

Project Java



Tanguy PRINCE, Tom MARTIN, Samuel CASTRE

I/Principes

Notre jeu consiste en un jeu d'échecs modifié. Deux camps s'affrontent sur un plateau de jeu pour être le dernier. Les joueurs jouent à tour de rôle pour déplacer leurs pièces. Contrairement aux échecs, se déplacer ne fait une simple prise de pièce mais déclenche un combat entre les deux pièces. La fin de ce combat se solde par la mort du perdant et par la promotion de la pièce gagnante, en obtenant une arme ou une armure. Certaines ont des caractéristiques et des comportements différents des autres. Le vainqueur est celui qui a encore une unité vivante. Il est possible de sauvegarder la partie à chaque début de tour et de reprendre une partie sauvegarder au lancement.

II/Comment jouer

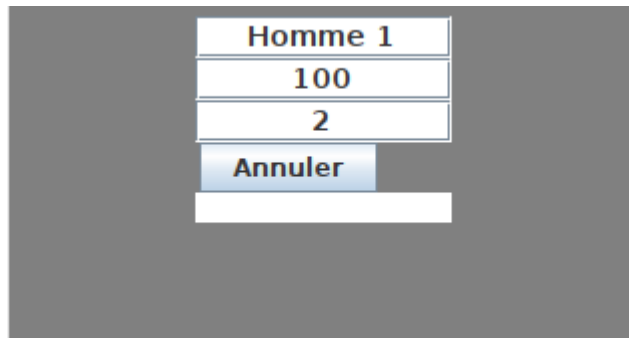
a) Interface textuelle

```
Voulez vous démarrez une nouvelle partie ?  
1 - Nouvelle Partie  
2 - Reprise de la dernière partie  
|
```

Lancement de l'application

Cette barre permet aux joueurs de connaître les caractéristiques du personnage qu'il va jouer. Elle donne :

- Le nom du héros en jeu
- Ses points de vies
- Son énergie (ce qui lui permet de se déplacer et attaquer)
- Son équipement (Arme et Armure)



Le bouton annuler permet, comme son nom l'indique, d'annuler le personnage sélectionné pour en sélectionner un autre.

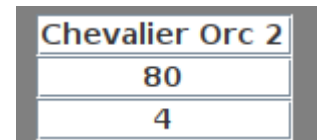
Précision : Un coup joué ne peut pas être annulé, chaque action est irréversible.

3) Les déplacements



Le clique gauche nous permet de sélectionner un personnage. Une fois sélectionné, celui-ci peut faire un mouvement.

En faisant cela, les informations du personnage dans la barre d'informations apparaissent, ce qui permet au joueur de savoir de combien de case il peut se déplacer sur le plateau.



Précision : une case vide ne peut pas être sélectionnée, aucune information dans la barre d'informations n'affiche plus d'informations.

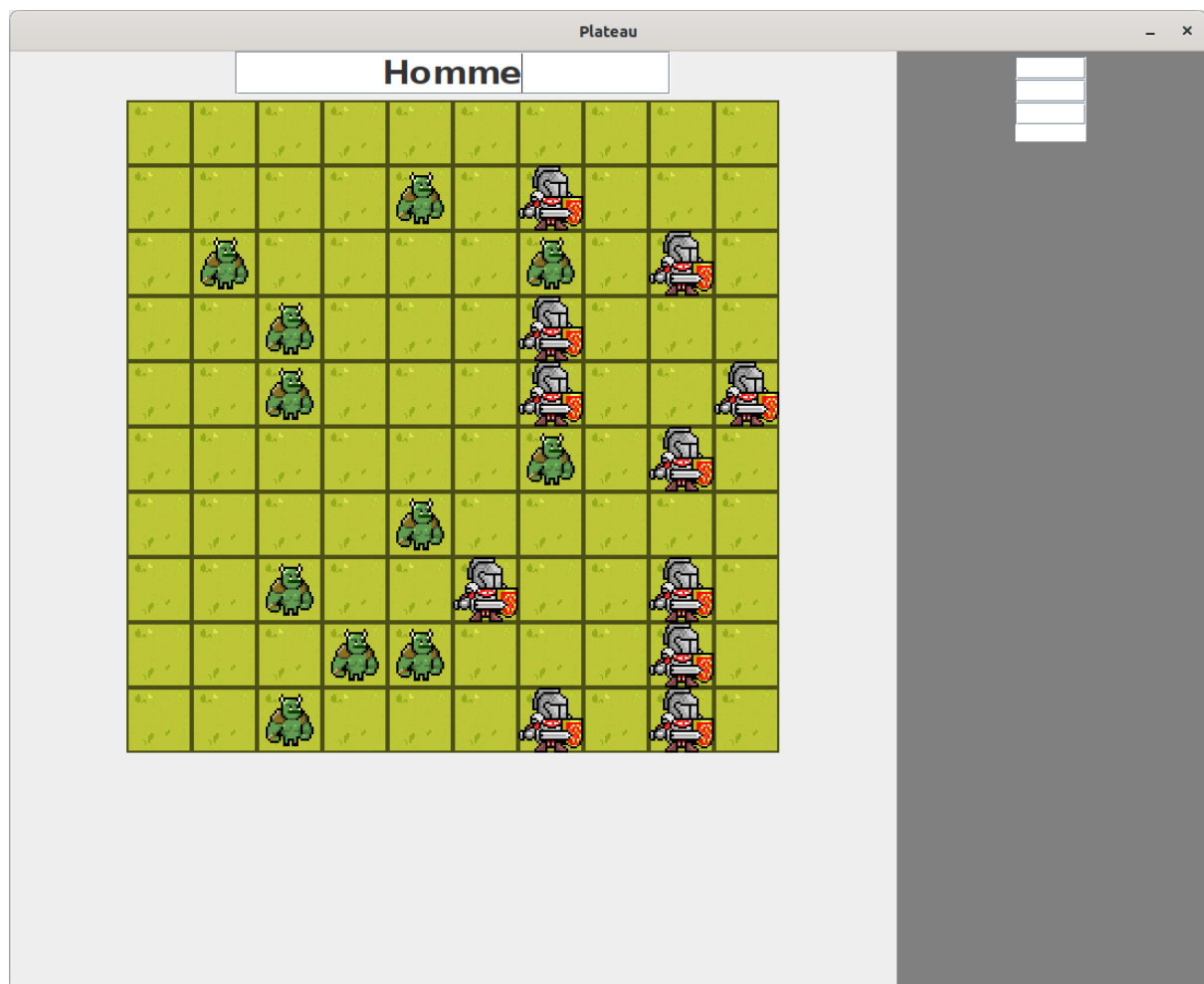


Le clique droit nous sert ainsi à effectuer l'action du joueur sélectionné.

- Si le personnage souhaite se déplacer sur une case avec un ennemi dessus, cela déclenche un combat
- Si le personnage souhaite se déplacer sur une case avec un allié dessus, aucun tour n'est joué et le joueur doit sélectionner une autre case.
- Le personnage sélectionné ne peut pas rester sur la case sur laquelle il est déjà.

Depuis l'interface graphique, le jeu est sauvegardé automatiquement en quittant le jeu.

Si aucune donnée de jeu n'existe au début, la partie est initialisée comme dit plus tôt, sinon elle lance le fichier de sauvegarde pour reprendre la partie.



Screenshot après sauvegarde de la partie

III/Conception par diagramme

Diagramme de cas d'utilisation :

