

Alexiane BERGER  
Lucie BOUCQUEMONT  
Émilie GENTON

Aurian DURAND  
Yassine El Idrissi



# **MONOPOLY GÉNÉTIQUE**

## **LIVRABLE 2**

### **COMPTE RENDU CO**

---

Année 2018 - DUT Informatique

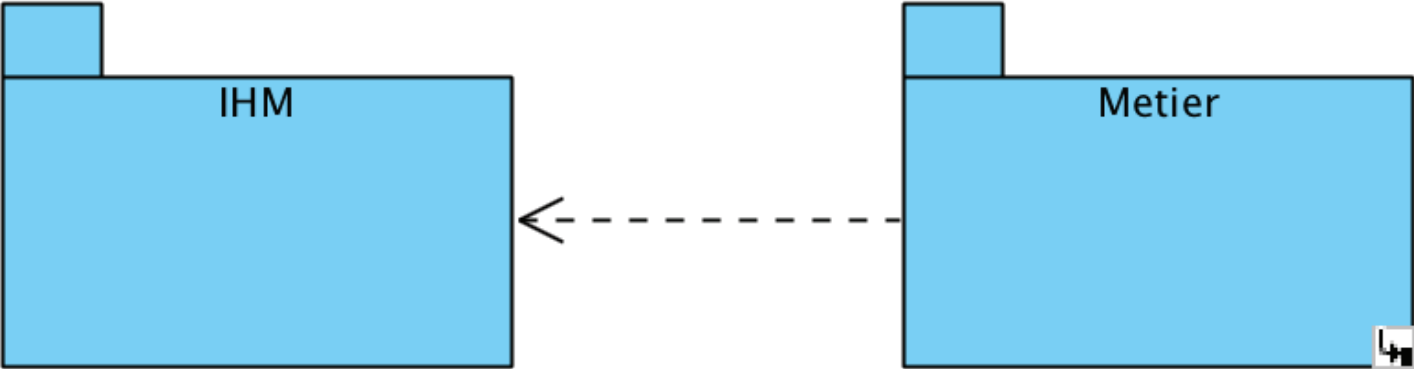
---

# SOMMAIRE

---

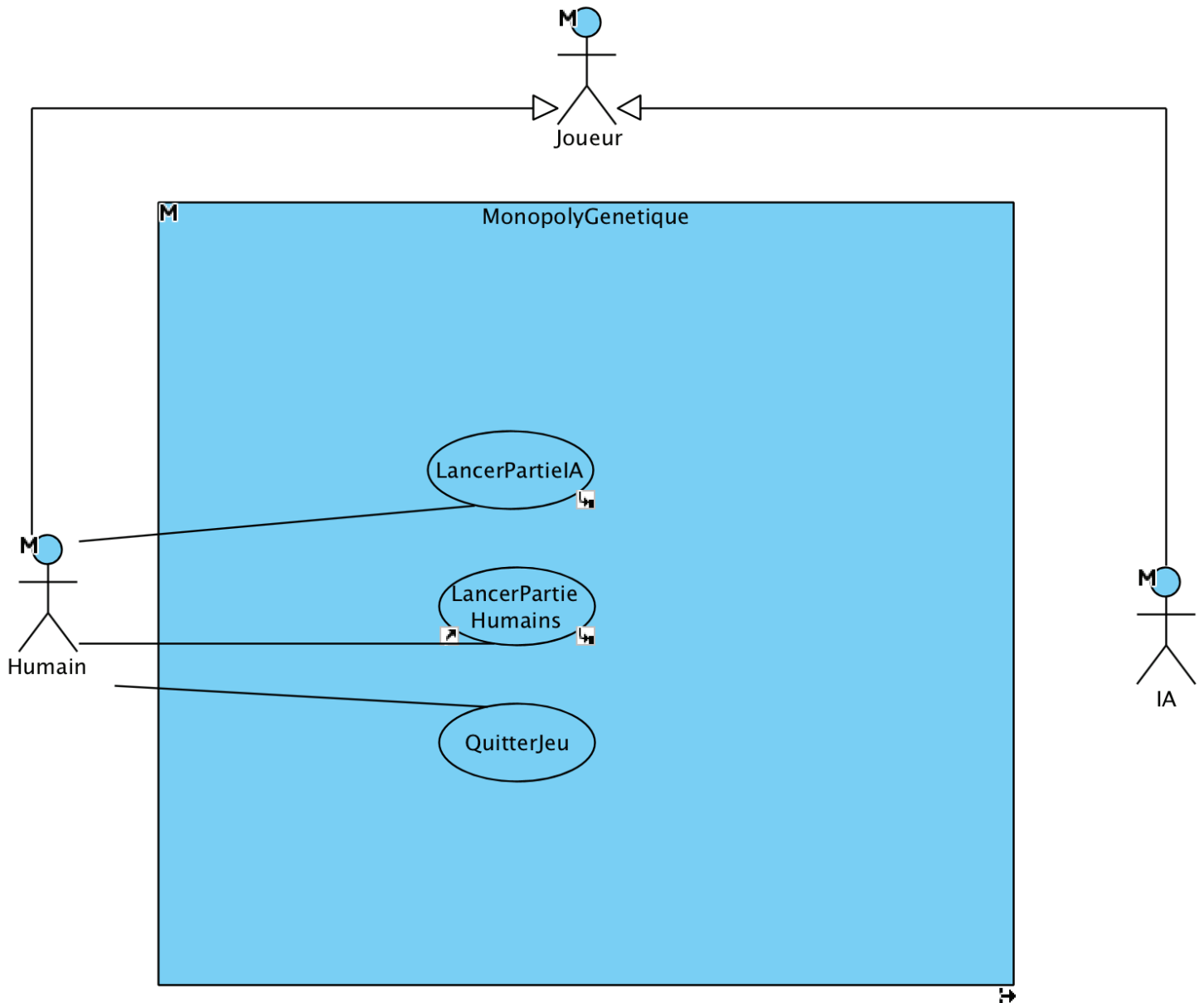
<b>DIAGRAMME DE PACKAGE</b>	<b>2</b>
<b>DIAGRAMMES DE CAS D'UTILISATION</b>	<b>3</b>
DIAGRAMME DU MENU	3
DIAGRAMME LANCER PARTIE HUMAIN	4
DIAGRAMME LANCER PARTIE IA	5
DIAGRAMME CHOIX PROPRIÉTÉ	6
DIAGRAMME TOUR INDIVIDUEL	7
<b>DIAGRAMMES DE CLASSE</b>	<b>8</b>
DIAGRAMME DU JEU	8
DIAGRAMME DES CASES	9
DIAGRAMME DES ENTITÉS LORS D'UNE PARTIE	10
DIAGRAMME DE L'AUTOMATE	11
DIAGRAMME DE LA PARTIE	12
<b>DIAGRAMMES DE SÉQUENCES</b>	<b>13</b>
DIAGRAMME D'UNE NOUVELLE PARTIE	13
DIAGRAMME DE L'ACHAT D'UNE MAISON	14
DIAGRAMME DE LA PIOCHE D'UNE CARTE	15
DIAGRAMME DE TRANSITION D'ETATS	16
<b>DIAGRAMME D'ÉTAT</b>	<b>17</b>

