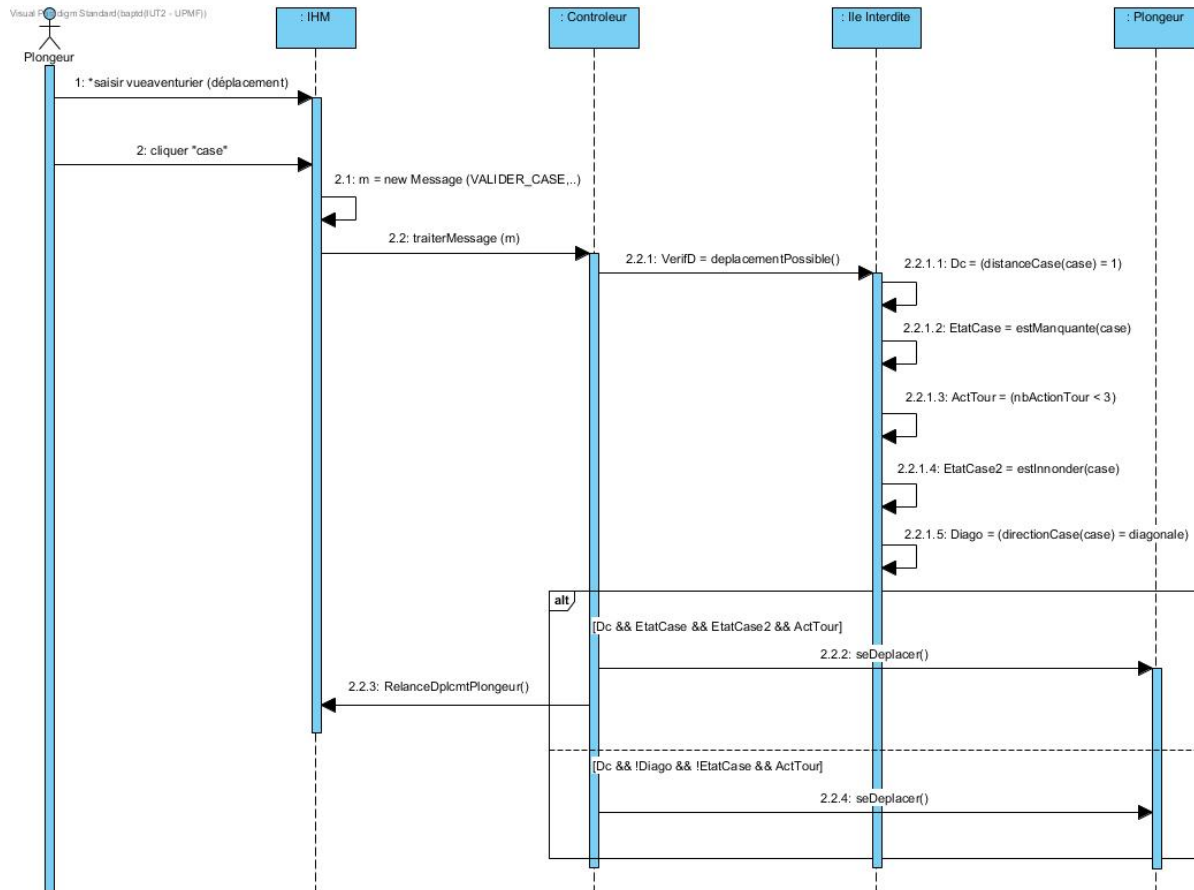
4.3 Messenger et Ingénieur



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

