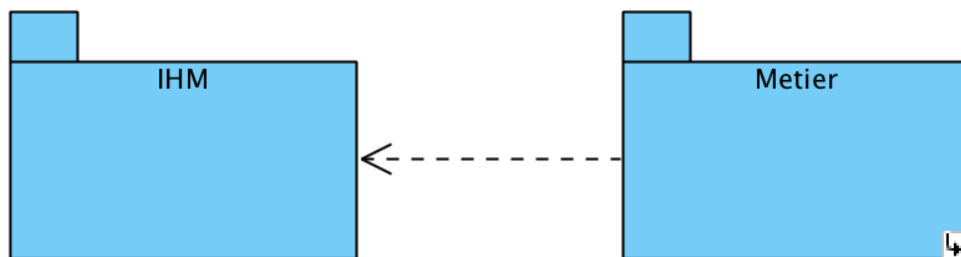


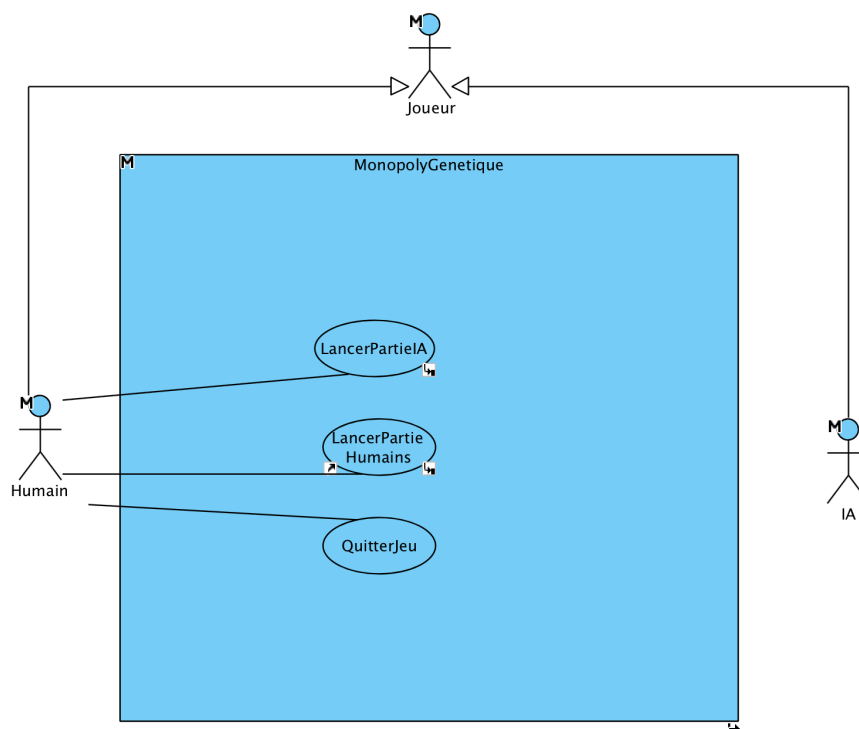
Compte rendu CO Monopoly Génétique

Diagramme de package



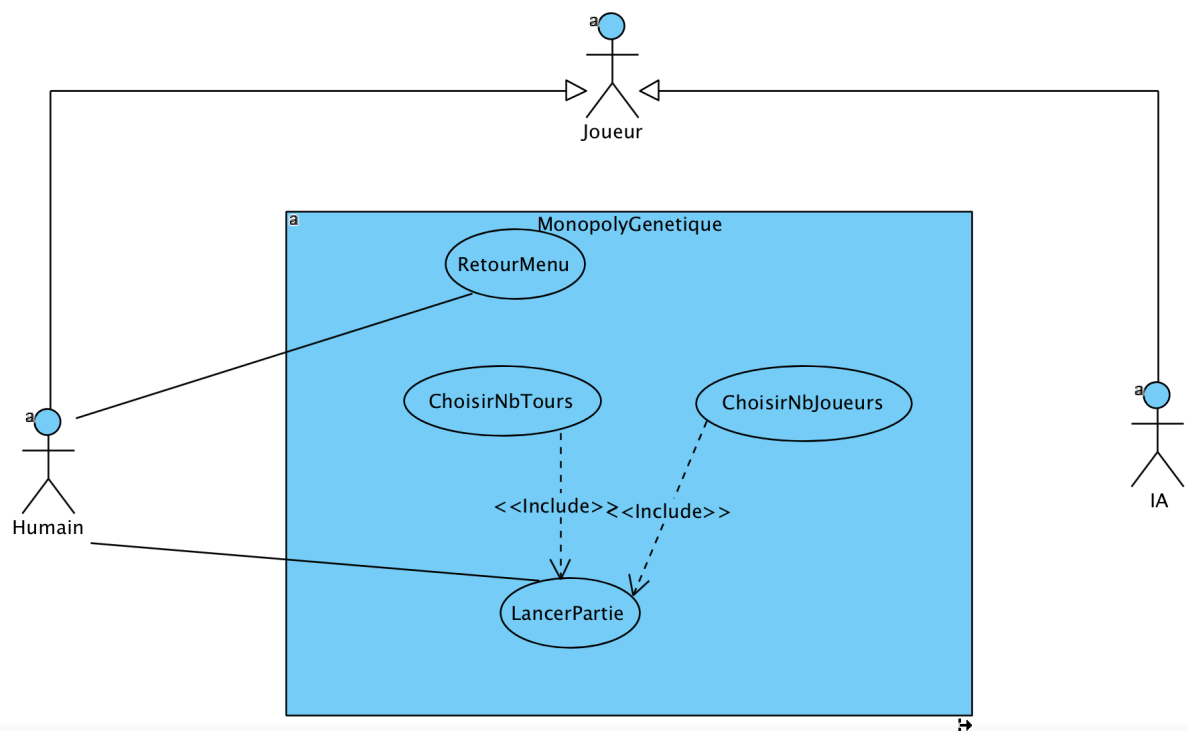