# DIAGRAMME DE PACKAGE



# DIAGRAMMES DE CAS D'UTILISATION

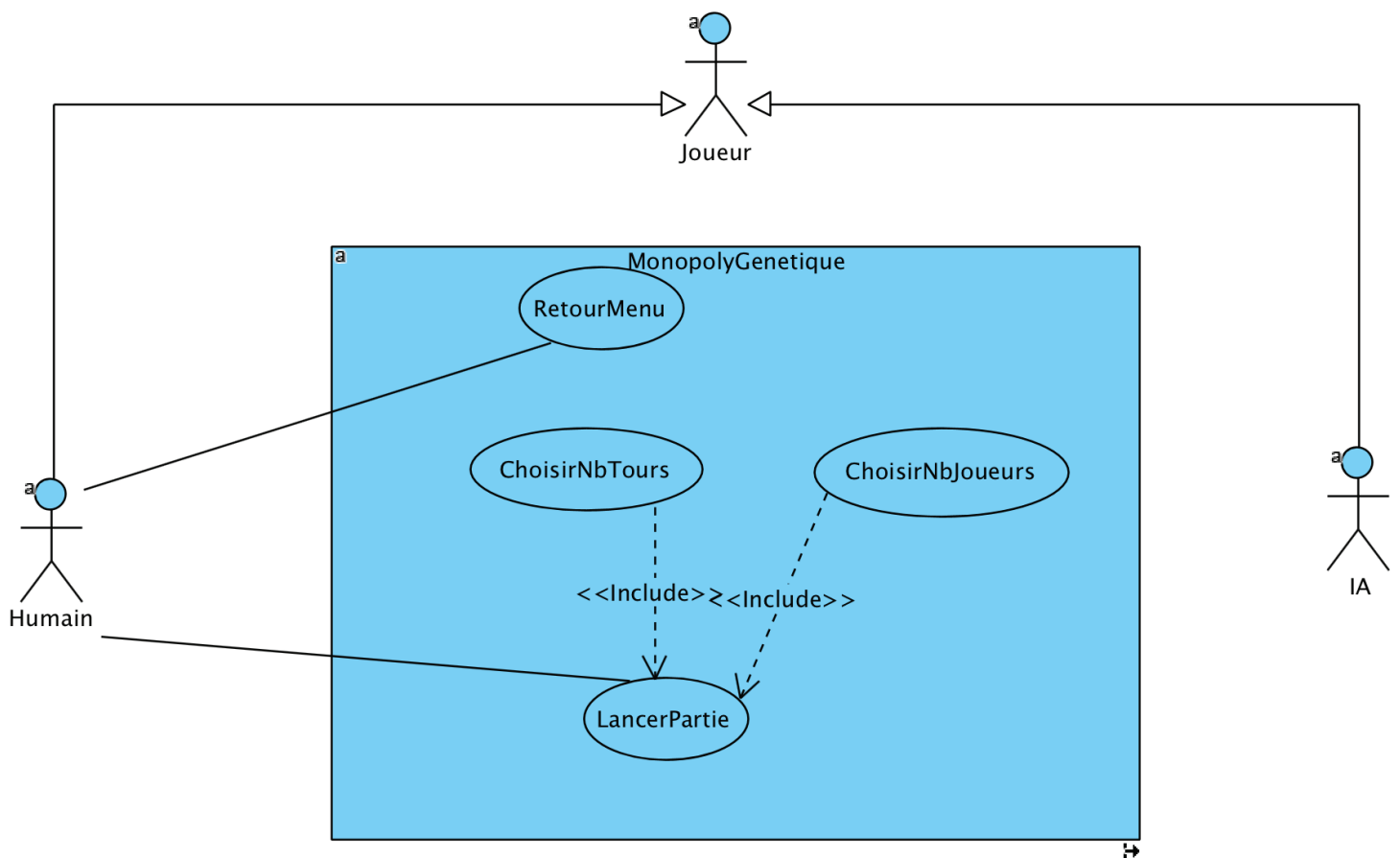
## DIAGRAMME DU MENU



Ce diagramme représente ce que l'on peut faire depuis le Menu du jeu.