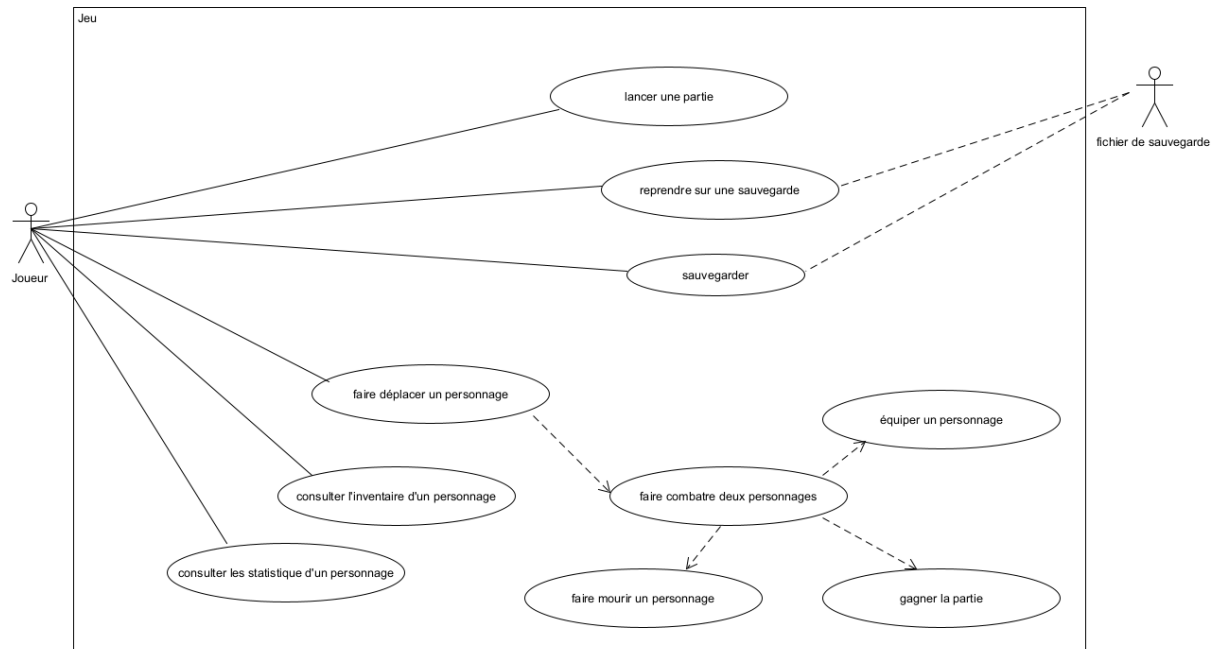
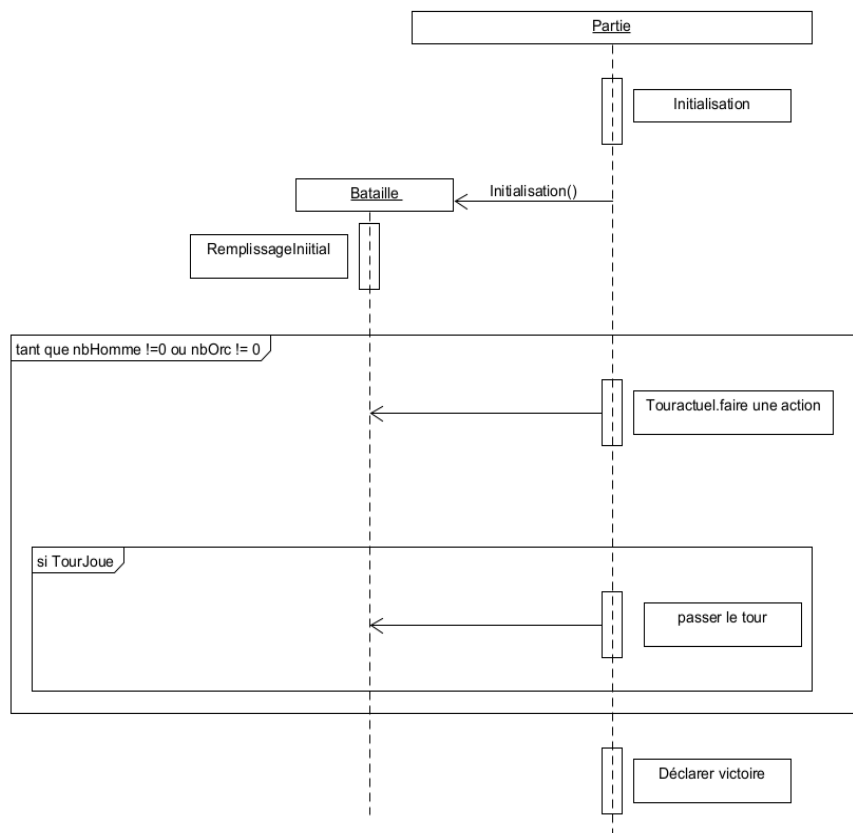


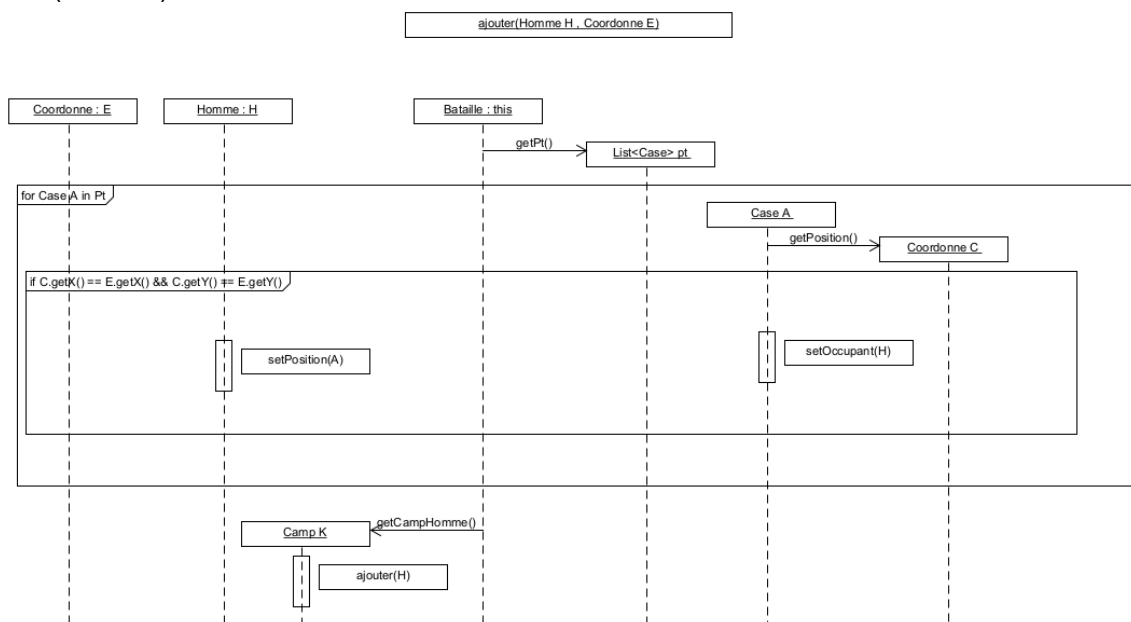
Diagramme de séquence système :



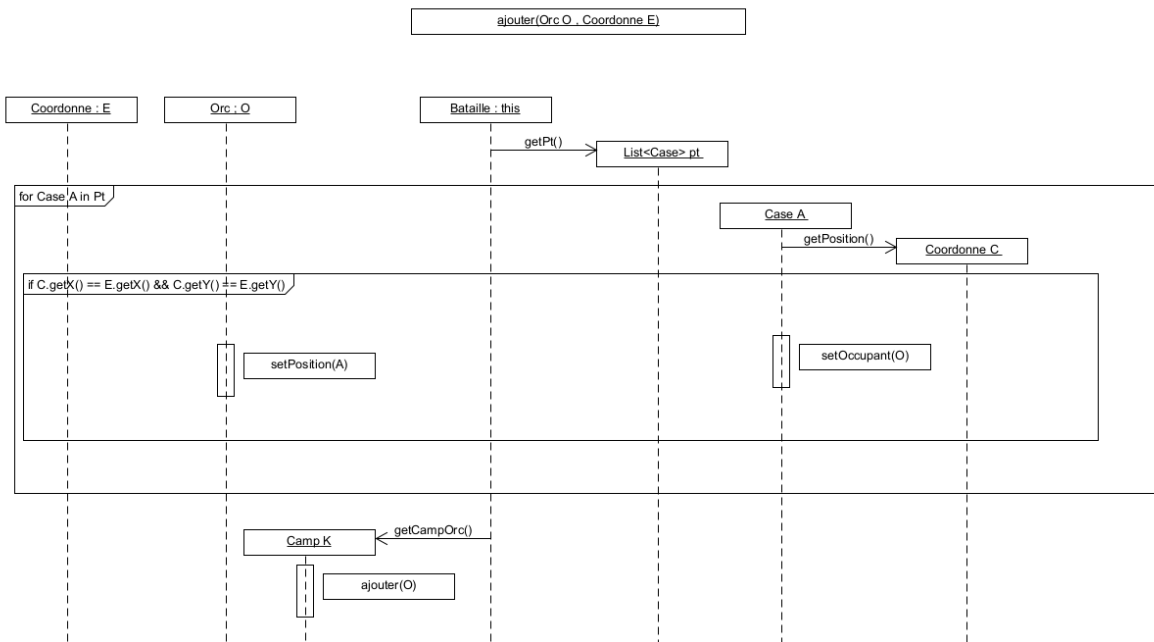
Diagrammes de séquence :

Affrontement :

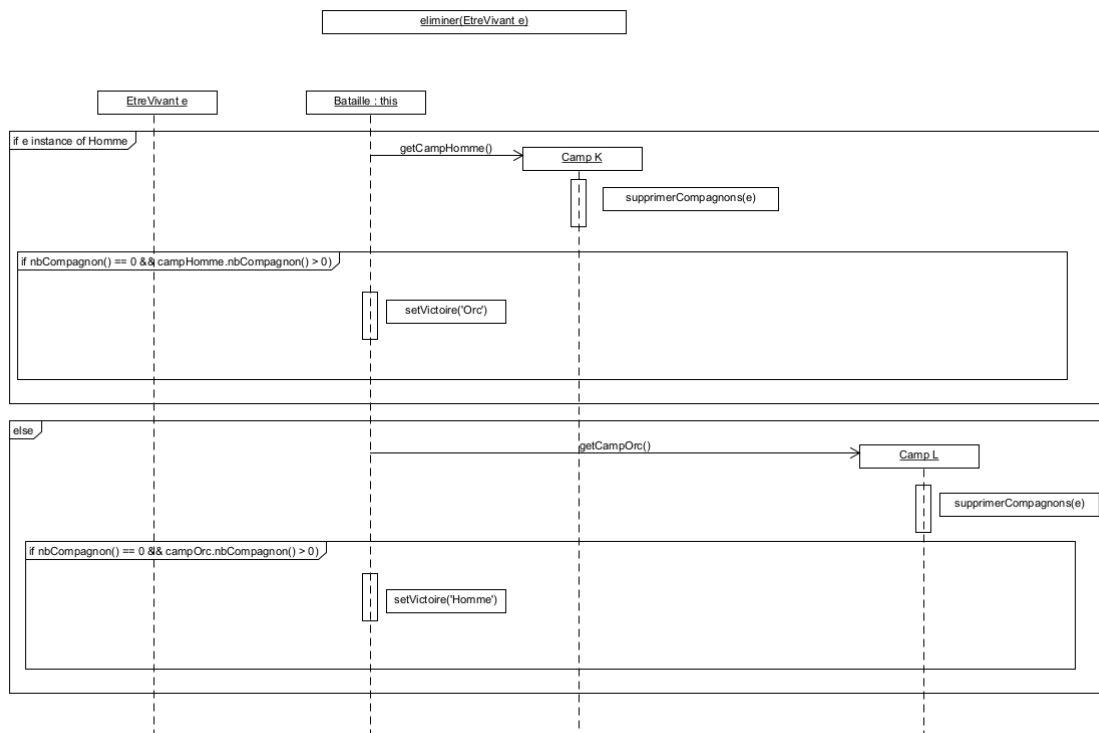
Ajouter(homme) :



