

Université Toulouse 3 Paul Sabatier UPSSITECH

Niveau : 1A SRI

Module : POO

Date : le 24/03/2025



Rapport de Projet Les Pirates

Conception UML et programmation sous Eclipse en JAVA

Rédigé par :

Samy JANATI

Introduction : Le code est structuré autour d'un jeu de cartes à deux joueurs, dans lequel le but est soit d'atteindre 5 points de popularité, soit de faire tomber l'adversaire à 0 point de vie.

Fonctionnement du code : Le jeu se lance avec la classe Jeu. C'est dans cette classe que tout se déroule : création des joueurs, boucle de jeu, actions possibles, fin de partie, etc.

Chaque joueur est représenté par la classe Joueur. Un joueur a un nom, des points de vie (5 max), de la popularité (0 au départ), une main (jusqu'à 5 cartes), un banc (où vont les cartes jouées), et une zone d'attaque (pas utilisée dans cette version). J'ai aussi centralisé tous les affichages dans une classe dédiée appelée affichage, comme demandé.

Au début de la partie, chaque joueur pioche automatiquement 4 cartes.

Pendant le tour de chaque joueur, il peut :

- 1- piocher une carte,
- 2- jouer une carte de sa main (qui ira dans le banc et applique un effet),
- 3- passer son tour.

Les cartes sont toutes des classes qui héritent d'une classe abstraite Carte. Chaque carte implémente la méthode appliquerEffet() selon l'effet qu'elle doit produire.

Exemples :

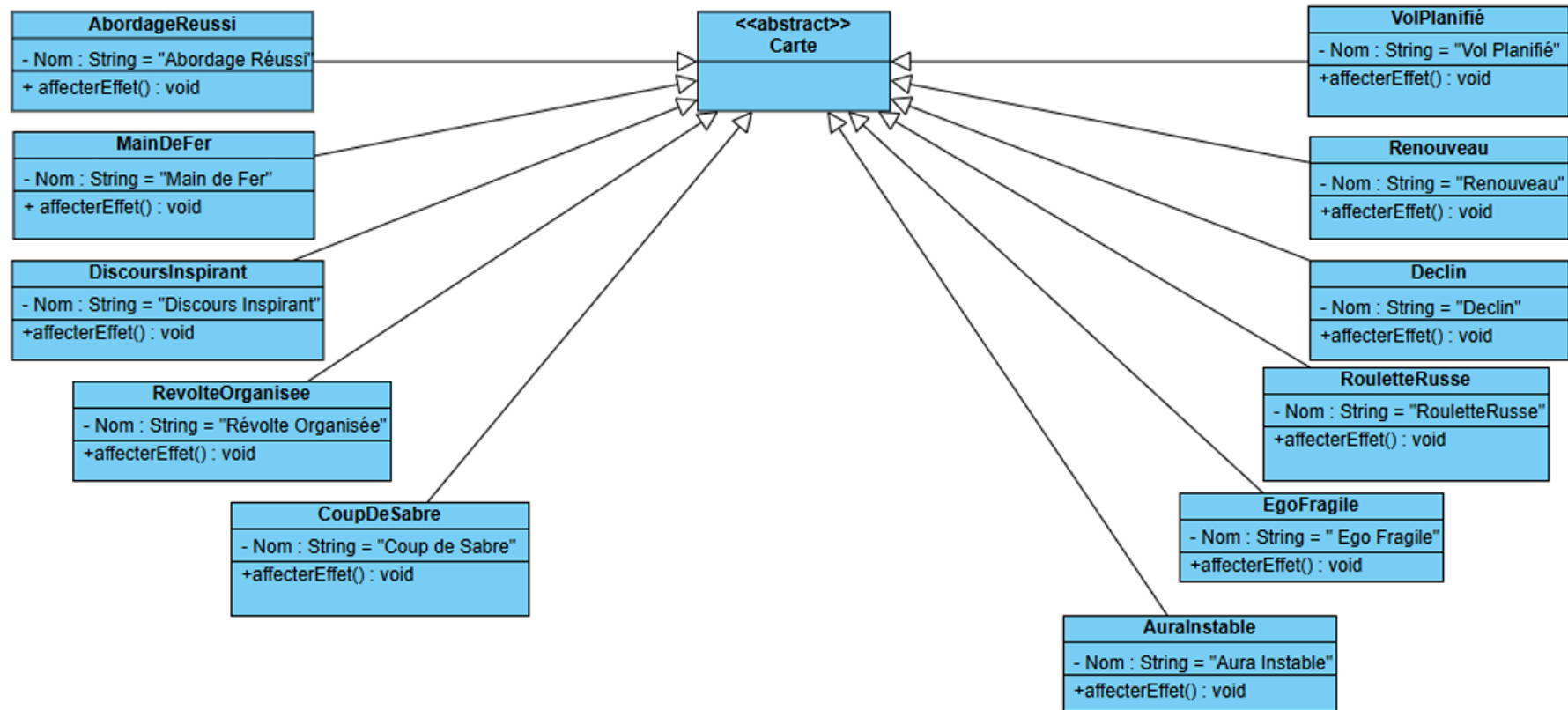
- La carte *Aura Instable* donne +1 en popularité si le joueur a 3 PV ou plus, sinon elle lui fait perdre 1 de popularité.

- La carte *Égo Fragile* donne +1 de vie si le joueur a peu de popularité, sinon elle lui en fait perdre.
- *Vol Planifié* permet de voler une carte du banc adverse.

La pioche est gérée dans une classe pioche, qui contient 40 cartes au total (4 de chaque type), mélangées dès le début. On pioche toujours depuis cette pioche.

Un joueur ne peut pas dépasser 5 points de vie, ni avoir plus de 5 cartes en main ou sur son banc. La victoire ou la défaite est vérifiée à la fin de chaque tour.

Diagramme de classe :



Détaille des effets des cartes spéciales :

- Vol Planifié : prendre une carte du banc de l'adversaire
- Renouveau : mélanger ses cartes avec sa pioche et en piocher 4 nouvelles
- Déclin : mélanger les cartes de l'adversaire et piocher en 4 nouvelles
- Roulette Russe : Au hasard: +2 sa propre popularité ou -1 sa propre vie
- Ego Fragile : Si la popularité du joueur est ≤ 2 , +1 vie pour lui sinon -1 vie
- Aura Instable : Si la vie du joueur est ≥ 3 , +1 en popularité pour lui sinon -1 en popularité