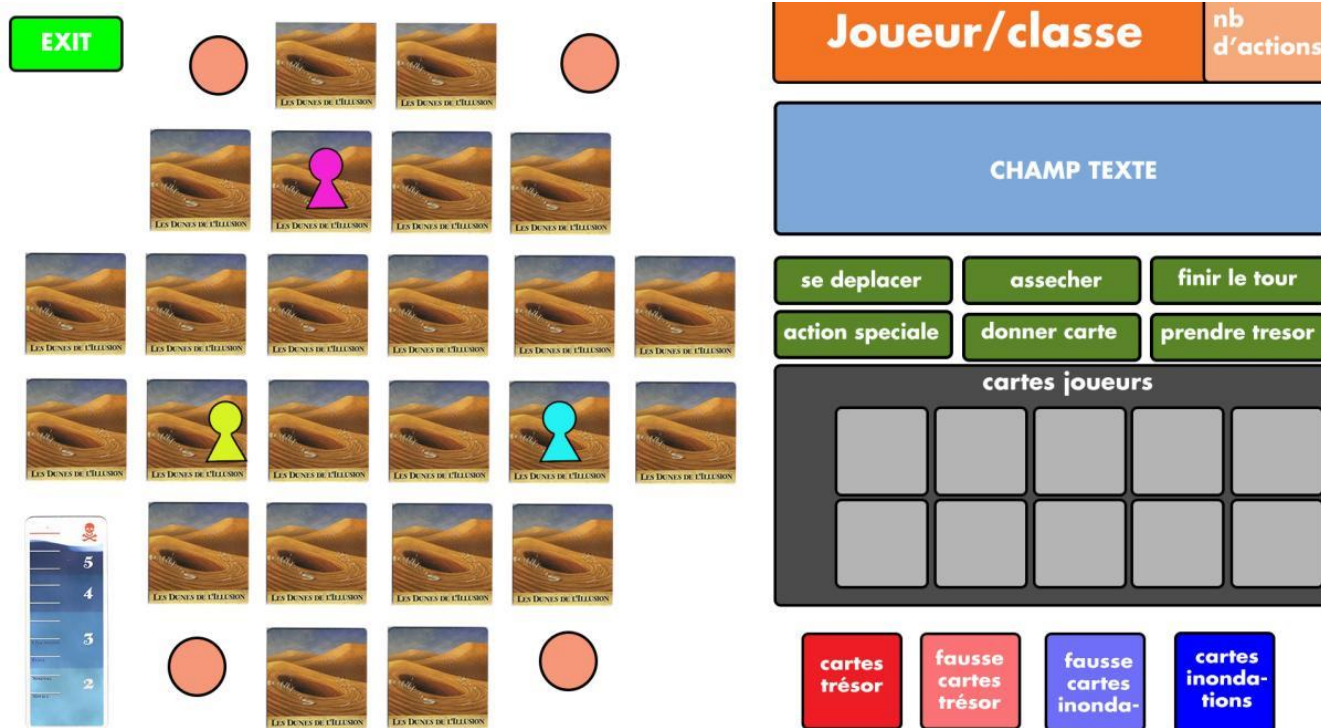
élite

légendaire

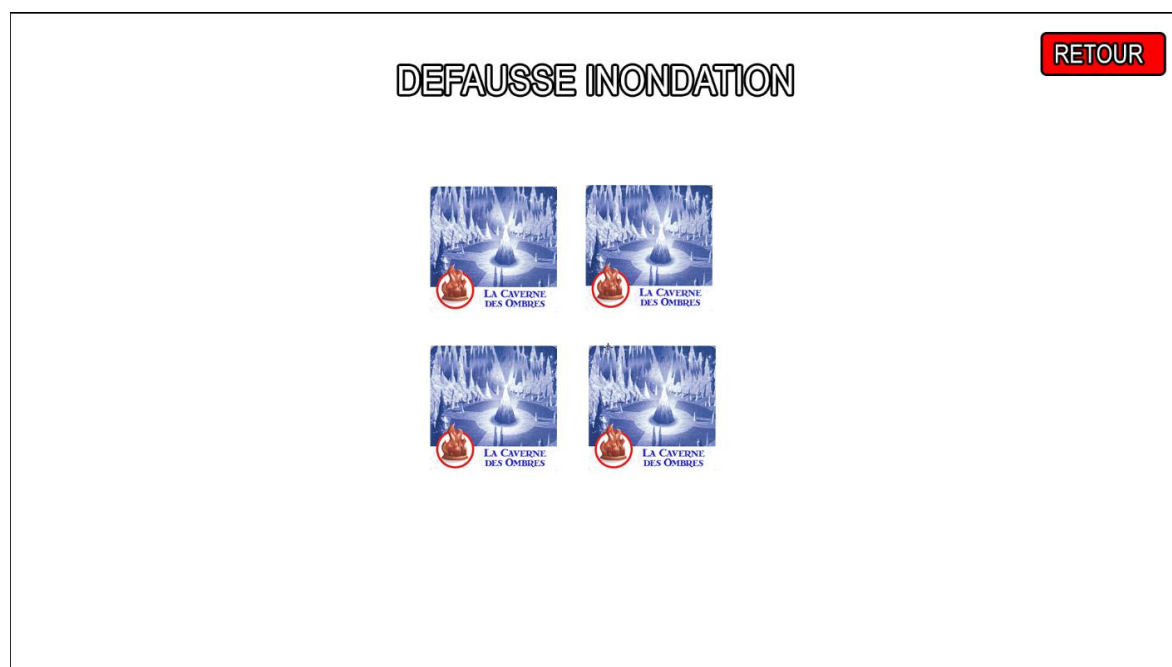
JOUEZ !