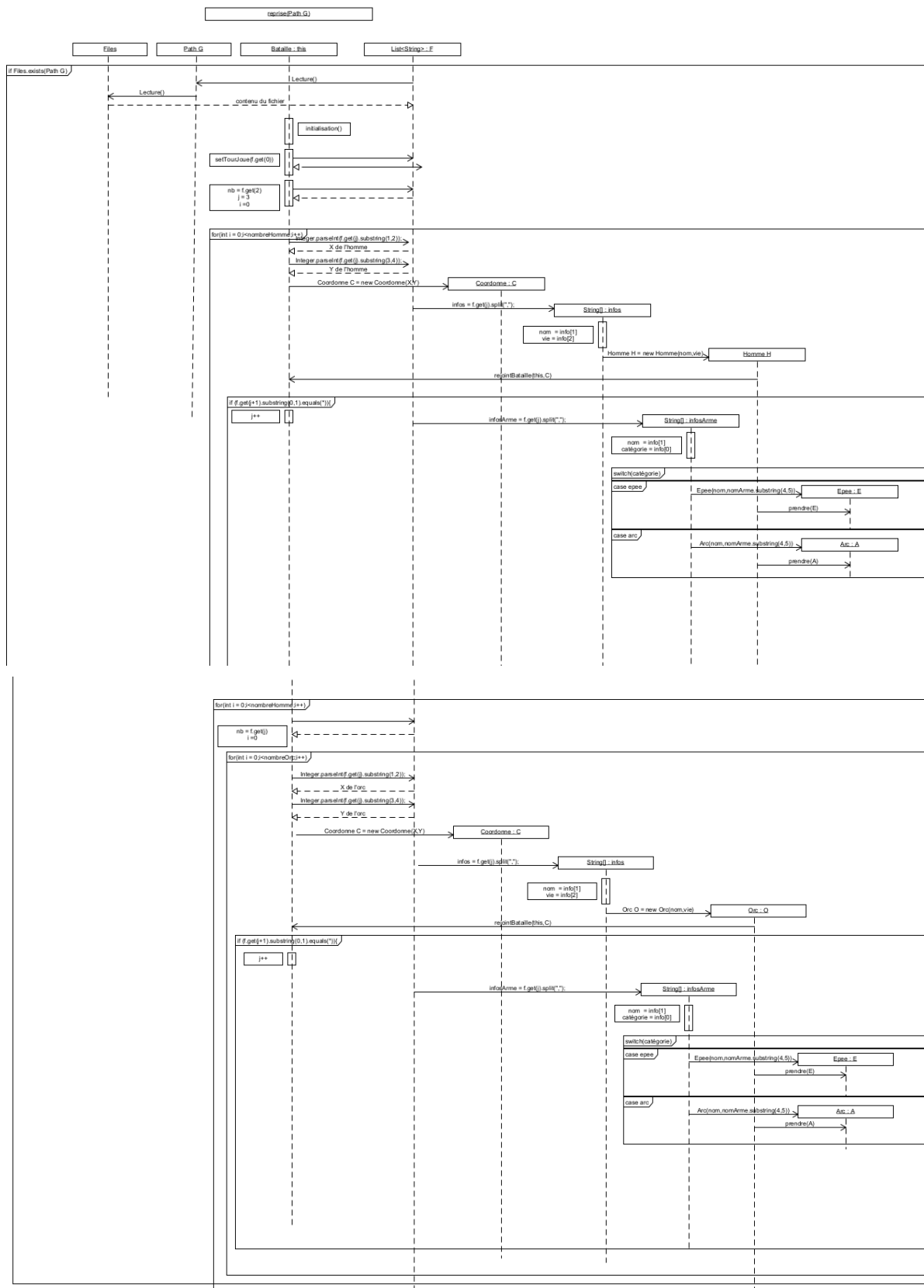
Ajouter(orc) :



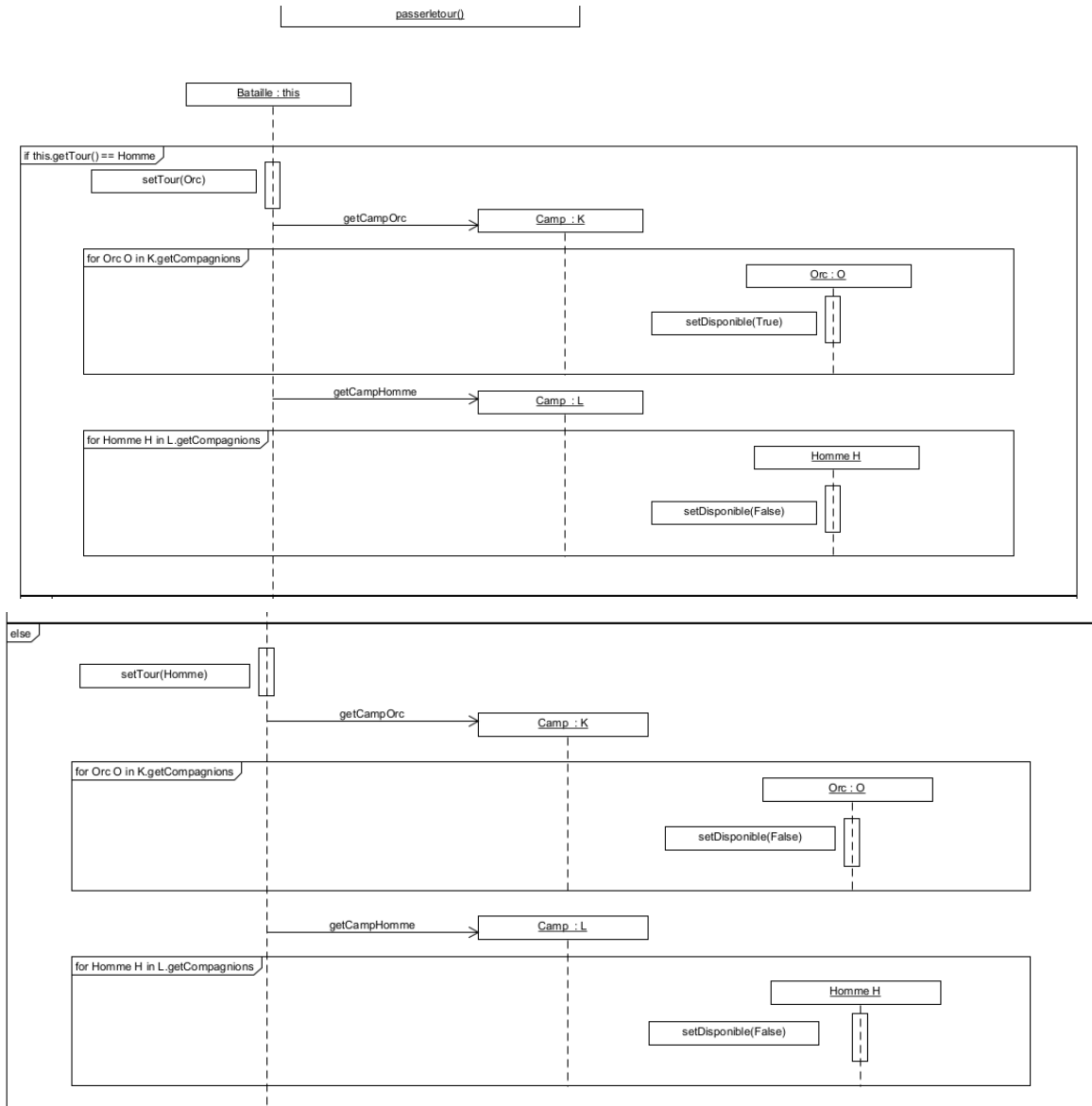
éliminer :