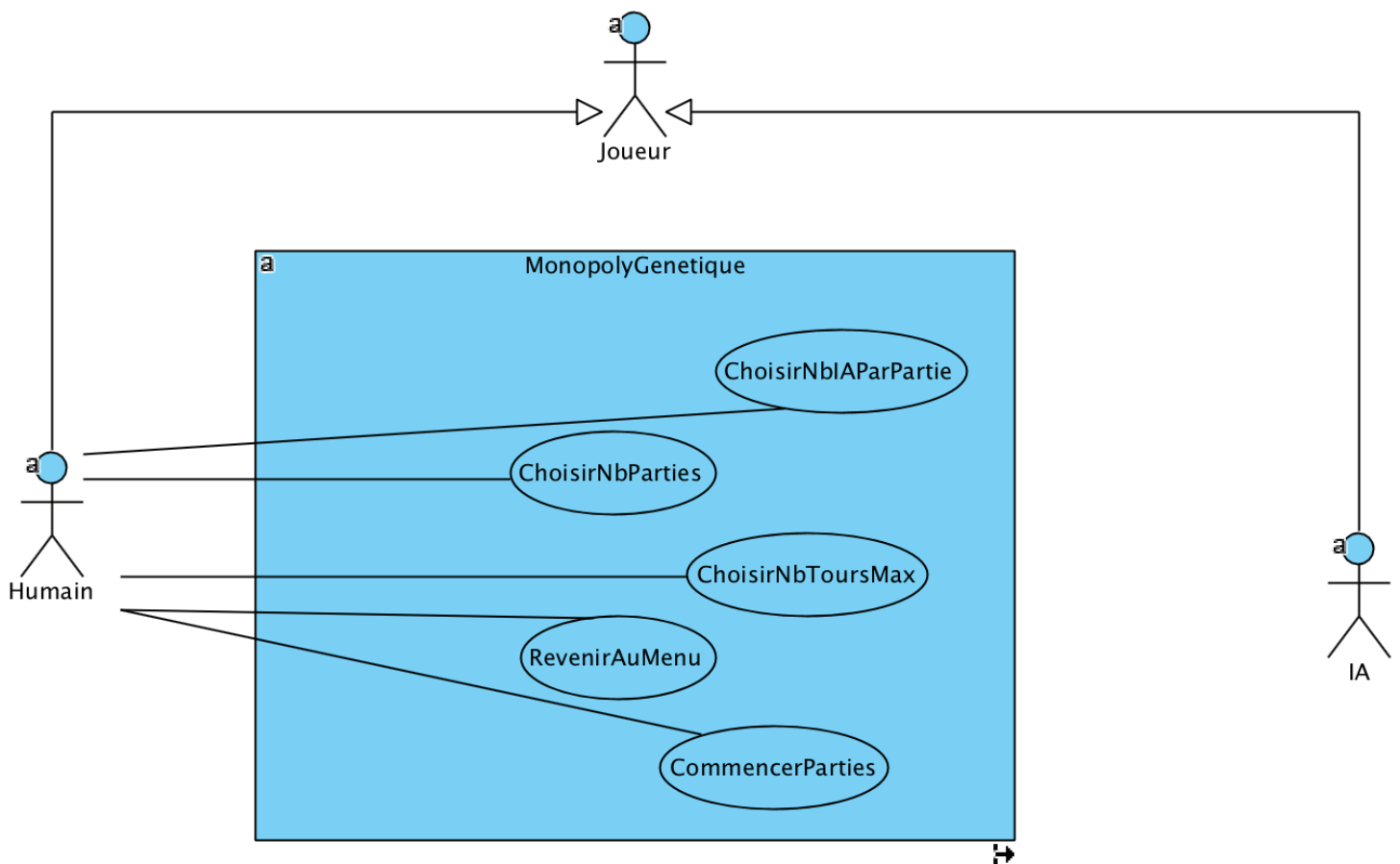
# DIAGRAMMES DE CAS D'UTILISATION

## DIAGRAMME LANCER PARTIE HUMAIN



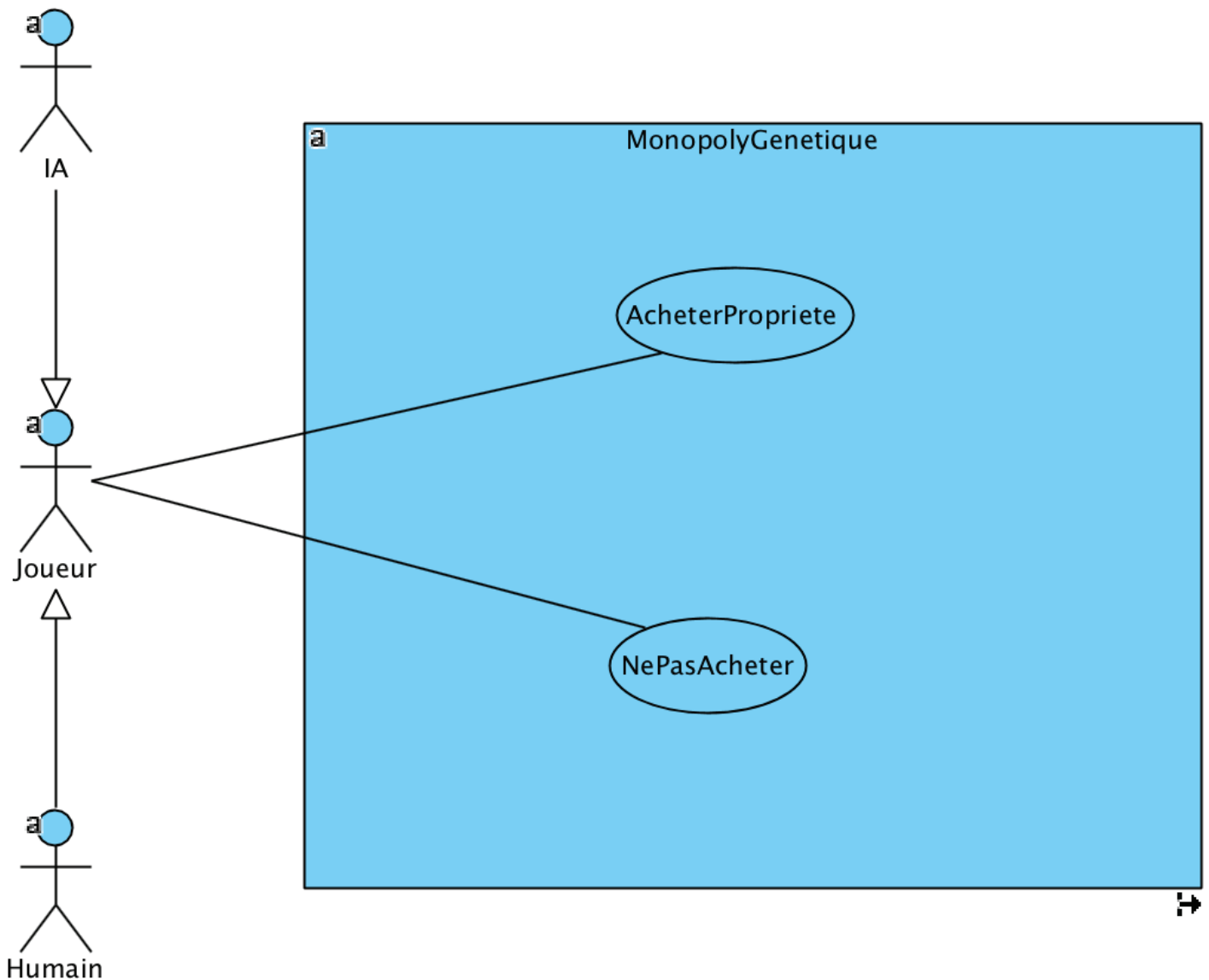
Ce diagramme représente ce que l'utilisateur peut faire quand il veut lancer une partie entre humains.

## DIAGRAMME LANCER PARTIE IA



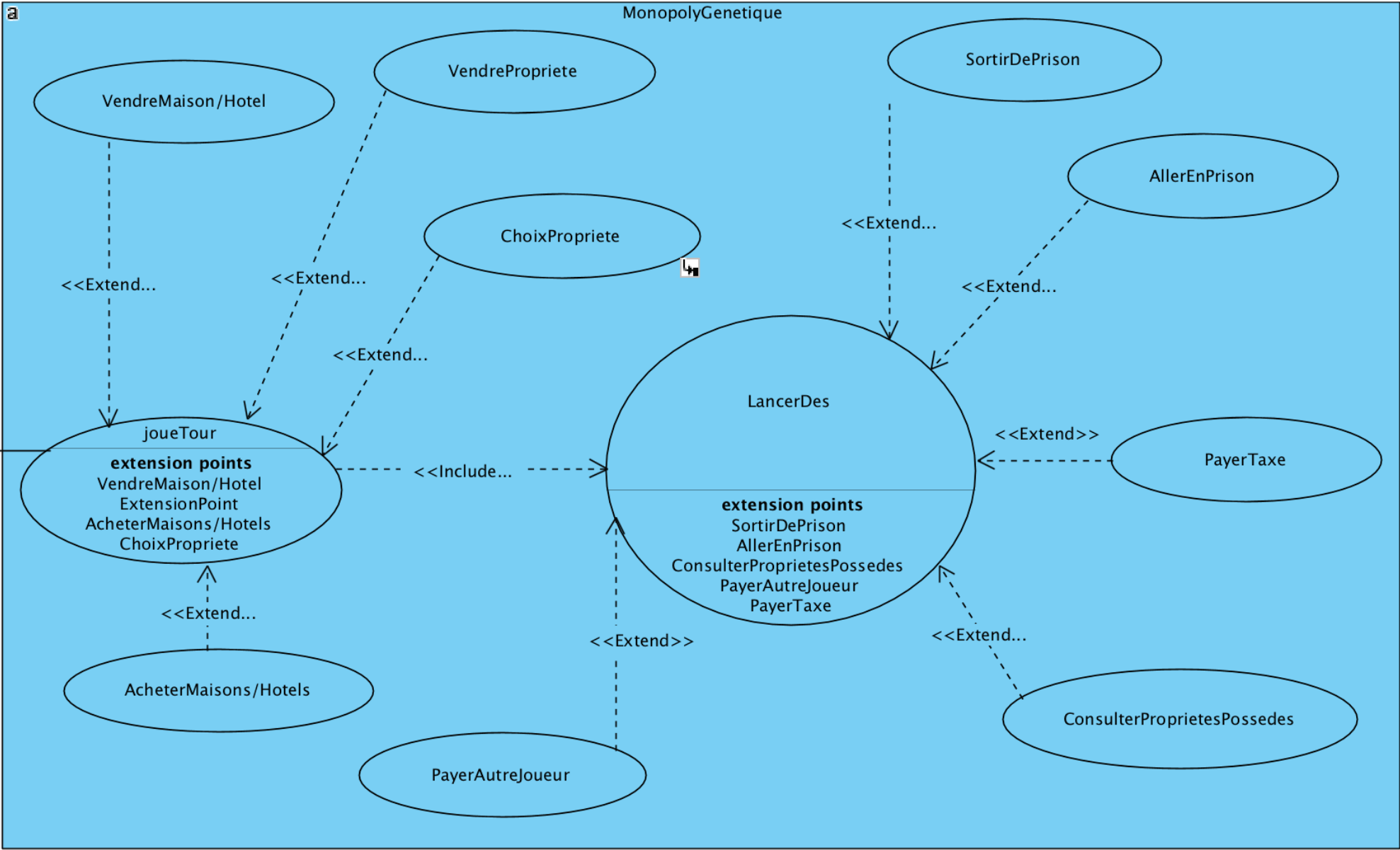
Ce diagramme représente ce que l'utilisateur peut faire quand il veut lancer une partie entre IA.

## DIAGRAMME CHOIX PROPRIÉTÉ



Ce diagramme montre ce que le joueur peut faire lorsqu'il s'arrête sur une propriété non achetée.