RETOUR

5.2 Vue Aventurier



5.3 Vue Défausse



5.4 Vue victoire

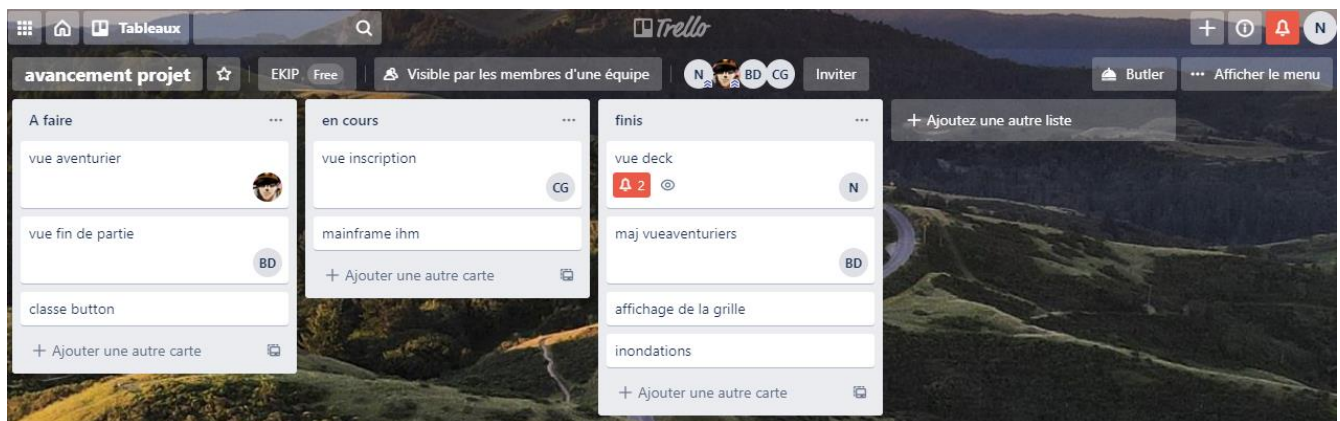


6.Phase de la réalisation du projet

La phase de Conception ayant terminé, place à la phase de rédaction du programme.

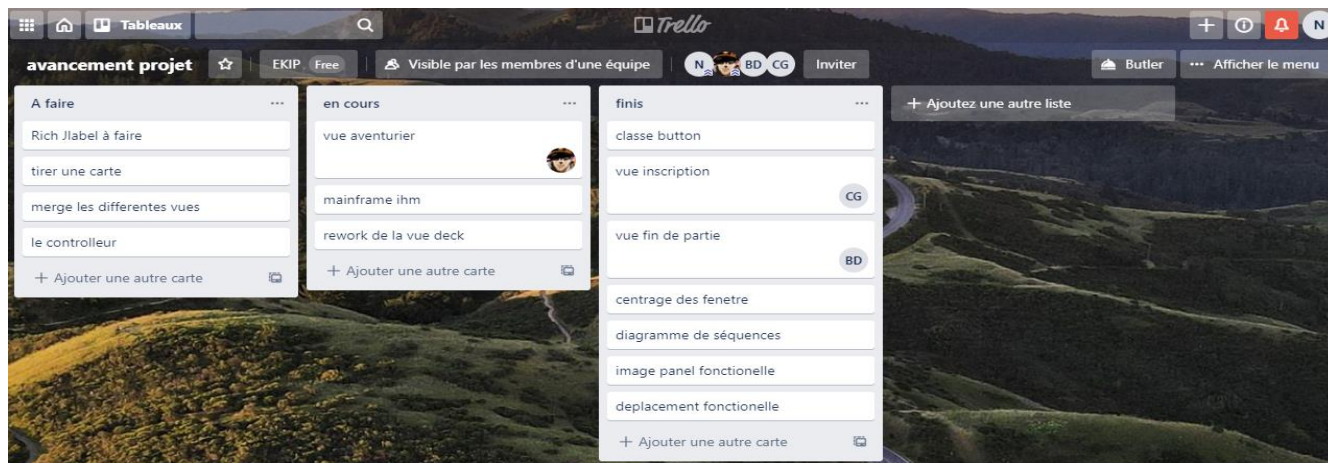
Afin de redistribuer les taches équitablement et d'éviter de nous perdre nous avons utilisé le logiciel de gestion de projet Trello, grâce à ce dernier nous pouvions voir ce qui été fait ou à faire et qui doit le faire.