Diagrammes de cas d'utilisation

Diagramme du Menu



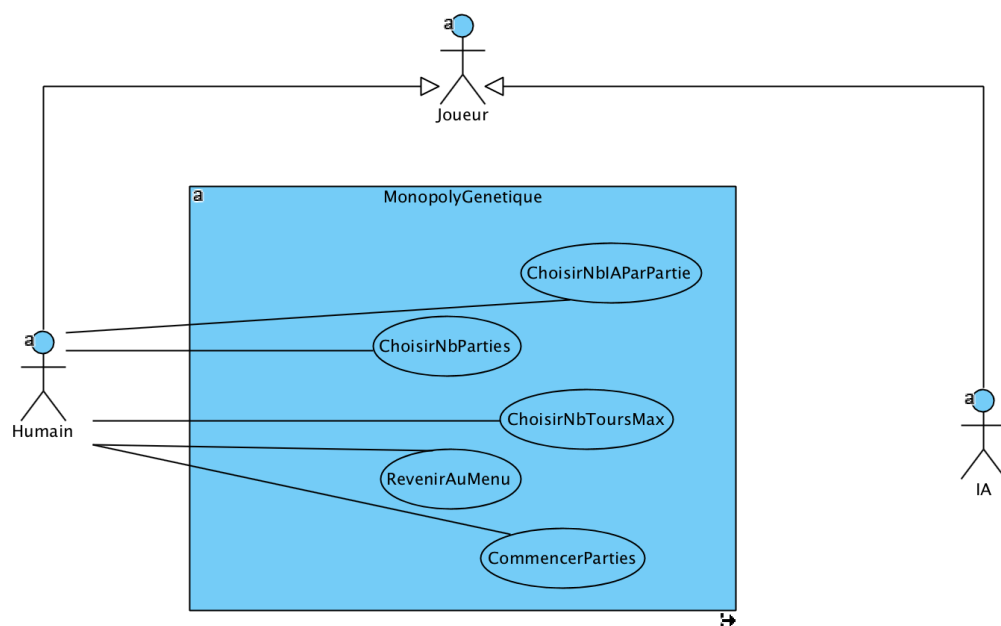
Ce diagramme représente ce que l'on peut faire depuis le Menu du jeu.