## DIAGRAMME TOUR INDIVIDUEL

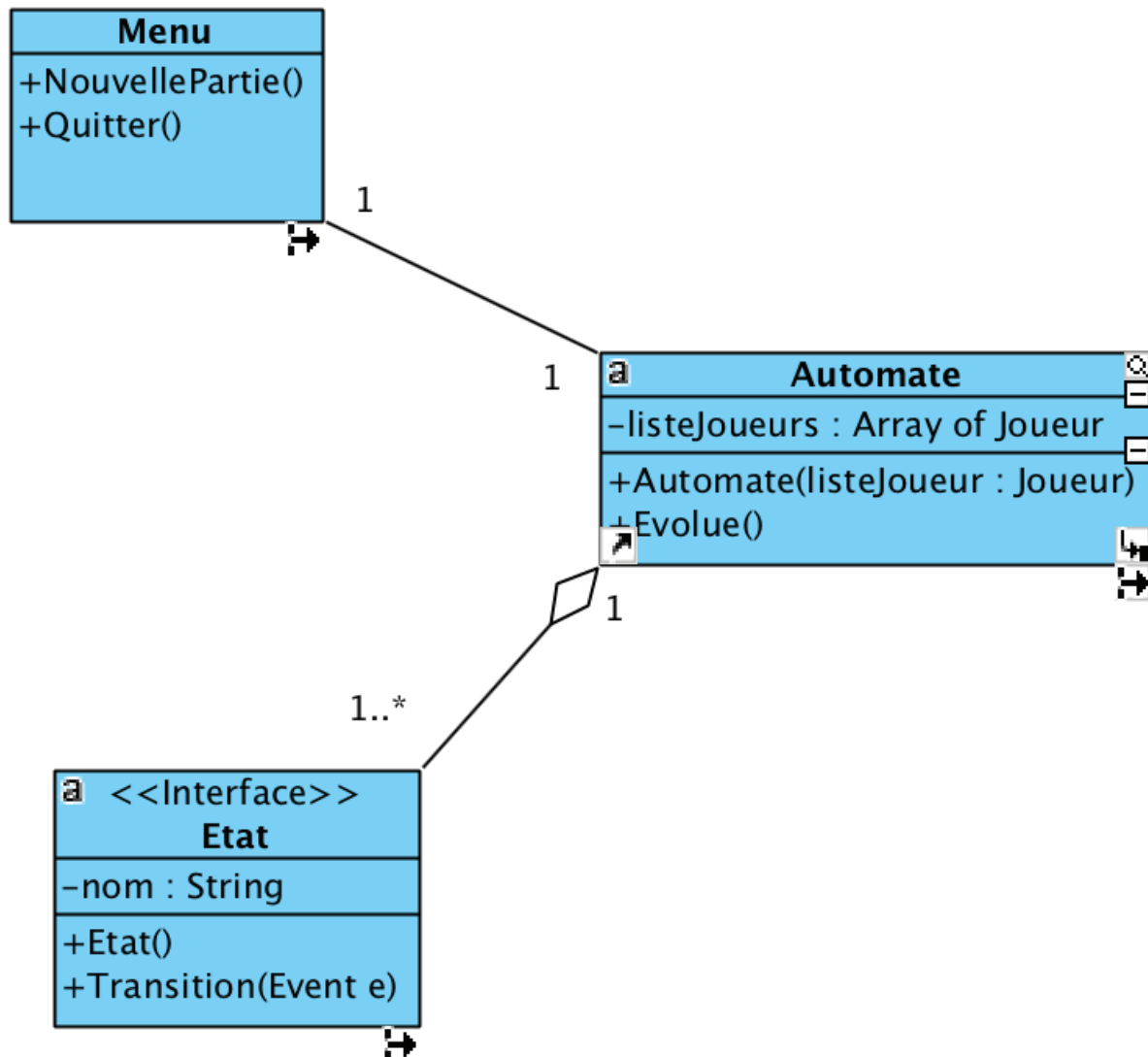


Ce diagramme montre ce que le joueur peut faire lorsqu'il s'arrête sur une propriété non achetée.



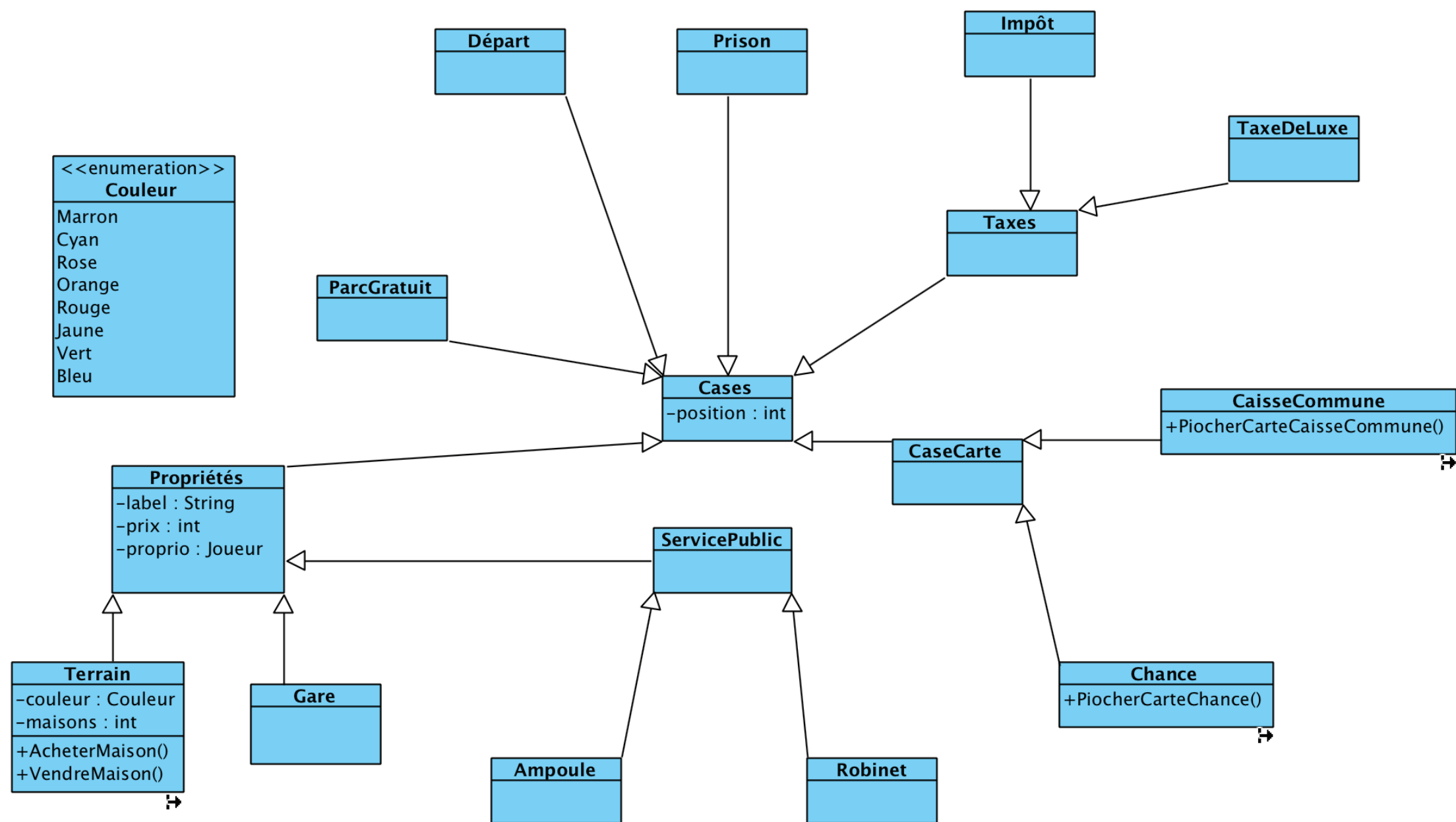
# DIAGRAMMES DE CLASSE

## DIAGRAMME DU JEU



Le jeu est composé de trois instances principales : le menu, un automate et des états. Lors du lancement du jeu, seul le menu est actif. Ensuite, lorsque l'utilisateur lance une partie, l'automate va prendre le relais avec ses états afin d'assurer le bon déroulement de la partie.