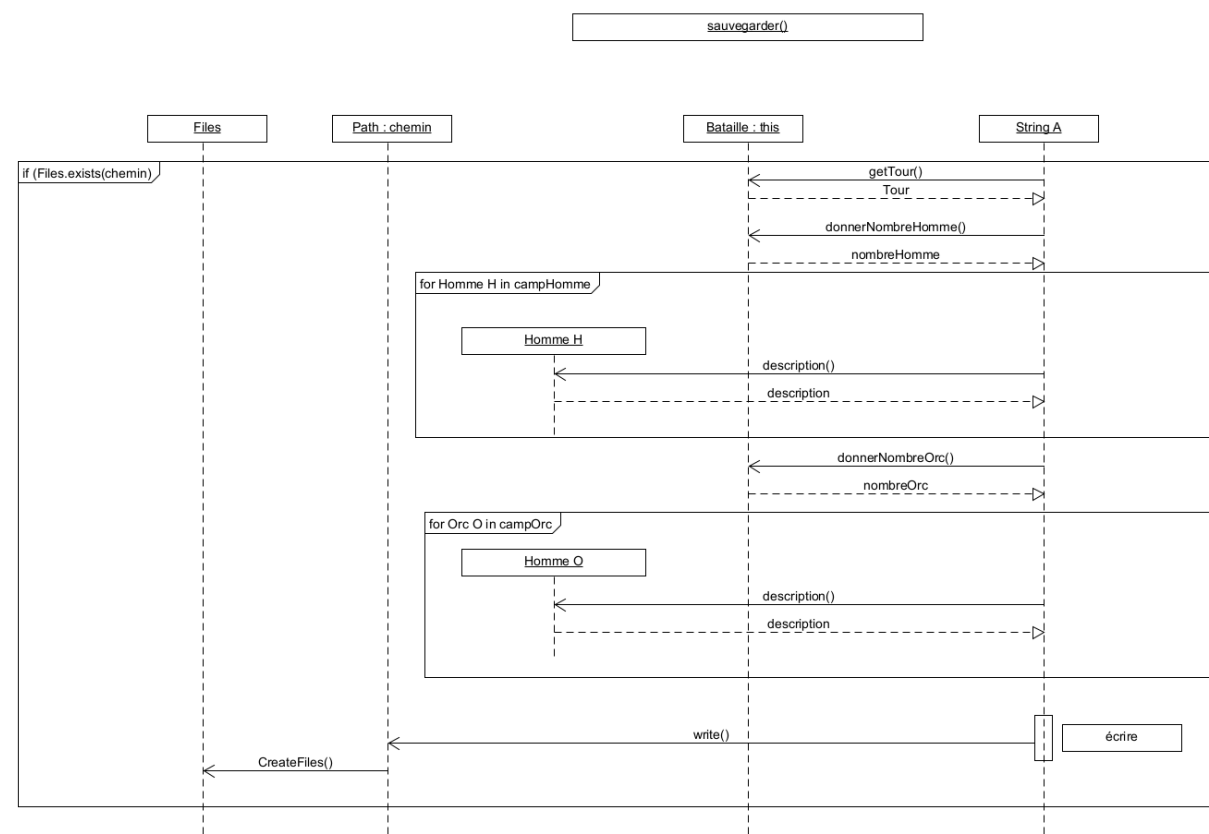
reprise :



passerletour() :



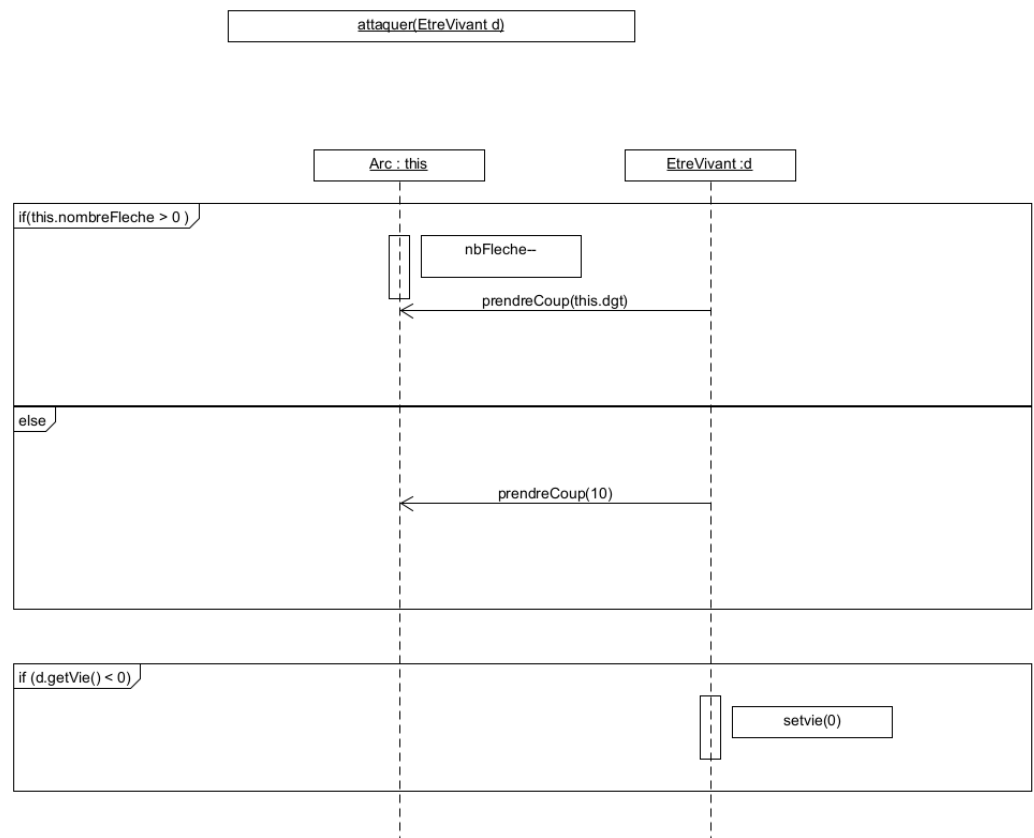
sauvegarder :



Equipelement :

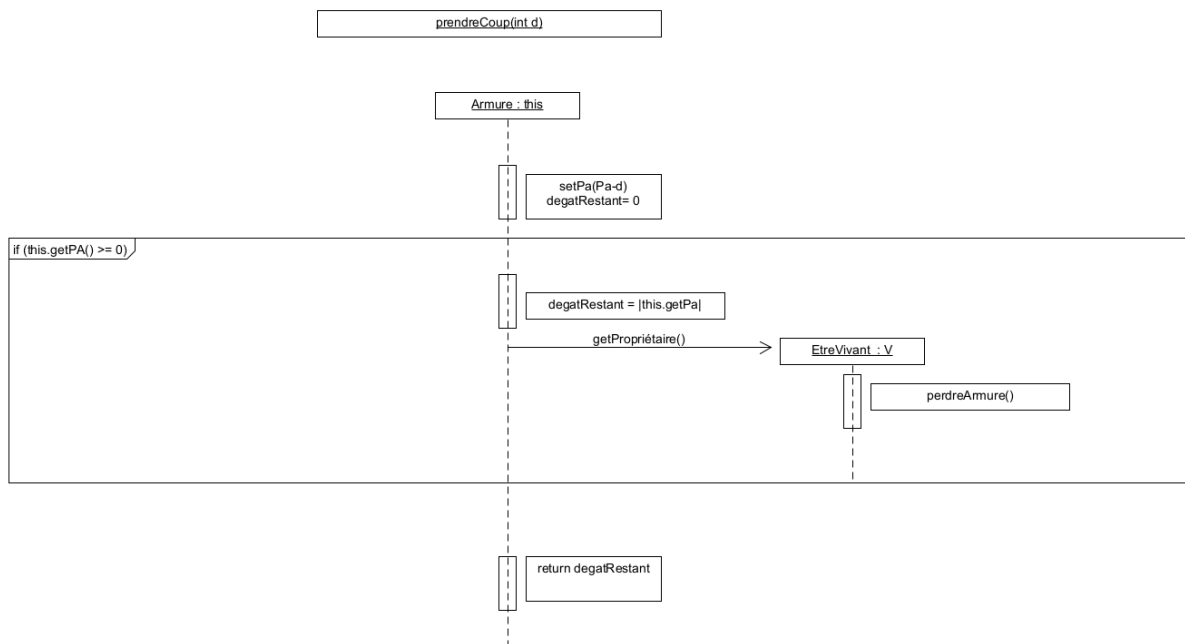
Arc :

attaquer :