Diagramme lancer partie humain



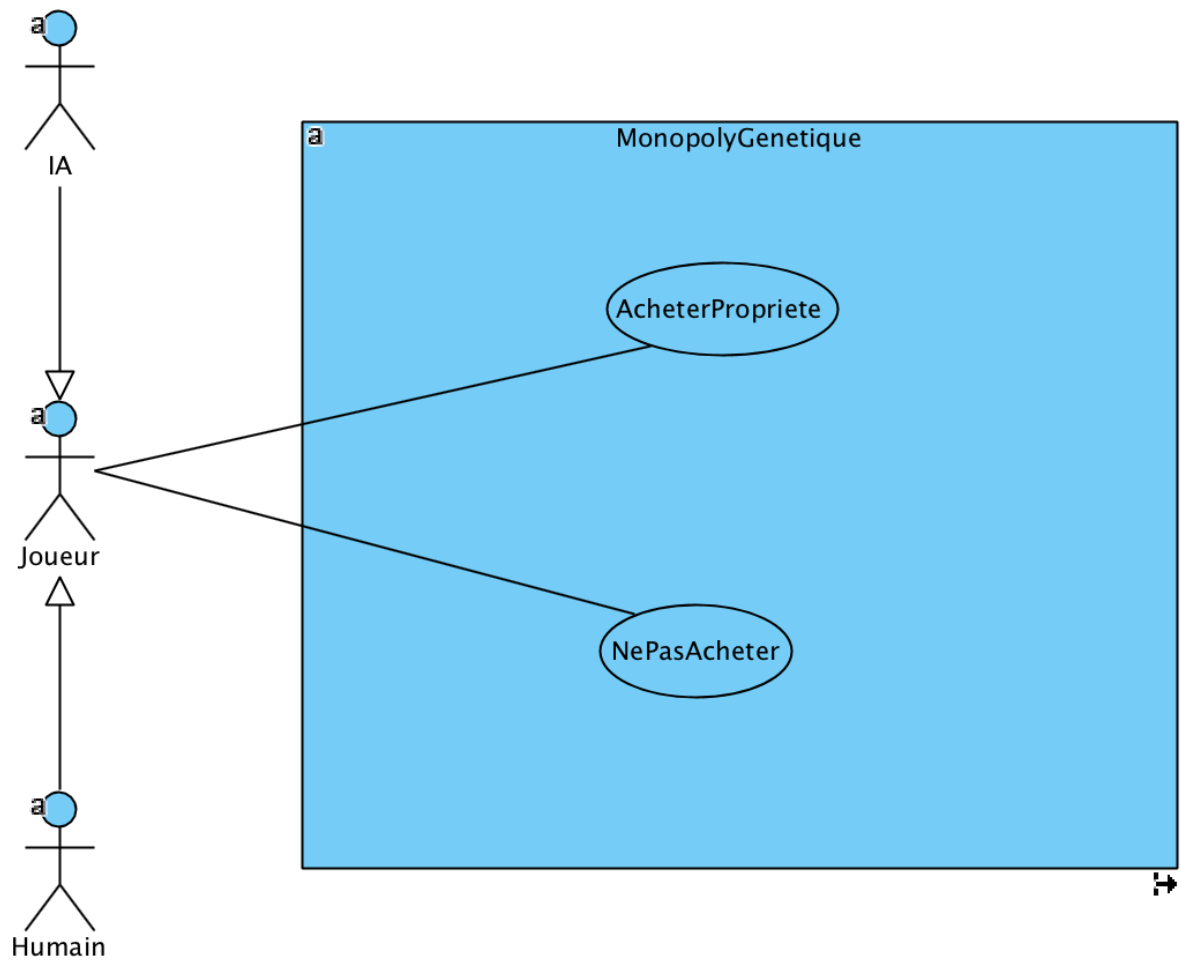
Ce diagramme représente ce que l'utilisateur peut faire quand il veut lancer une partie entre humains.

Diagramme lancer partie IA



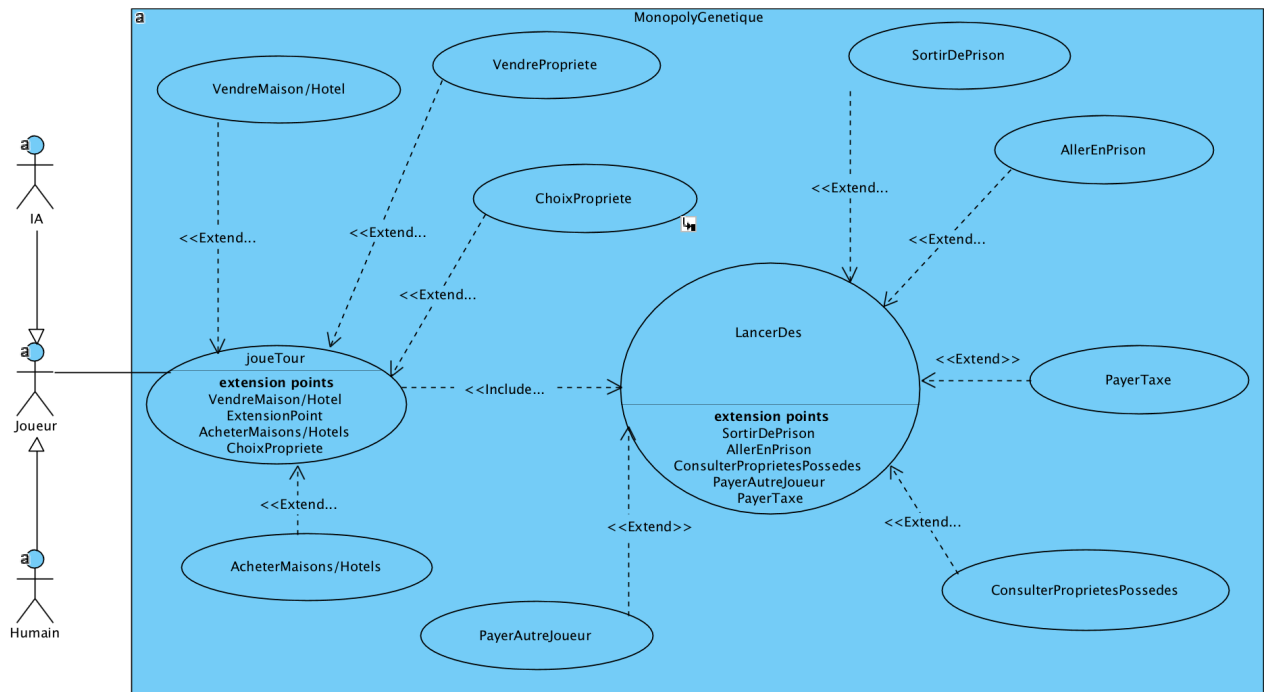
Ce diagramme représente ce que l'utilisateur peut faire quand il veut lancer une partie entre IA.