Jour 1.

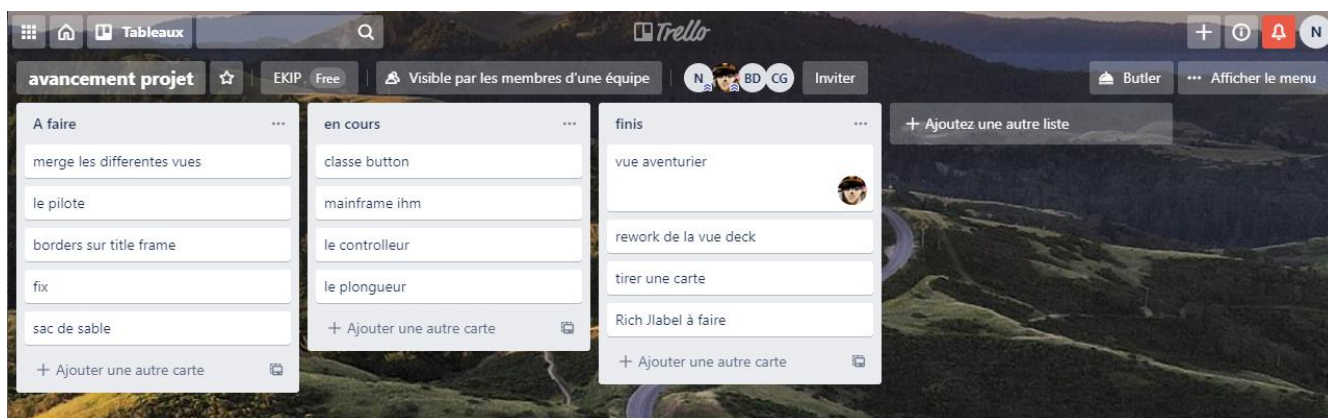


12

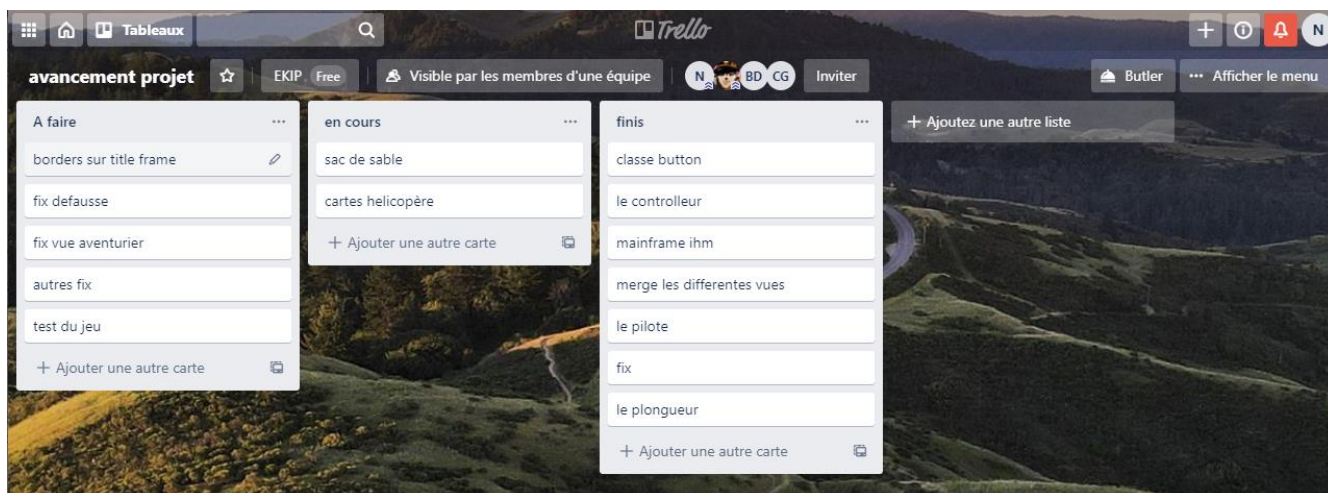
Jour 2



Jour 3

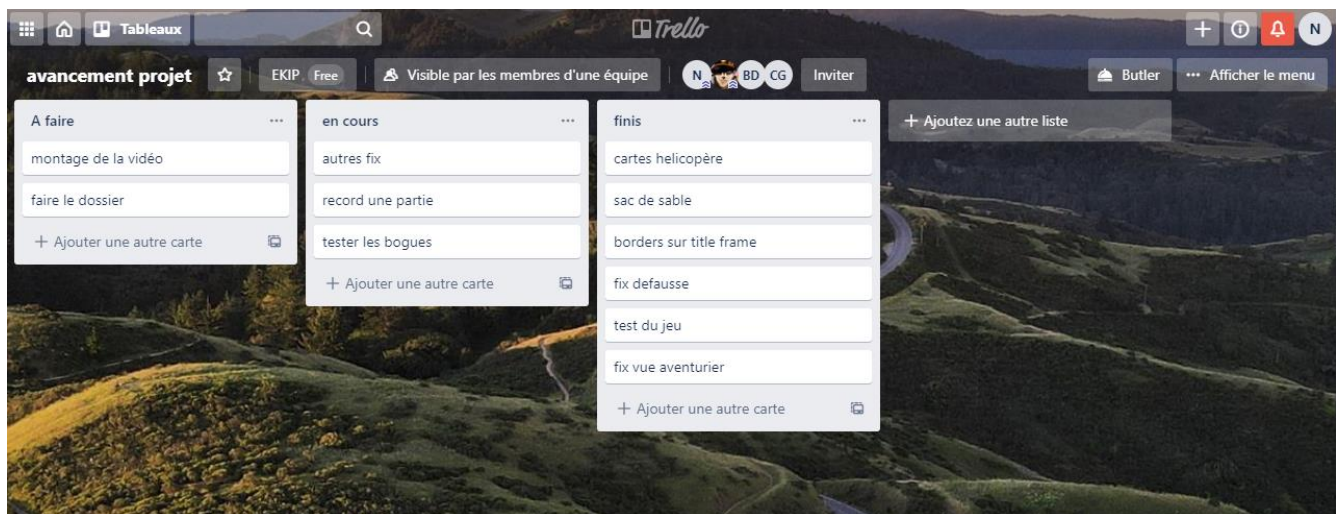


Jour 4.