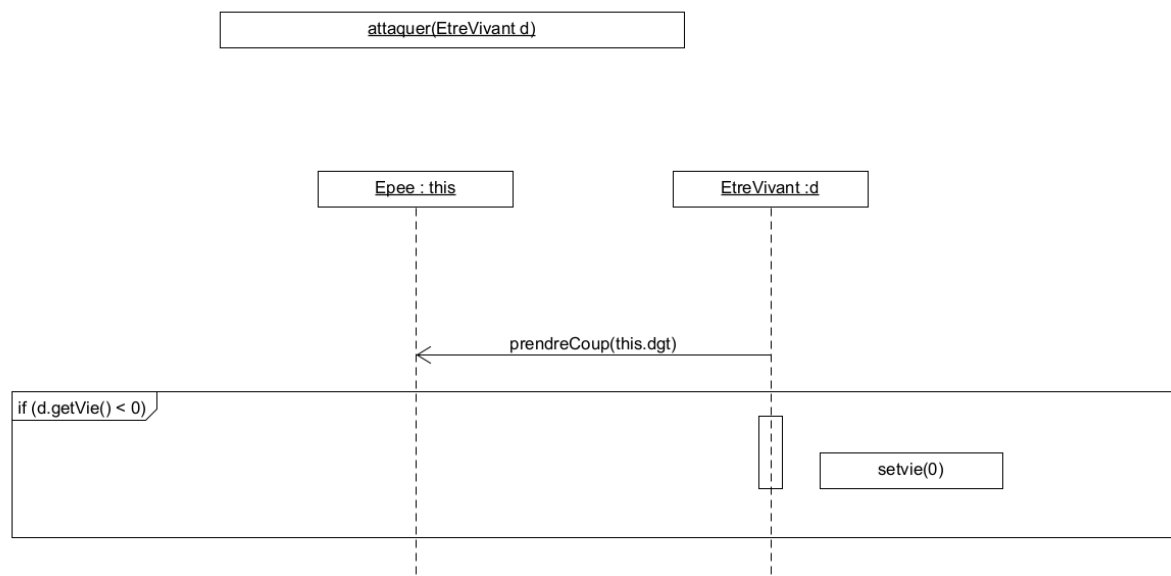
Armure :

prendreCoup :



Epee :

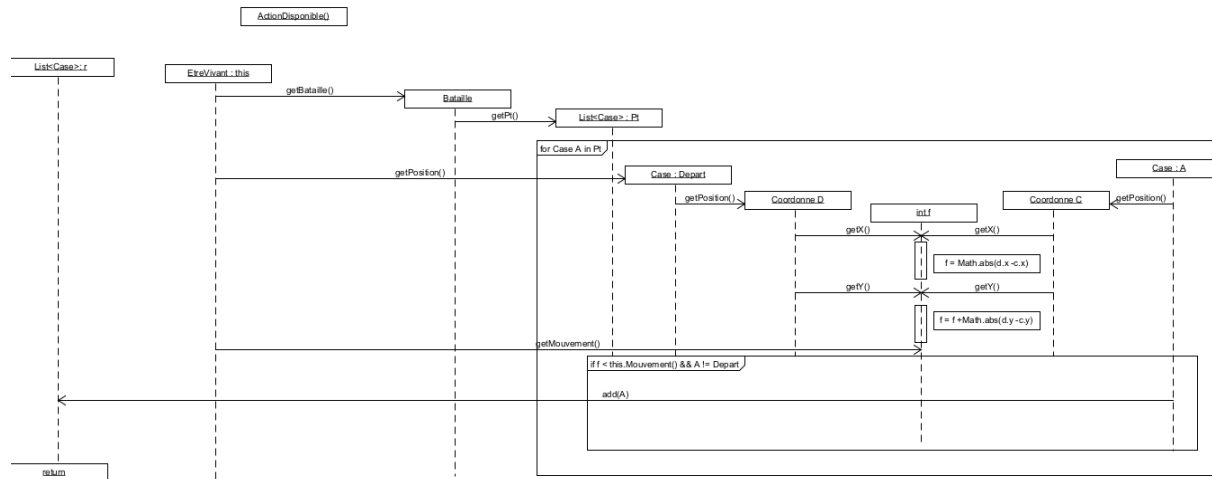
attaquer :



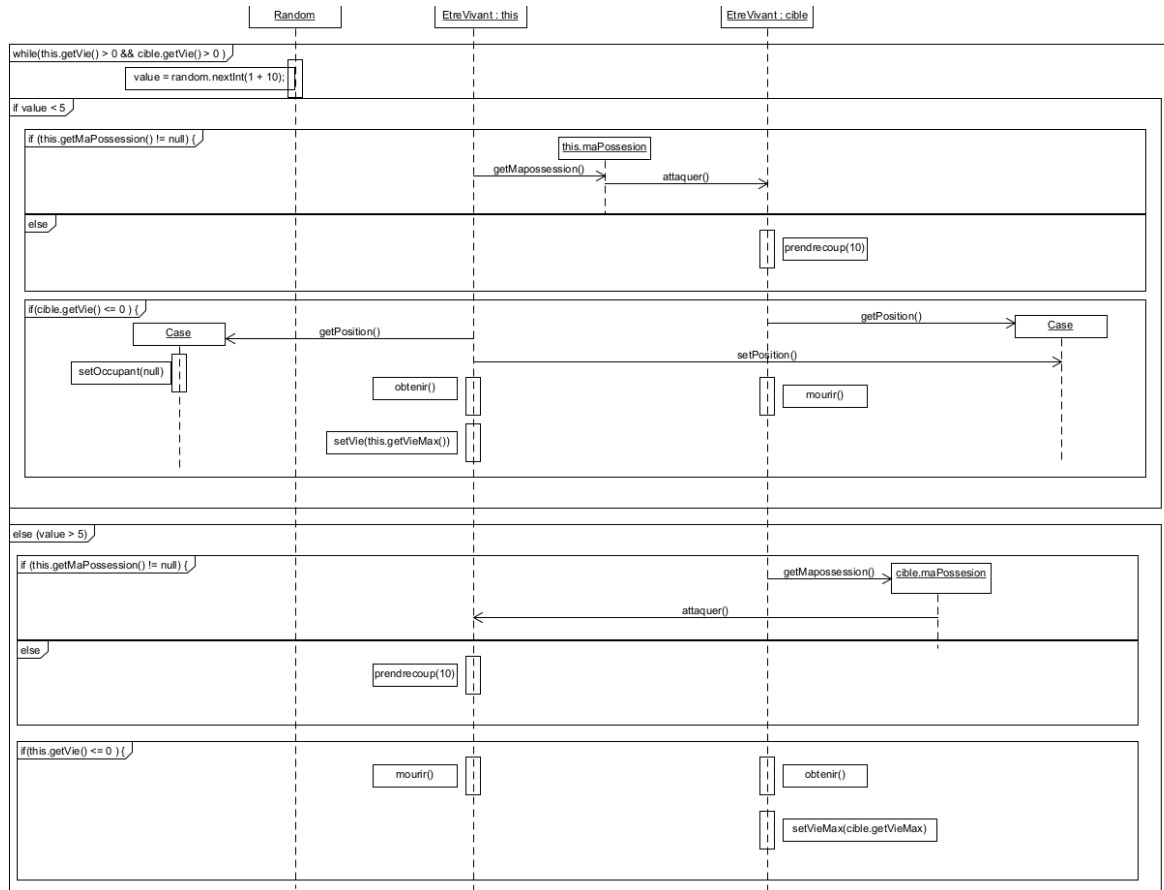
EtreVivant :

EtreVivant :

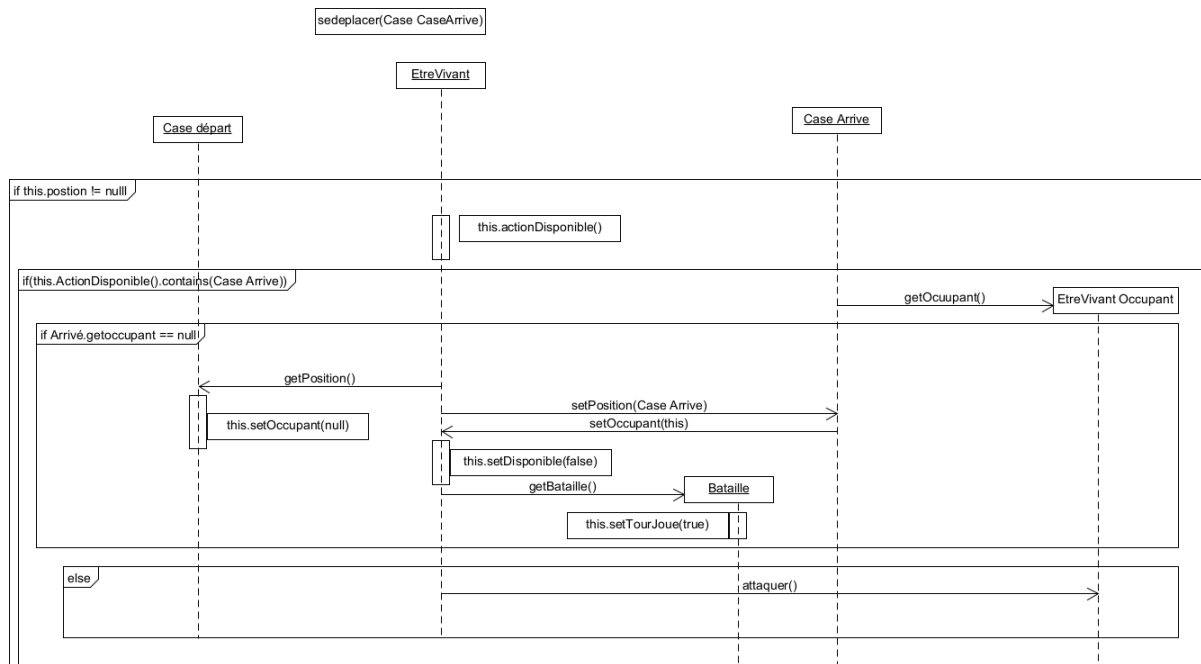
ActionDisponible() :