## DIAGRAMME DES CASES

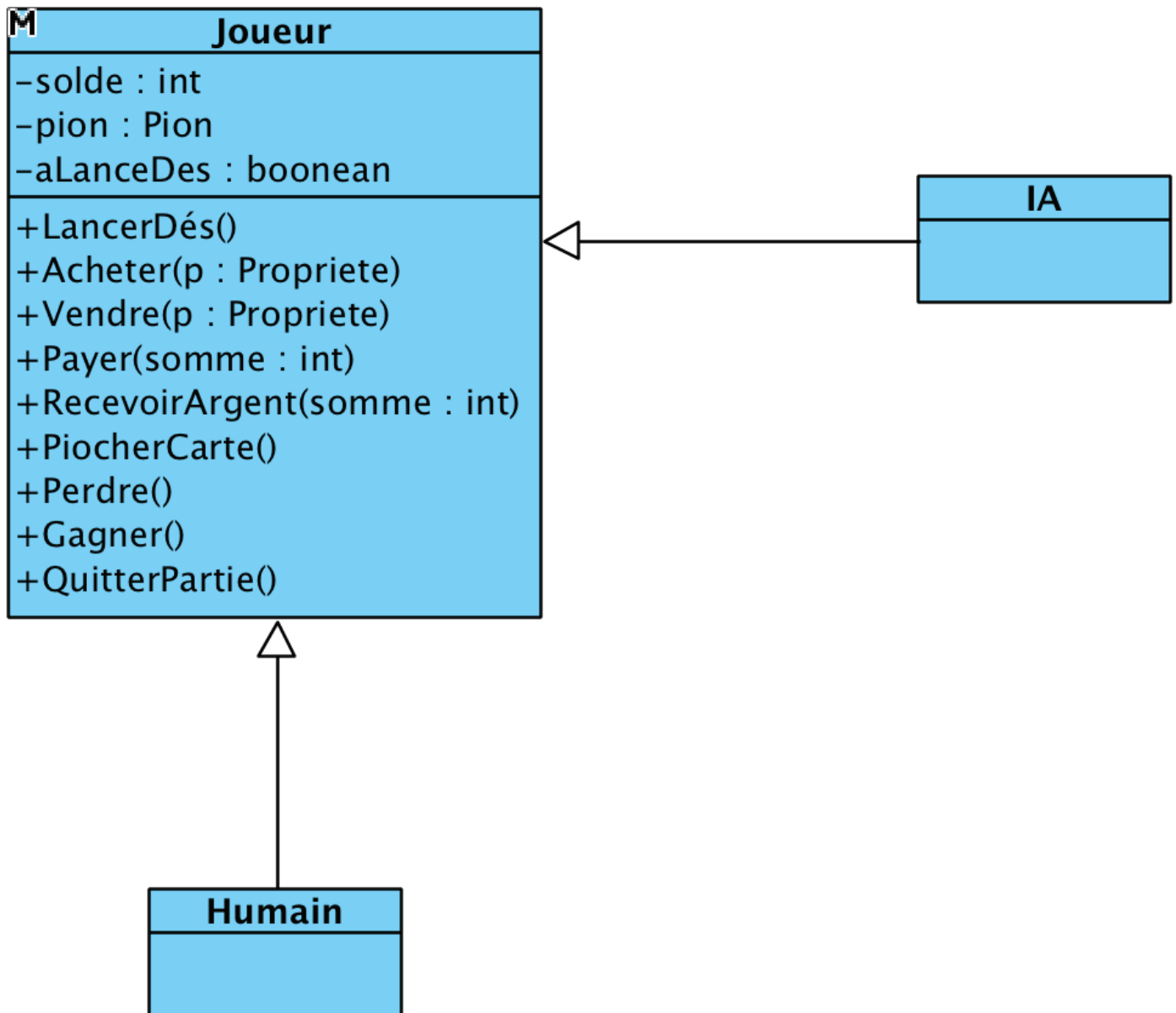


Ce diagramme a pour but de montrer toutes les instances existantes sur le plateau de jeu.

Ces instances sont réparties en catégories, comme par exemple les propriétés, étant des cases spécifiques.

# DIAGRAMMES DE CLASSE

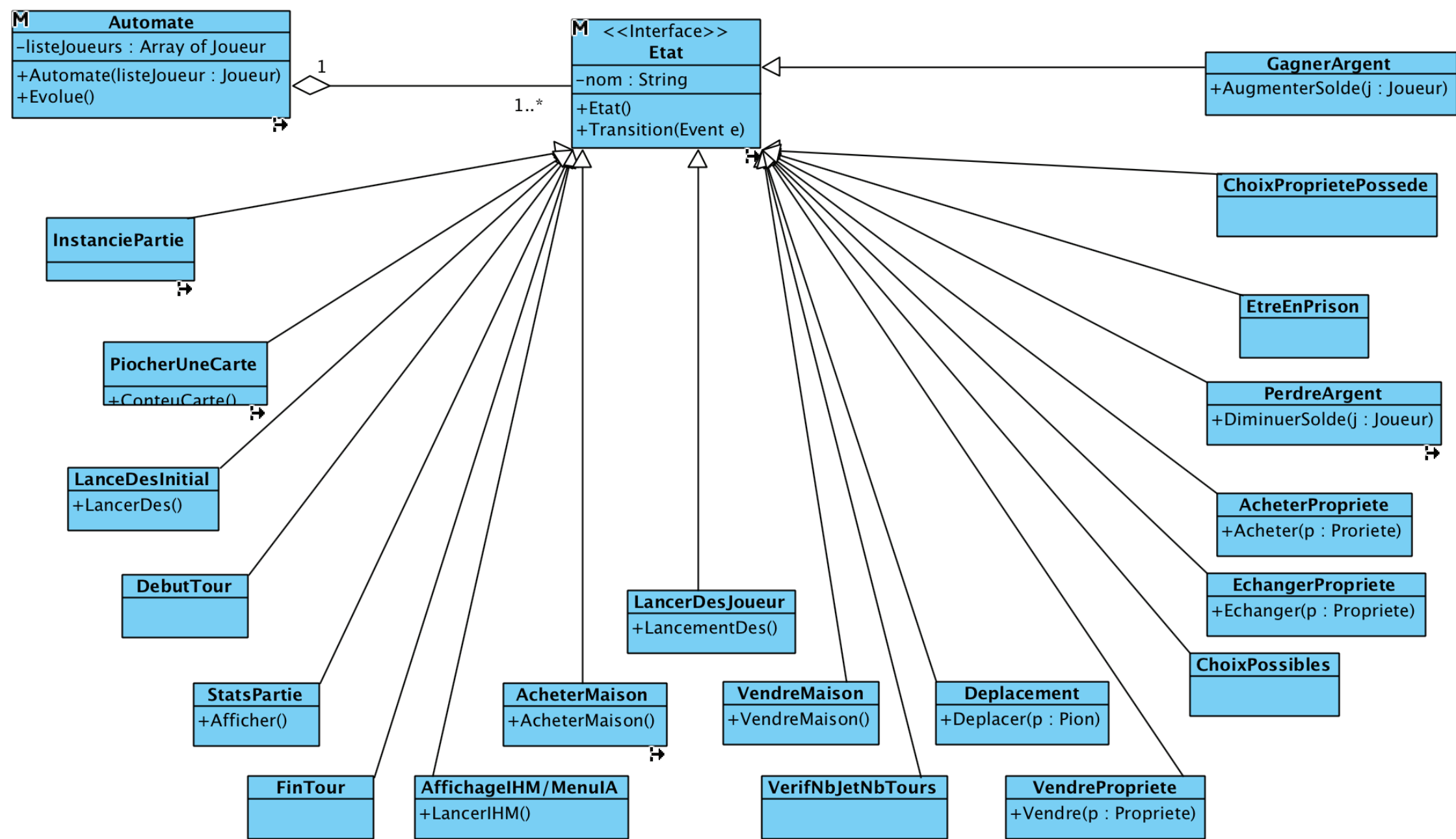
## DIAGRAMME DES ENTITÉS LORS D'UNE PARTIE



Ce diagramme représente les différentes entités présentes lors d'une partie, descendant toutes d'une même entité mère, le Joueur.

La distinction entre Humain et IA nous permettra par la suite de bien différencier si le joueur est humain ou non.