Diagramme choix propriété



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

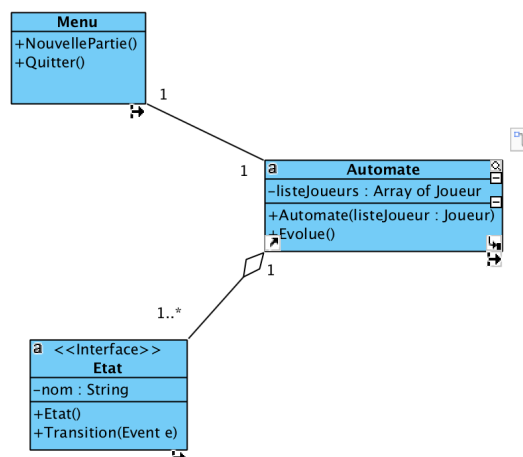
Diagramme tour individuel



Ce diagramme montre ce que peut faire un joueur lors d'un tour de jeu

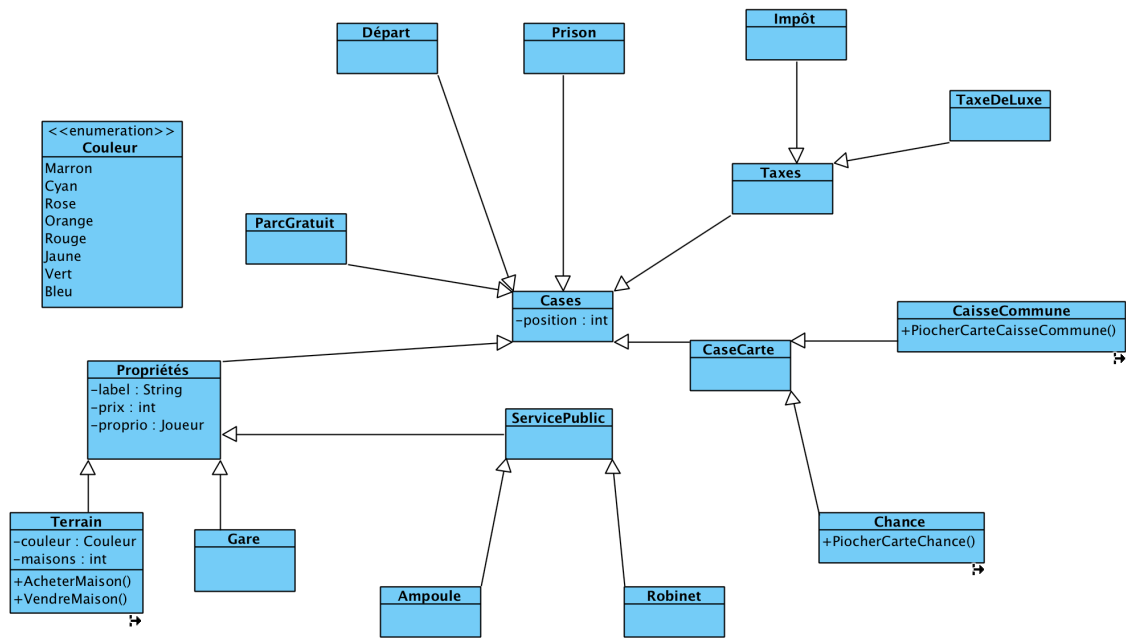
Diagrammes de classe

Digramme du Jeu



Le jeu est composé de trois instances principales, le menu, un automates 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.