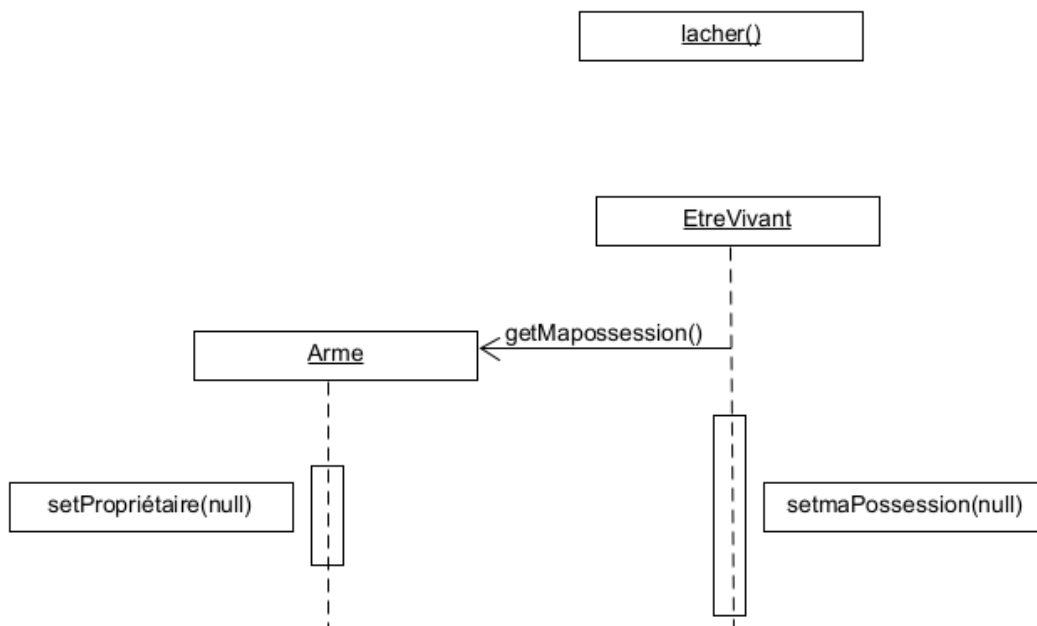
combat() :



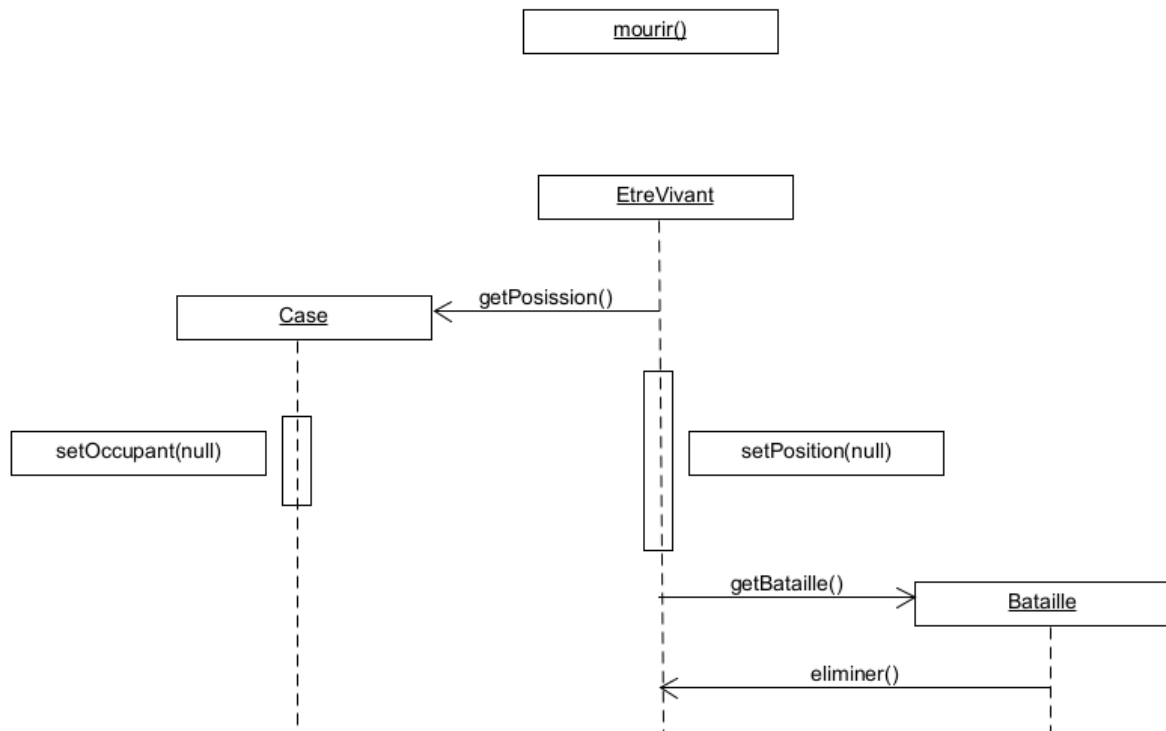
sedeplacer() :



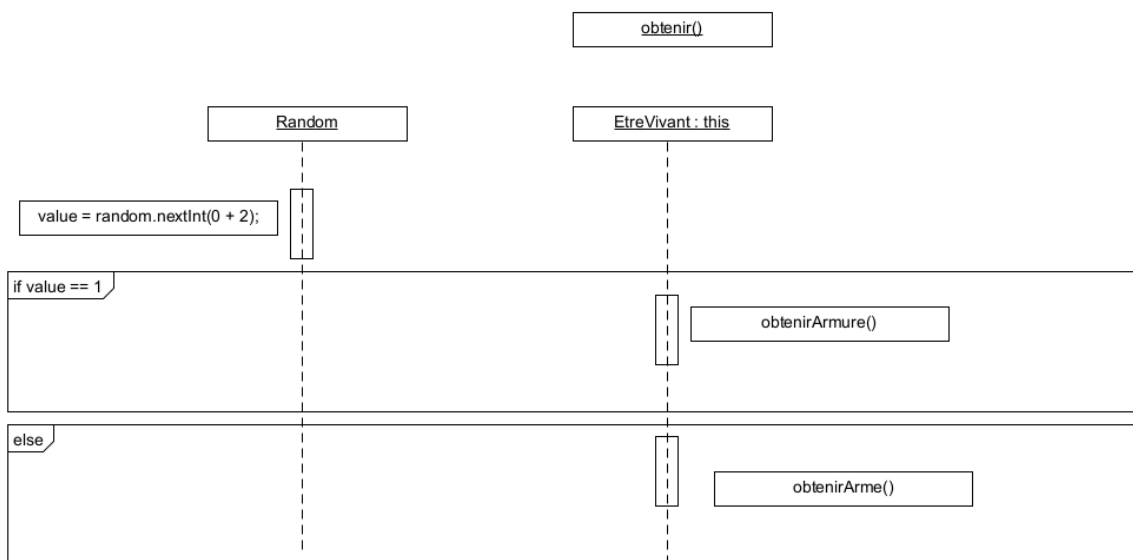
lacher() :



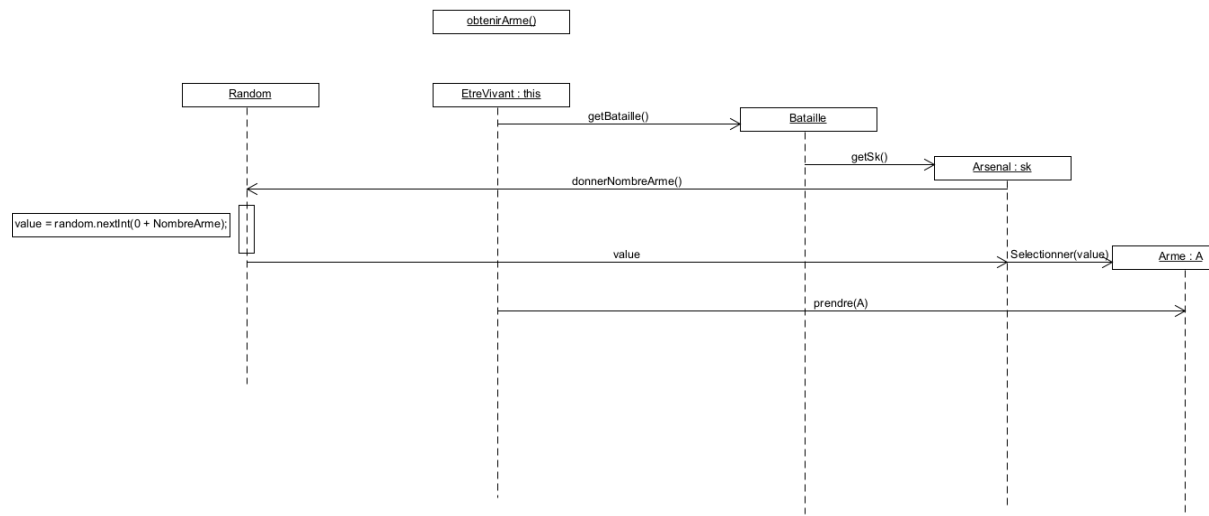
mourir() :