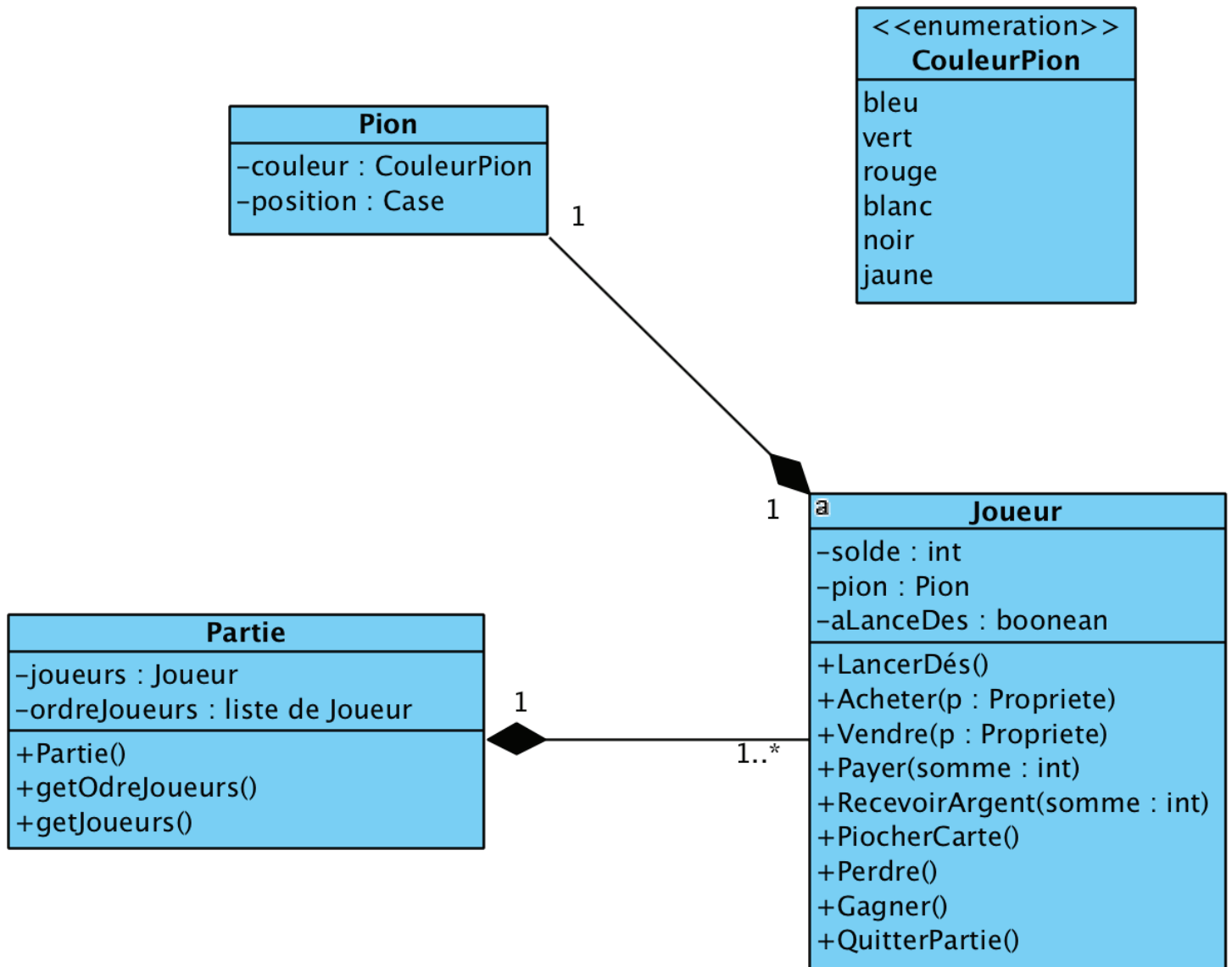
DIAGRAMME DE L'AUTOMATE



Ce diagramme montre comment fonctionne l'automate.  
En effet, celui-ci est composé d'une classe Automate, ainsi que de classes Etats.  
L'Automate régule la partie tandis que les Etats assurent le déroulement de la partie.

# DIAGRAMMES DE CLASSE

## DIAGRAMME DE LA PARTIE

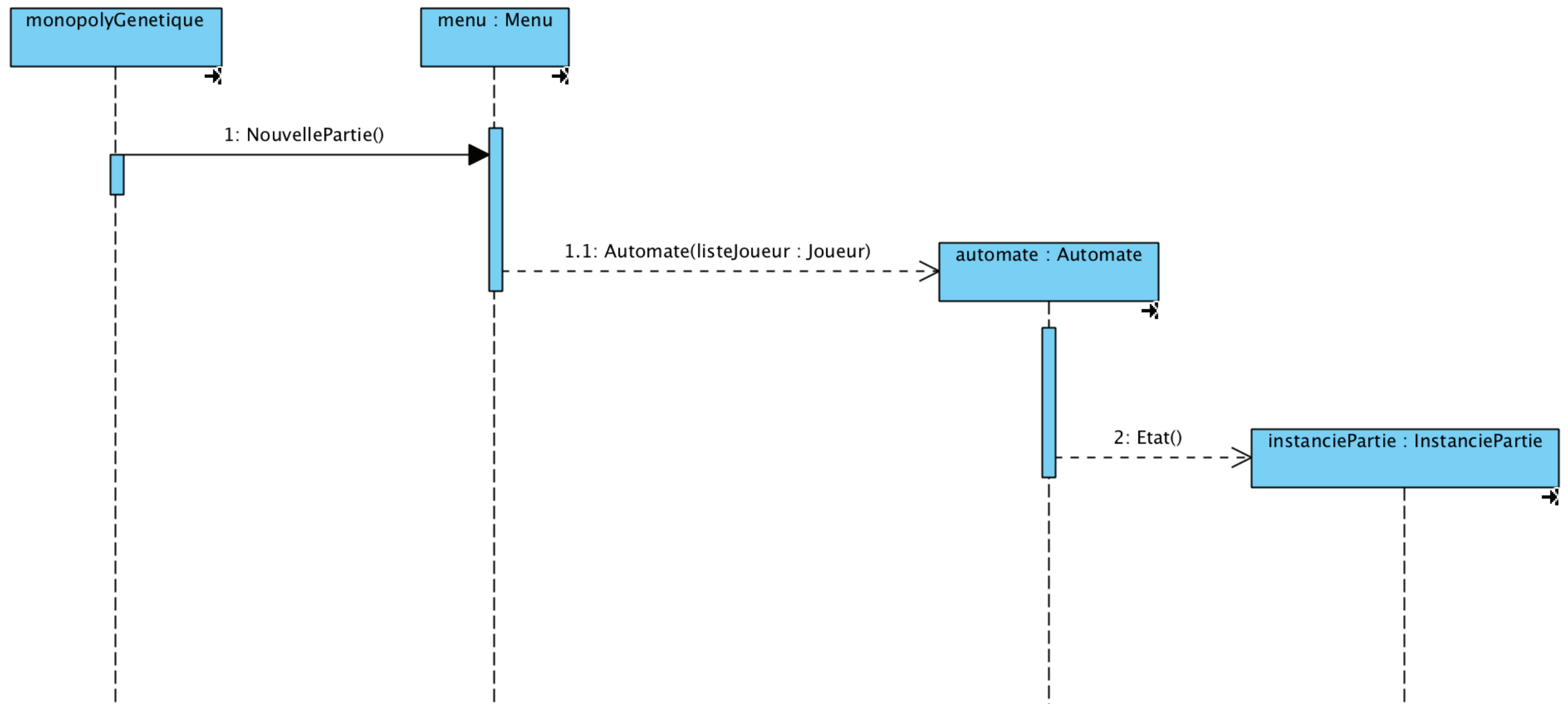


Ce diagramme présente les instances autre que l'automate intervenants lors d'une partie, à savoir la classe partie en elle même et des joueurs.

La classe partie a pour but d'enregistrer les informations relative à la partie puisque l'automate n'est pas capable de le faire.