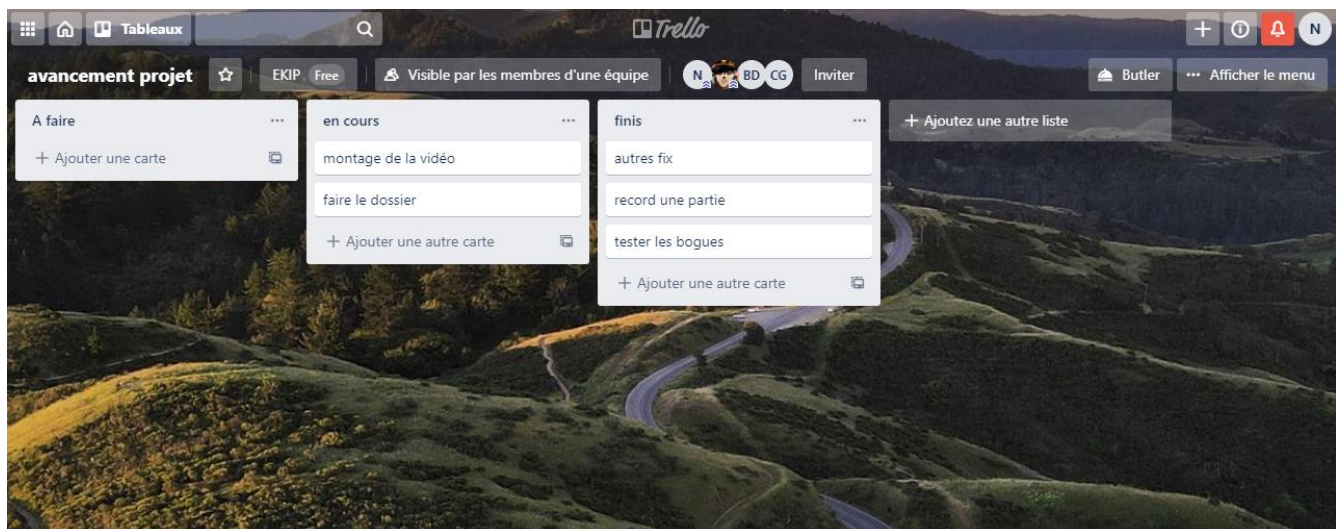


13

Jour 5



Jour 6.