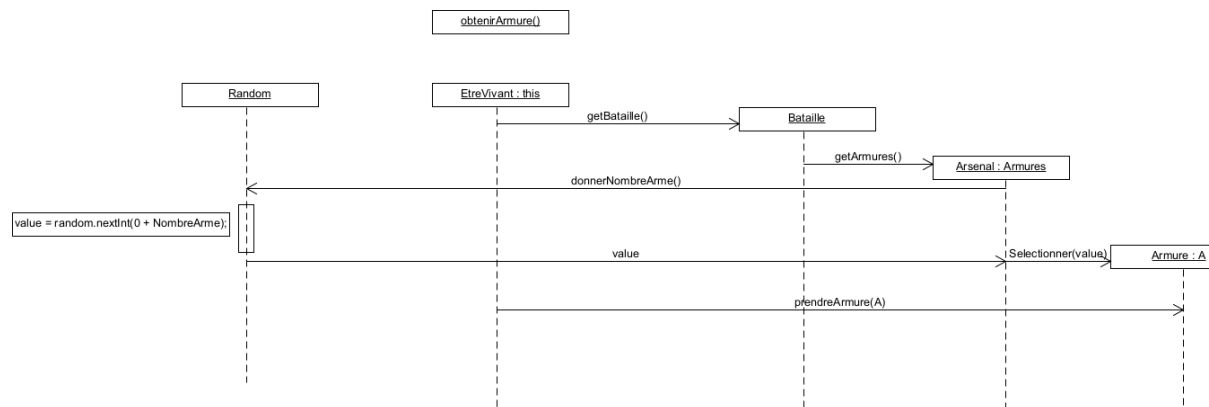
obtenir() :



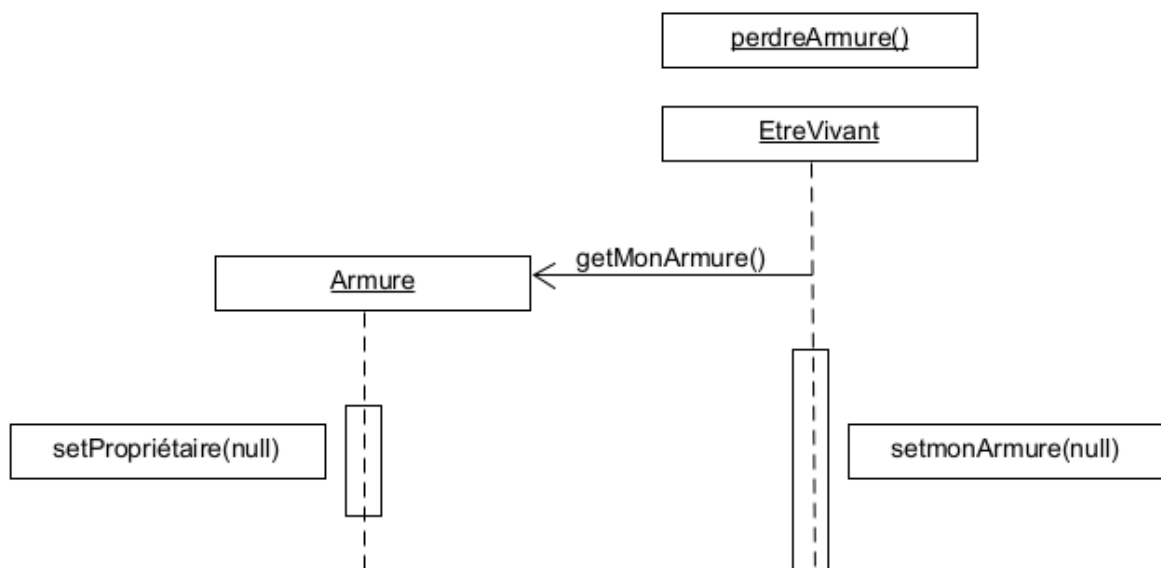
obtenirArme() :



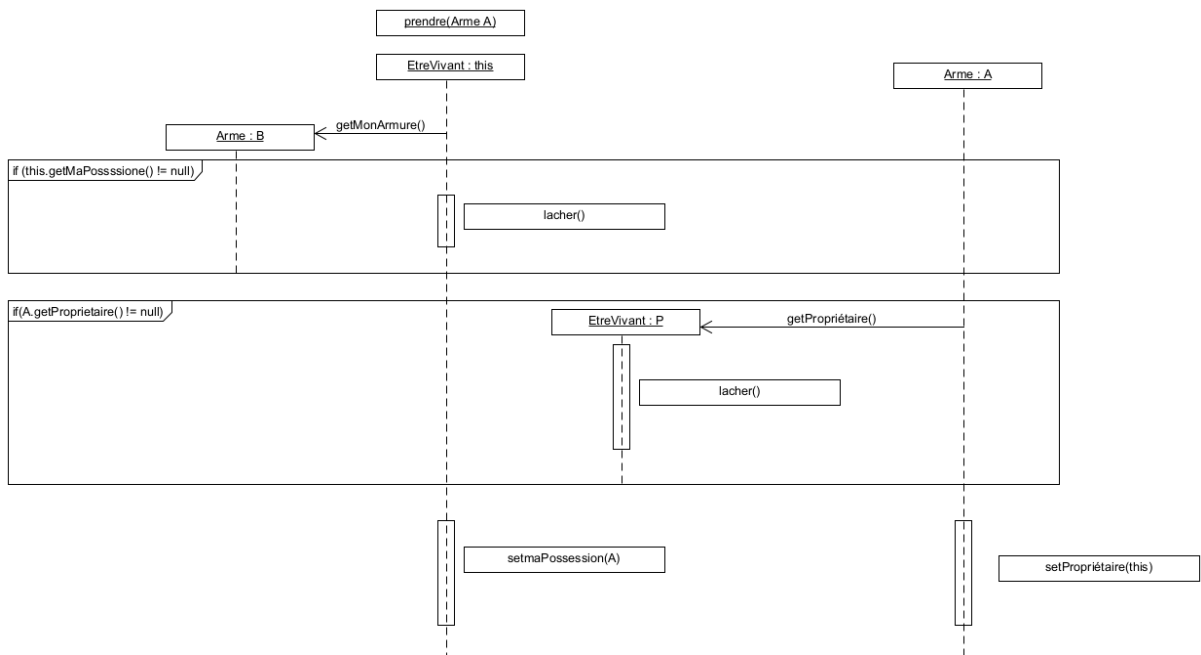
obtenirArmure() :



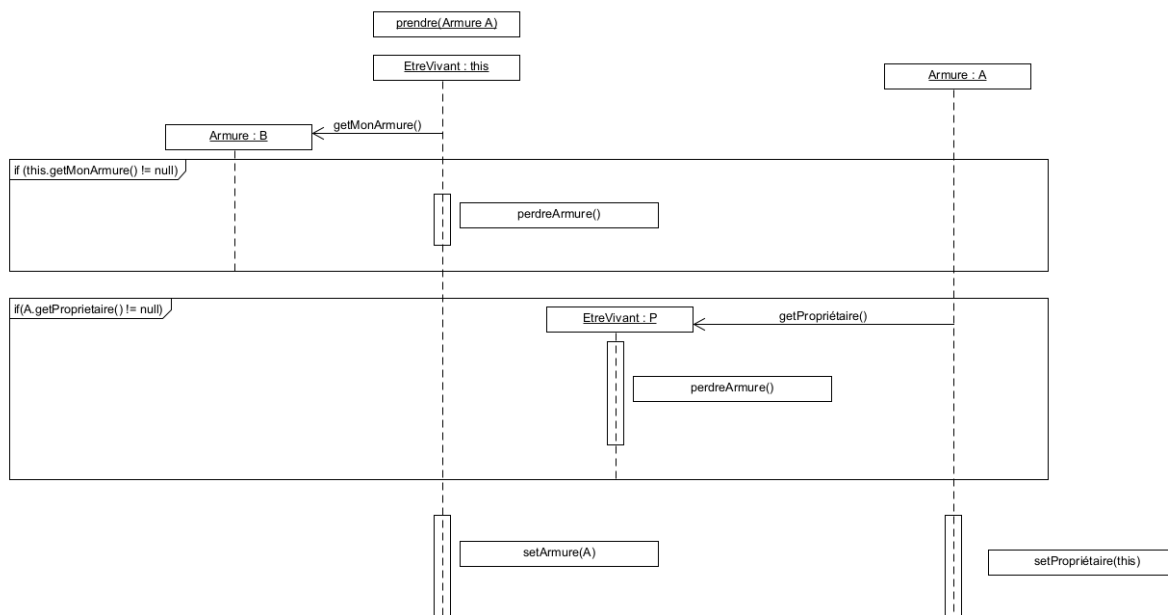
perdreArmure() :