# DIAGRAMMES DE SÉQUENCES

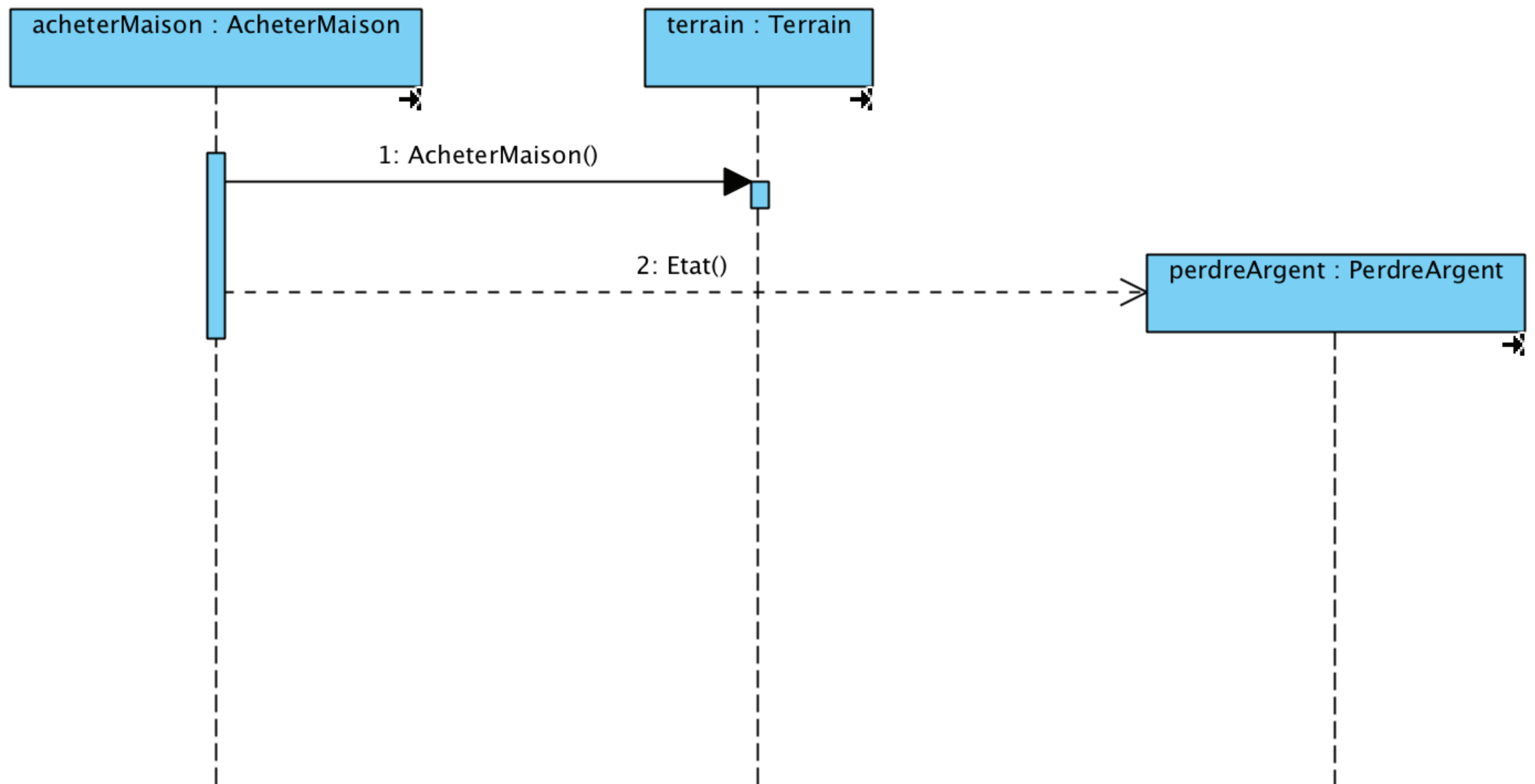
## DIAGRAMME D'UNE NOUVELLE PARTIE



Ce digramme décrit la séquence d'actions effectuées par le programme lors de la création d'une nouvelle partie.

# DIAGRAMMES DE SÉQUENCES

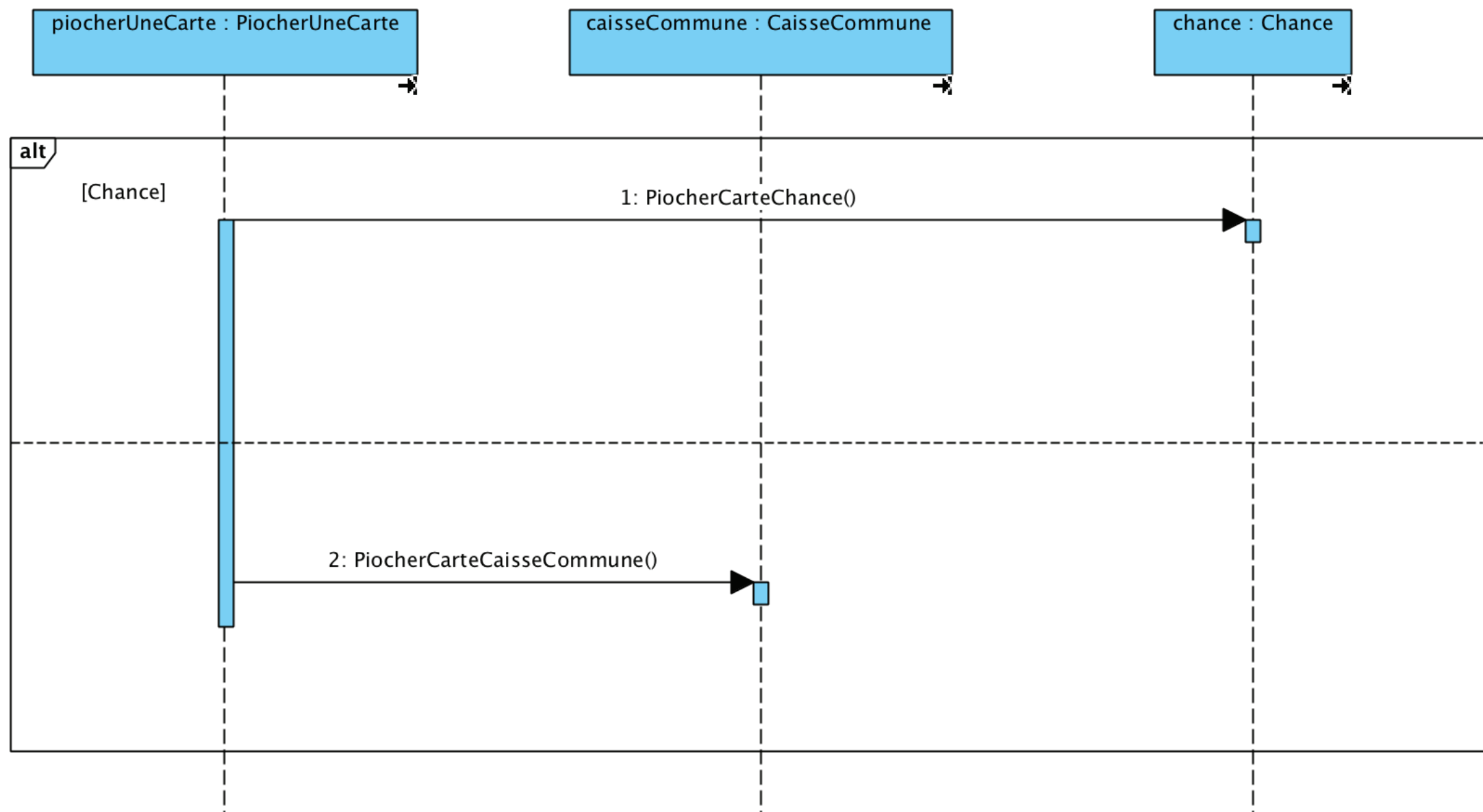
## DIAGRAMME DE L'ACHAT D'UNE MAISON



Ce diagramme décrit la séquence d'actions effectuées par le programme lors de l'achat d'une maison par le joueur.