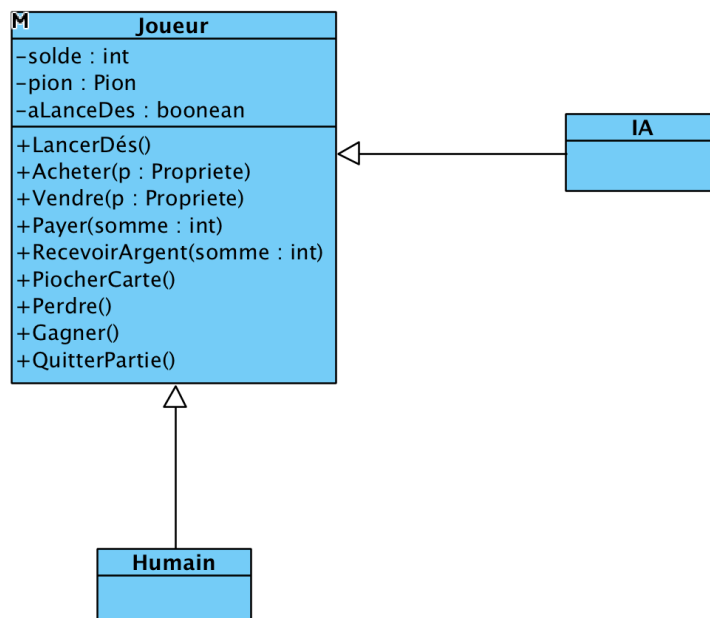
Digramme des cases



C e

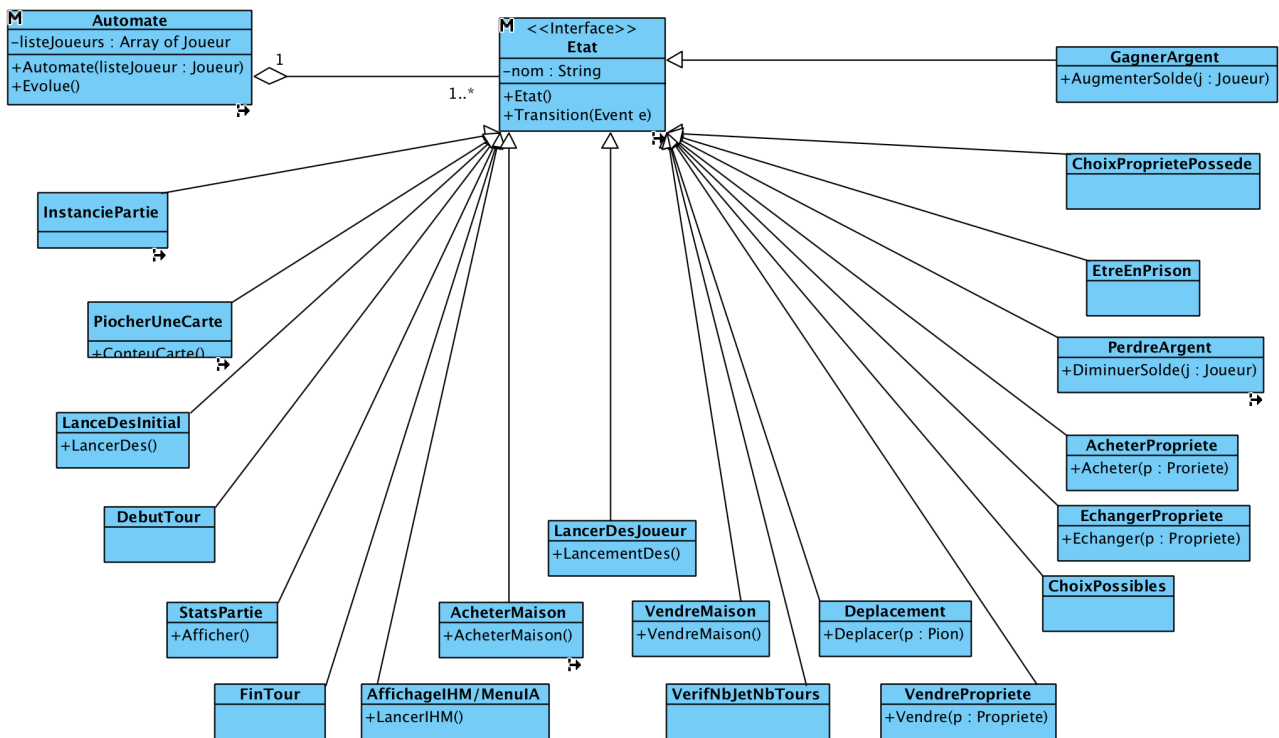
diagramme a pour but de montrer toutes les instances existantes sur le plateau de jeu. Ces instances sont réparties en catégories, comme par exemple les propriétés, étant des cases spécifiques.