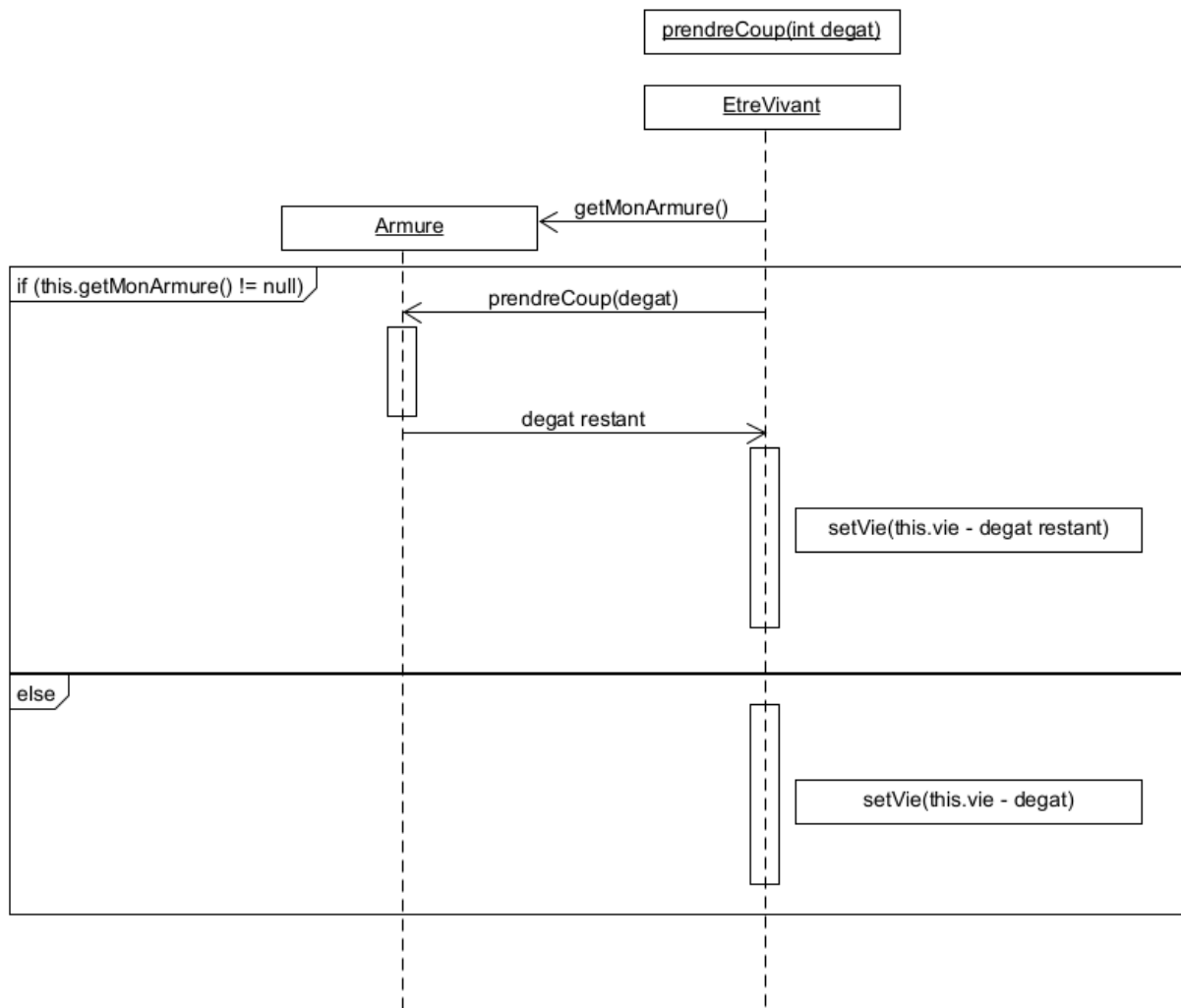
prendre(Arme) :



prendre(Armure) :

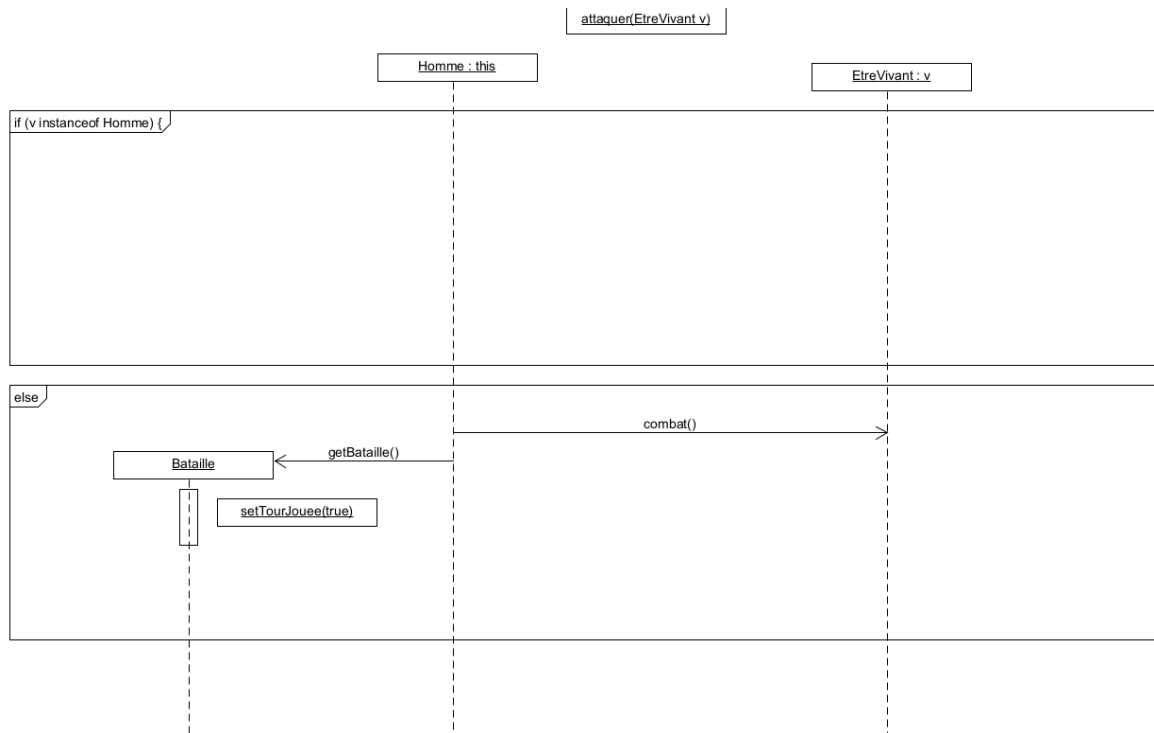


prendreCoup() :

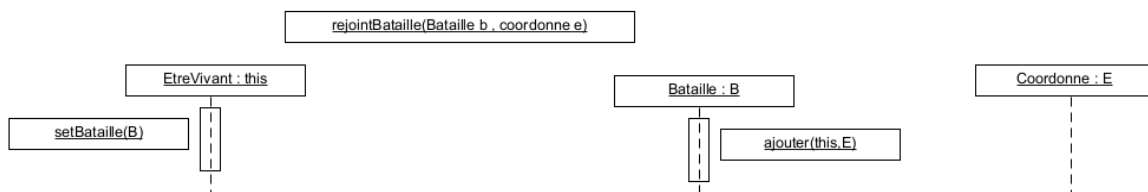


Homme :

attaquer :



rejointBataille :



Orc :

attaquer :

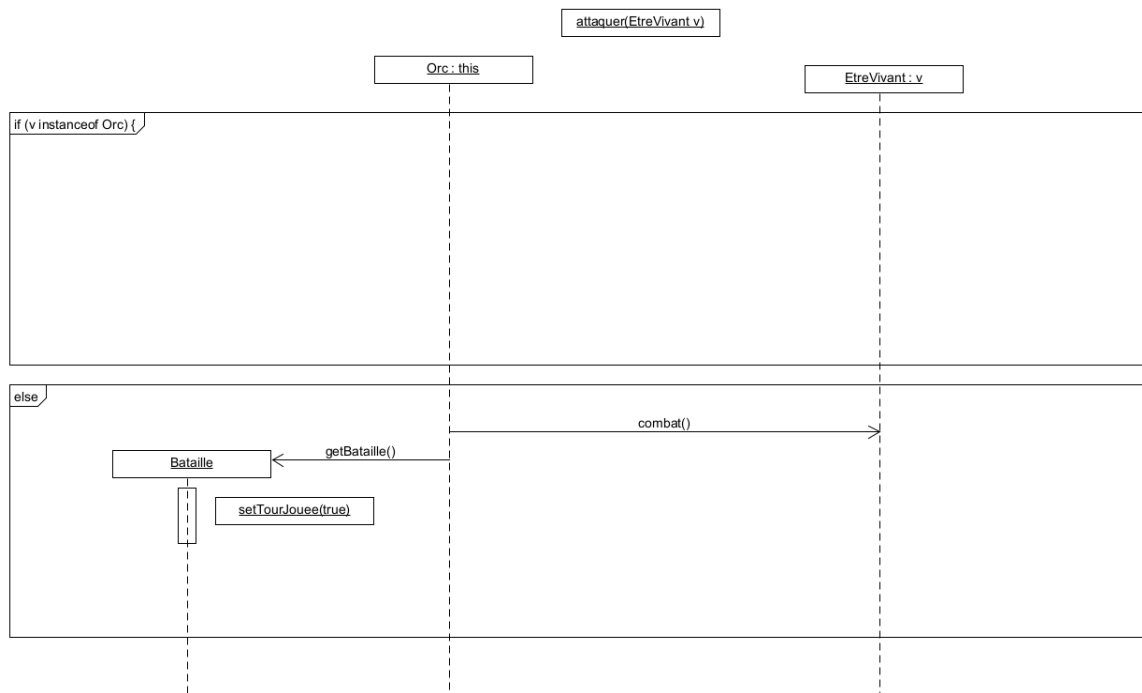


Diagramme de classe :