# DIAGRAMMES DE SÉQUENCES

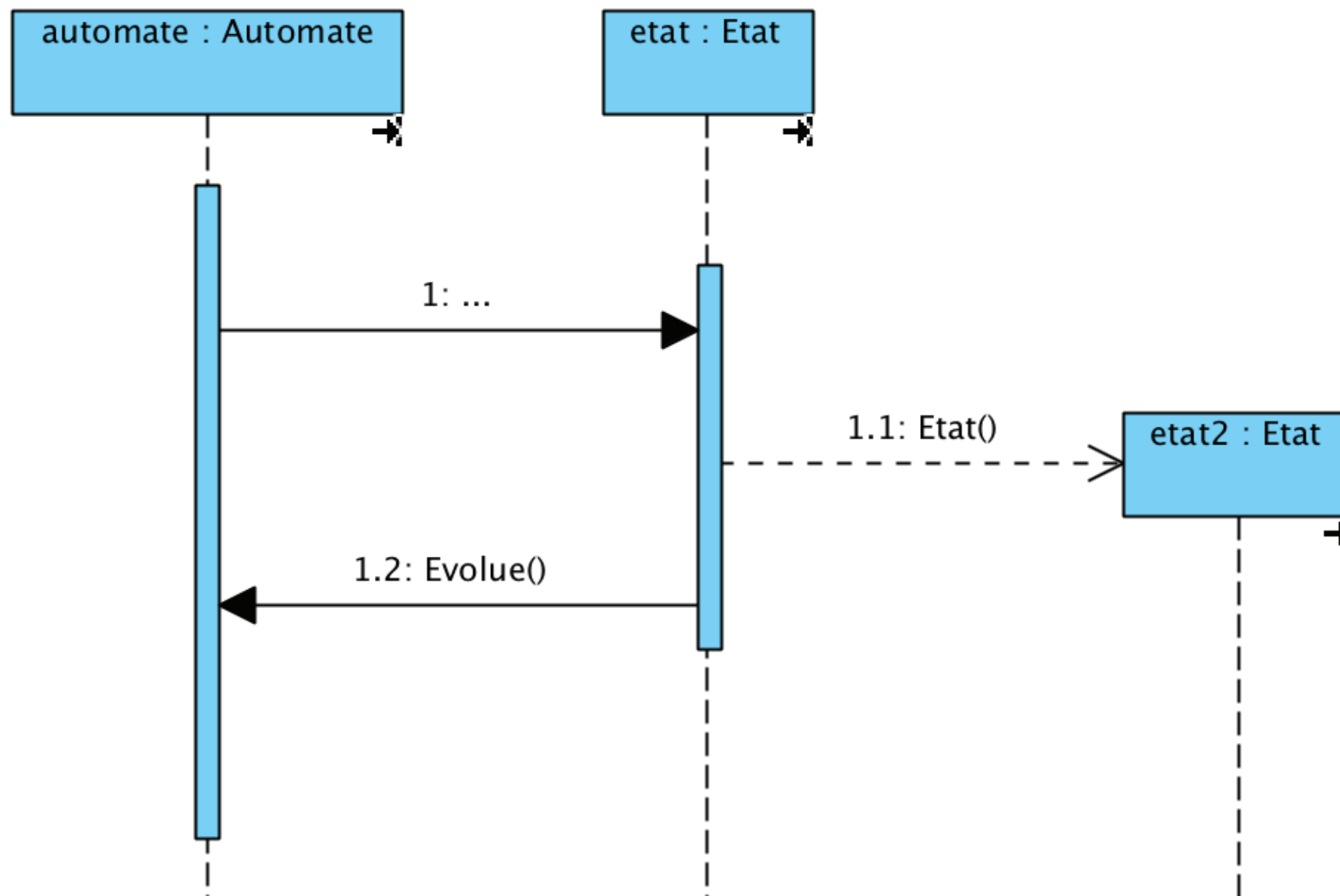
## DIAGRAMME DE LA PIOCHE D'UNE CARTE



Ce diagramme décrit la séquence d'actions effectuées par le programme lors de la pioche d'une carte chance ou caisse de communauté.

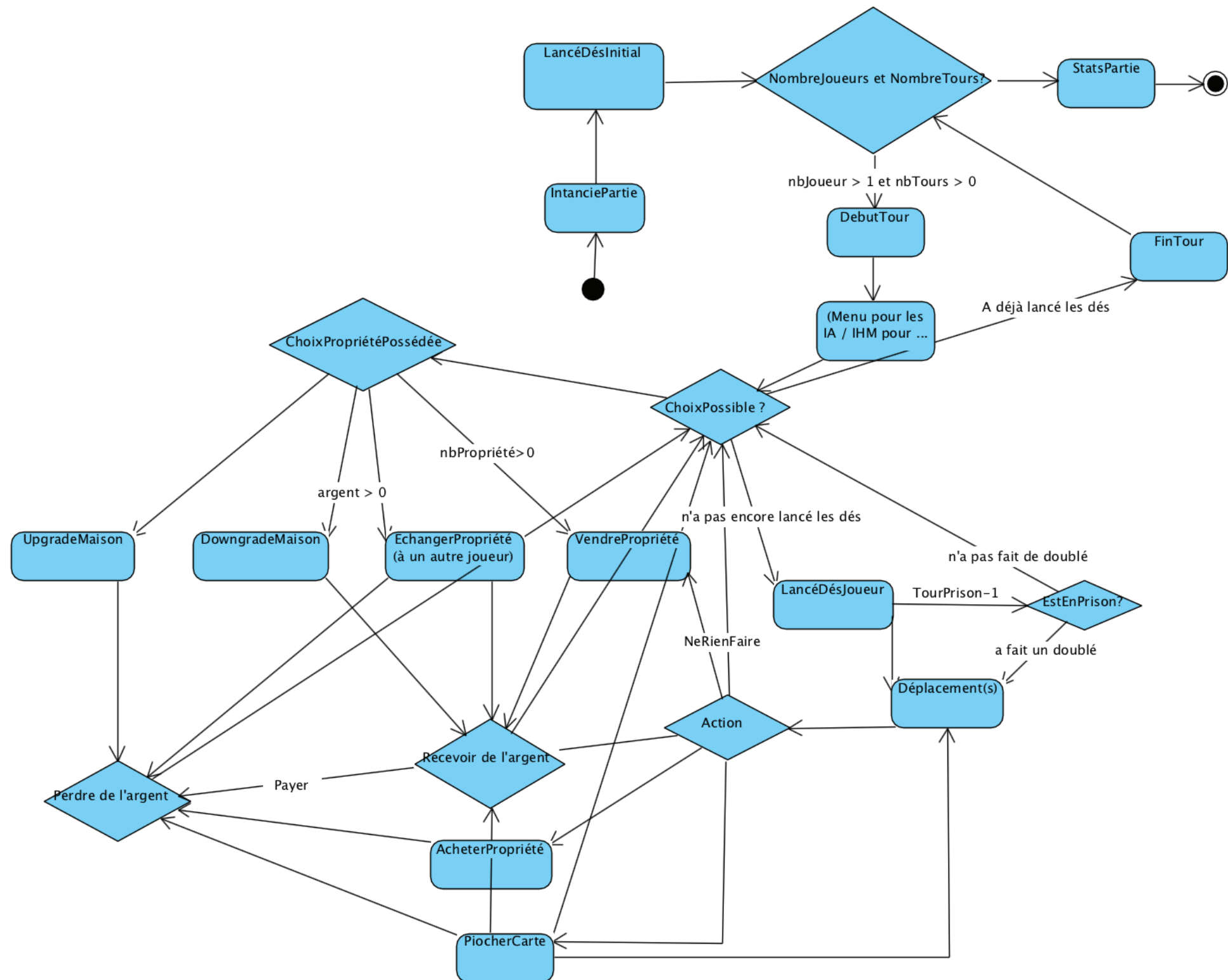


## DIAGRAMME DE TRANSITION D'ÉTATS



Ce diagramme décrit la séquence d'actions effectuées par le programme lors de la transition d'un Etat à un autre au sein de l'Automate en charge du déroulement de la partie.

# DIAGRAMME D'ÉTATS



Ce diagramme montre quels sont les différents Etats dans lesquels l'automate évolue afin d'assurer le bon déroulement de la partie.