Diagramme des entités lors d'une partie



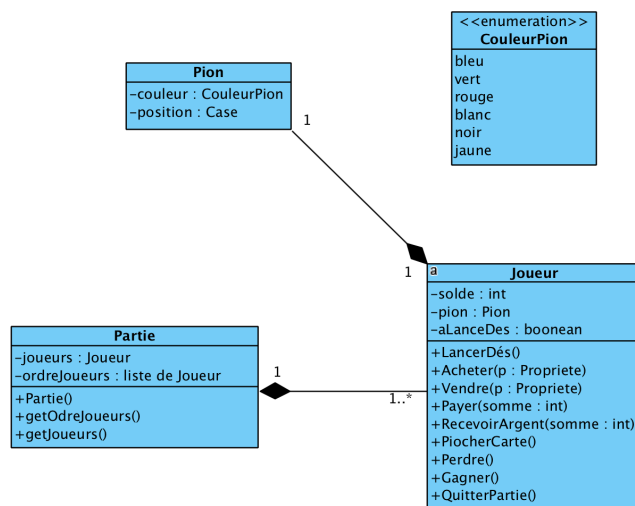
Ce diagramme représente les différentes entités présentes lors d'une partie, descendant toutes d'une même entité mère, le Joueur. La distinction entre Humain et IA nous permettra par la suite de bien différencier si le joueur est humain ou non.

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.

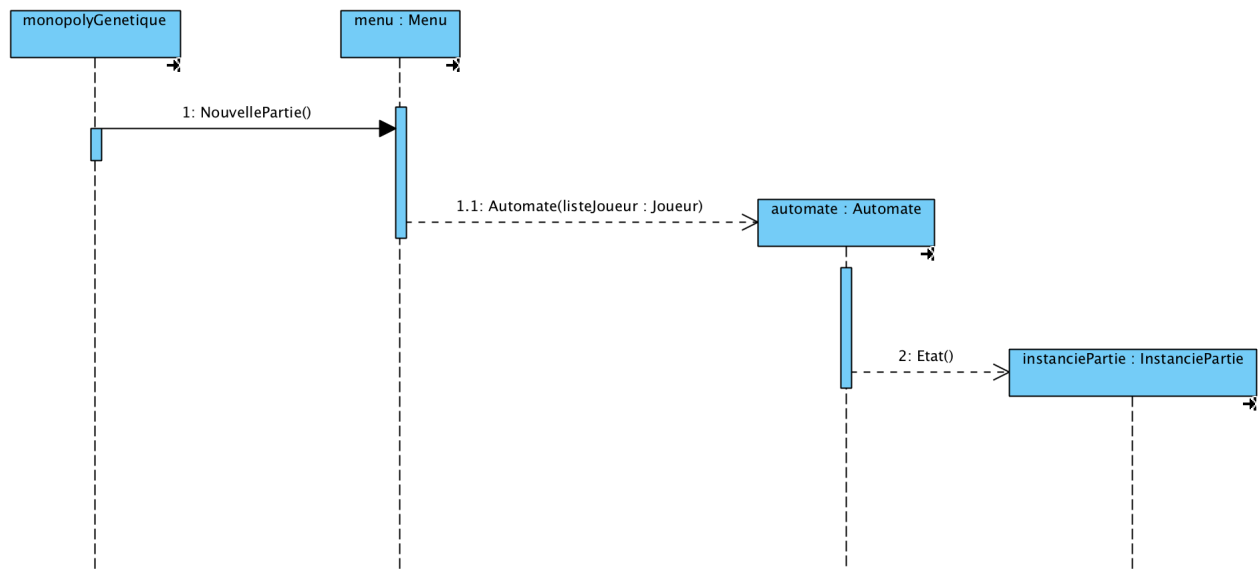
Diagramme de la partie



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.

