Projet 2017 : Abyss.

**Présentation générale du jeu :**

Abyss est un jeu de carte et de stratégie créé par Bruno Cathala et Charles Chevallier, dessiner par Xavier Colette et édité par Bombyx. Dans ce jeu le but est d’obtenir le plus de points de victoire en achetant les faveurs de seigneurs ou en contrôlant certains lieux clefs des Abyss.

**Les liens utiles :**

<https://www.trictrac.net/actus/test-d-abyss> presentation du jeu par Trictrac

<http://www.abyss-the-game.com/rules/Rules_Abyss_FR.pdf> Règles du jeu en ligne

**Notre équipe et nos motivations :**

Vincent Aupy : Le thème jeu de société m’as tout de suite parlé, j’aime beaucoup les jeux de société et je voulais relever le défi d’adapter un jeu de société en application depuis un petit moment, ce projet tombe donc à point nommés. Concernant le jeu à adapter je voulais trouver quelque chose d’original pour, pourquoi pas vous faire découvrir d’autres horizons. J’ai longtemps pensé à adapter Mr Jack un autre jeu de Bruno Cathala en 1 contre 1 mais la récente découverte d’Abyss m’as fait changé d’avis.

Clement Pouilloux

**Le diagramme de classe :**

Joueur : La classe qui permet de modéliser un joueur.

Attributs :

* ArrayList de Seigneur
* ArrayList de lieux
* Int nombre de perles ( 1 à l’initialisation)
* Int nombre de clef
* ArrayList de Cartes

Méthodes :

Seigneur : La classe qui modélise une carte Seigneur

Attributs :

* Int Nombre de points de victoire donné
* String Pouvoir
* String nom
* Boolean est\_actif (Permet de savoir si le pouvoir du seigneur est actif)
* Boolean est\_gardien ( Permet de savoir si c’est un seigneur dit Gardien (donnant une clef à l’achat)
* Int nombre de peuple (nombres de peuples différent à utiliser pour acheter le Seigneur)
* Int Valeur de capture (valeur qu’un joueur doit engager pour acheter le seigneur
* Enum Couleur (Couleur à utiliser obligatoirement pour acheter le Seigneur)

Cartes : La classe modélisant une cartes de peuple ou de monstre.

Attributs :

* Enum Couleur (Rouge, Vert, Bleue, Violet, Jaune, Rien)
* Int Valeur ( de 0 a 5 )
* Boolean est\_monstre (5 cartes monstres dans le jeu)

Lieux : La classe permettant de modéliser un lieu

Attributs :

* String nom
* String effet