7.DS et Diagramme de classe final

Diagramme de classe Finale

Diagramme de séquence de récupération d'un trésor

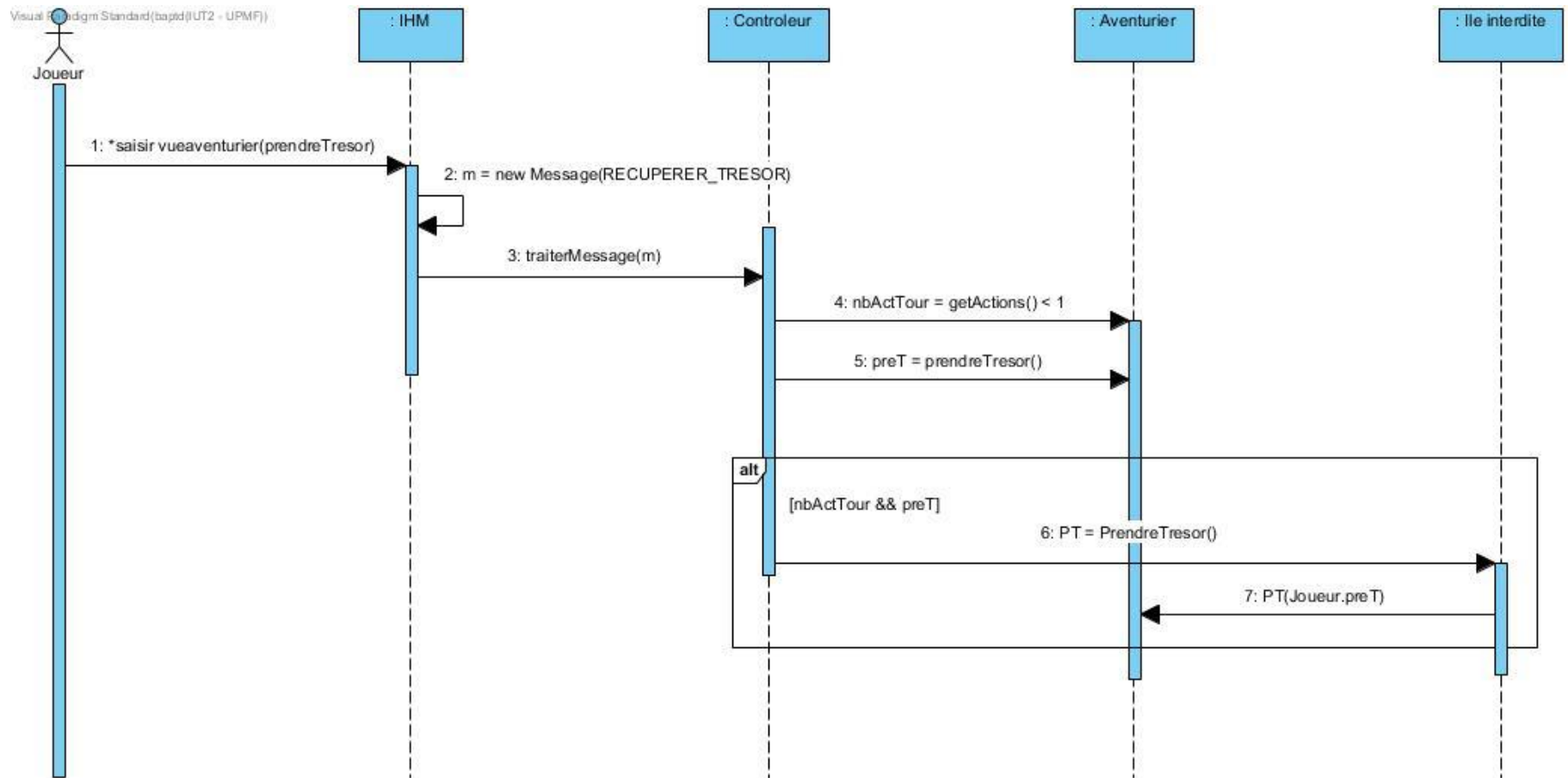


Diagramme de Séquence de déplacement de l'explorateur

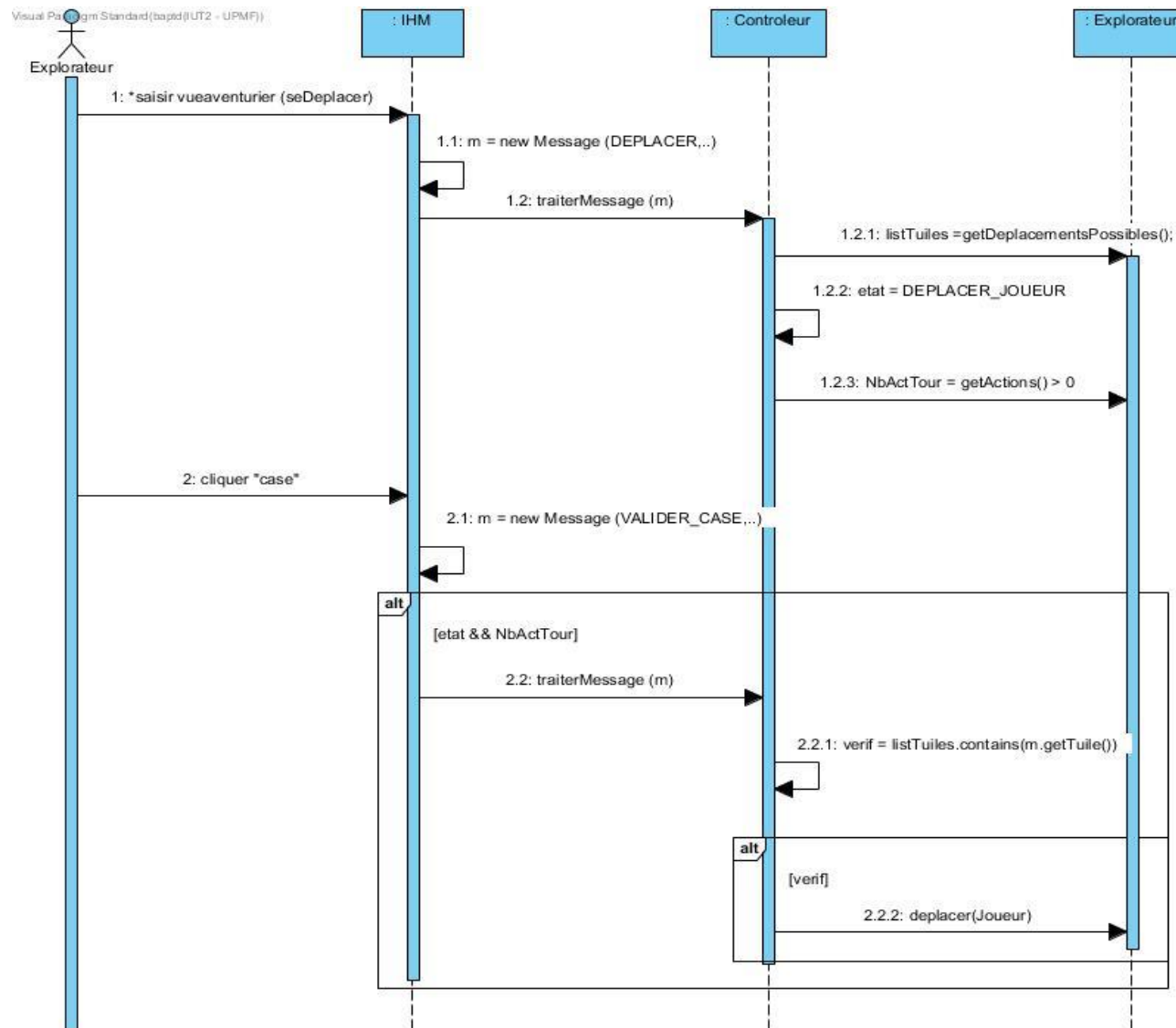
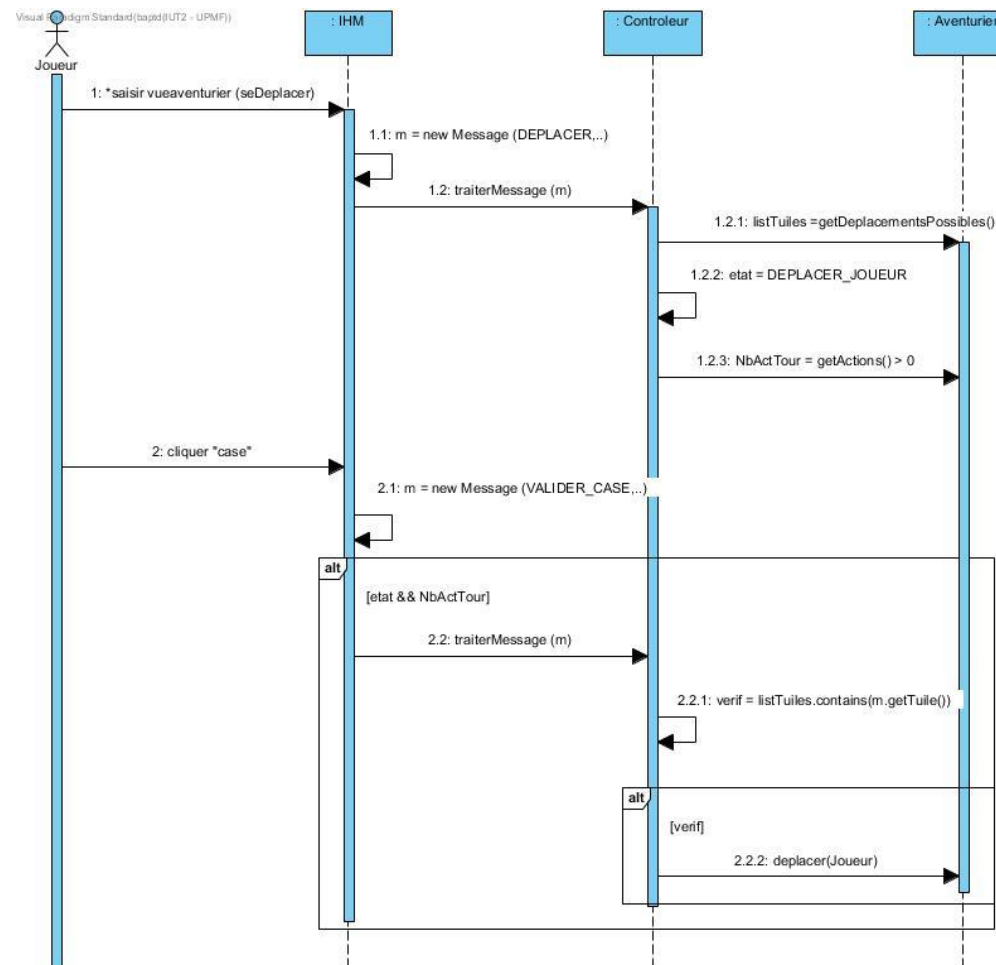


Diagramme de Séquence de déplacements pour tous les joueurs



8. Contribution de chacun

On a tous désigné à l'unanimité Clément en tant que chef de projet, il nous briefe chaque début de journée pour avoir le planning de la journée.

Cément et Thomas se sont chargés en grande partie de la classe ile interdite ainsi que du contrôleur, Ainsi Baptiste et Nassim se sont chargés majoritairement de faire la création des différentes vues ainsi que la liaison entre les vues et le contrôleur ainsi que des diagrammes.

A noter tout de même que les rôles n'ont pas été fixes et que on a pu s'aider mutuellement lorsque que l'un bloquait sur quelque chose ce qui nous a permis de ne pas rester bloqué trop longtemps sur un bogue.

Nous avons réussi à implémenter la majeure partie des fonctions qui sont déjà présentes dans le jeu, nous avons réalisé qu'une seule concession c'est-à-dire que lorsque le joueur a plus de 5 cartes et qu'il doit défausser des cartes ils ne peuvent pas utiliser les cartes à ce moment-là.