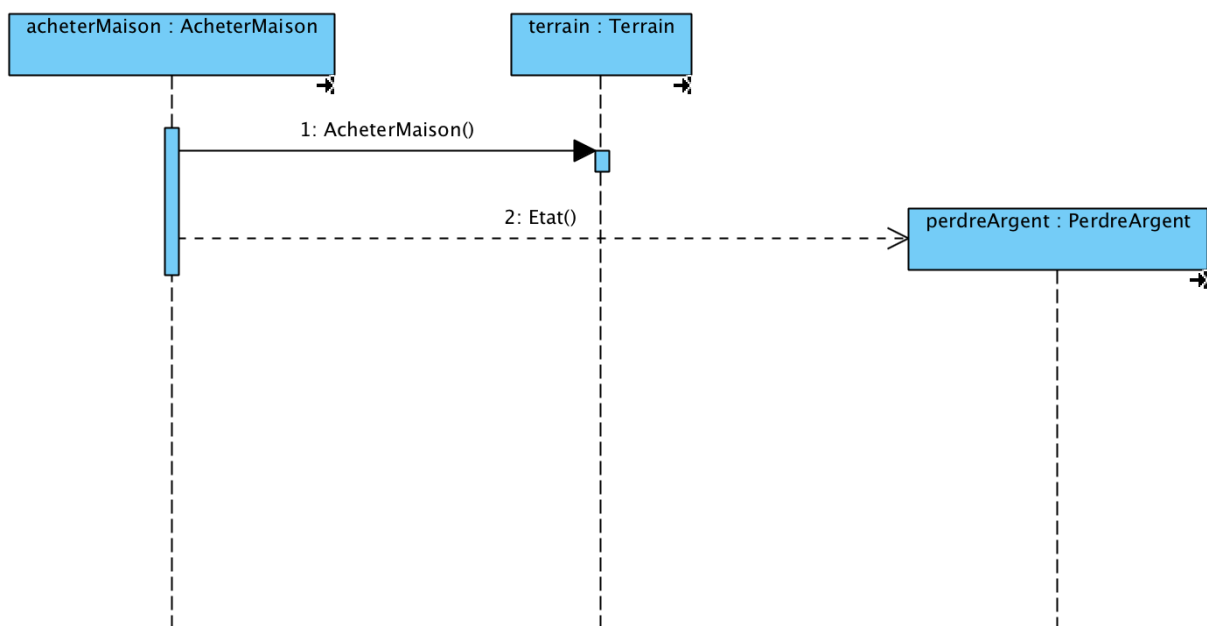
Diagrammes de Séquences

Diagramme d'une nouvelle partie



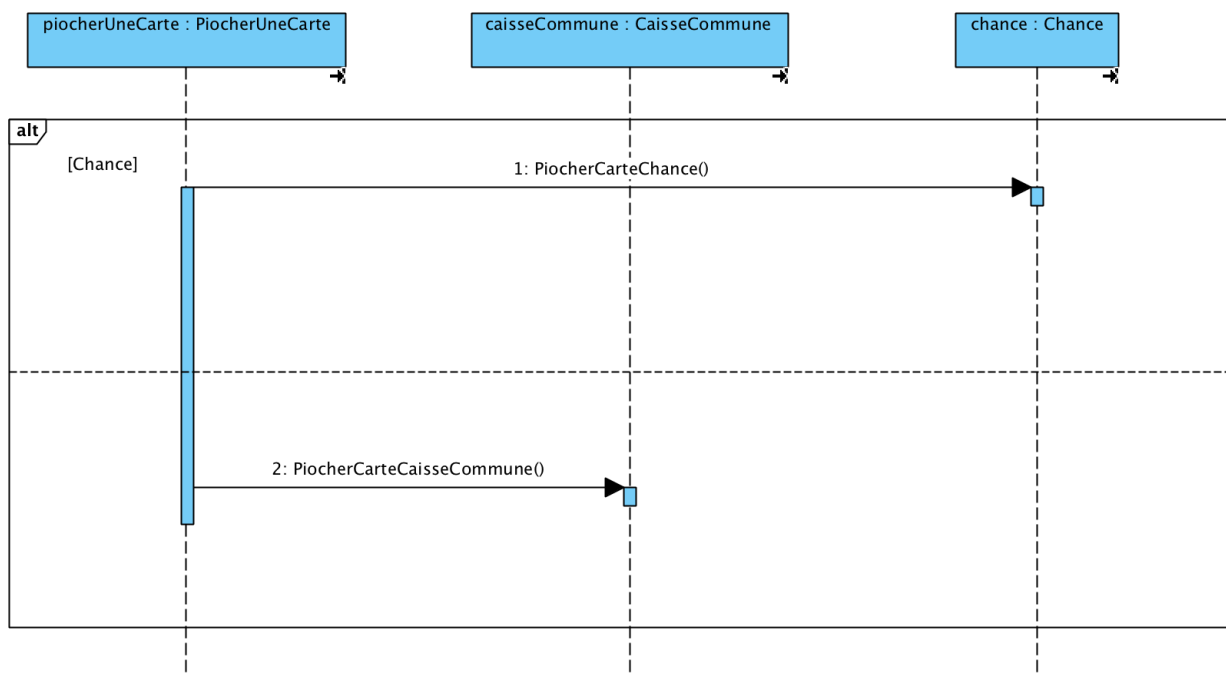
Ce digramme décrit la séquence d'actions effectuées par le programme lors de la création d'une nouvelle partie.

Diagramme de l'achat d'une maison



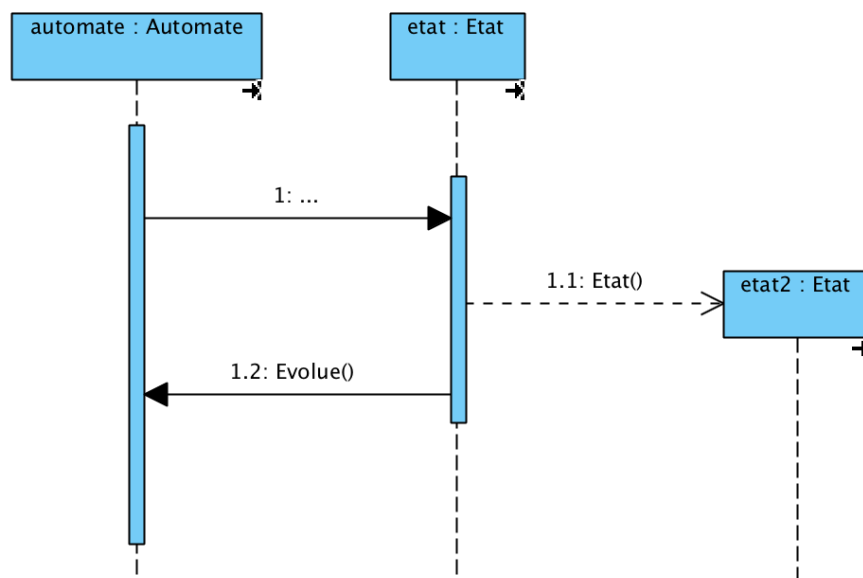
Ce digramme décrit la séquence d'actions effectuées par le programme lors de l'achat d'une maison par le joueur.

Diagramme de la pioche d'une carte



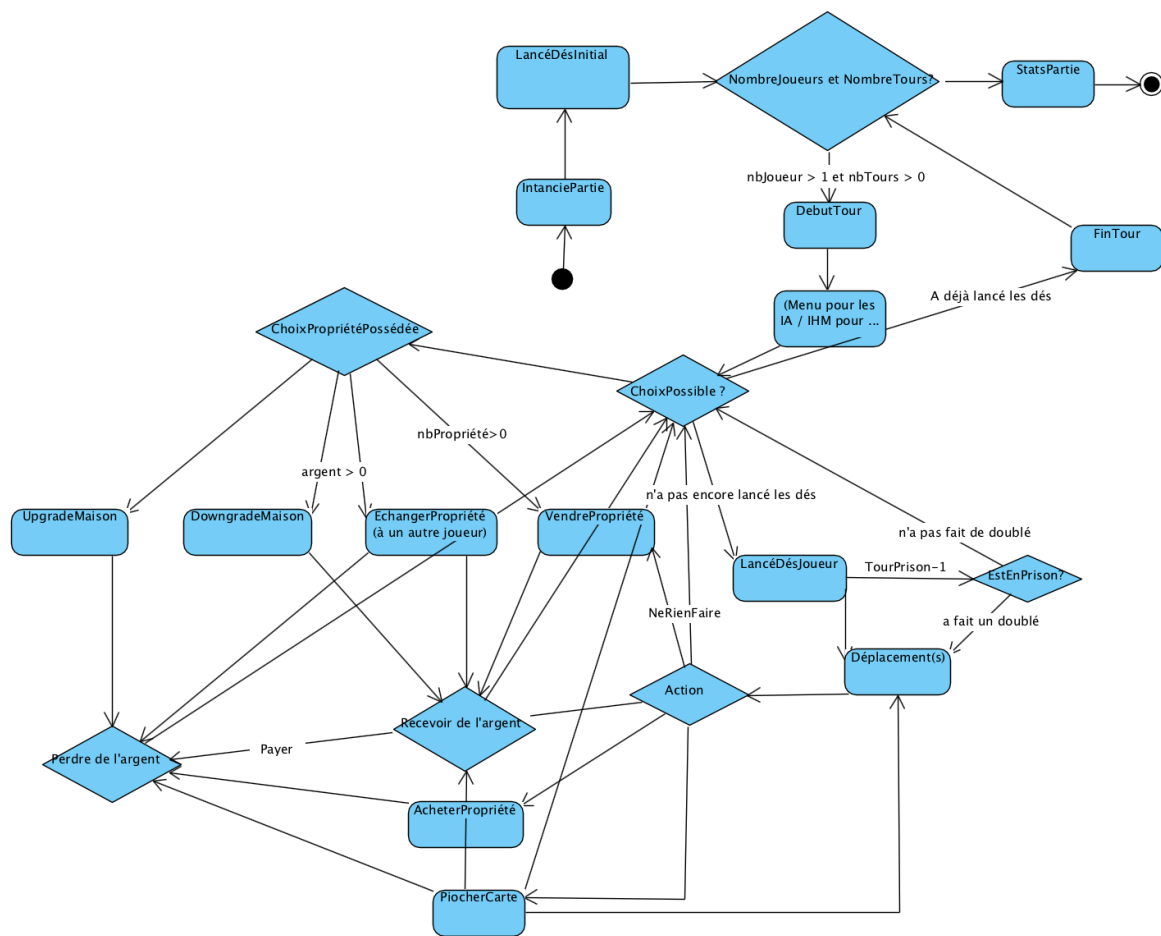
Ce digramme décrit la séquence d'actions effectuées par le programme lors de la pioche d'une carte chance ou caisse de communauté.

Diagramme de transition d'Etats



Ce digramme 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.

Digramme d'Etats



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