



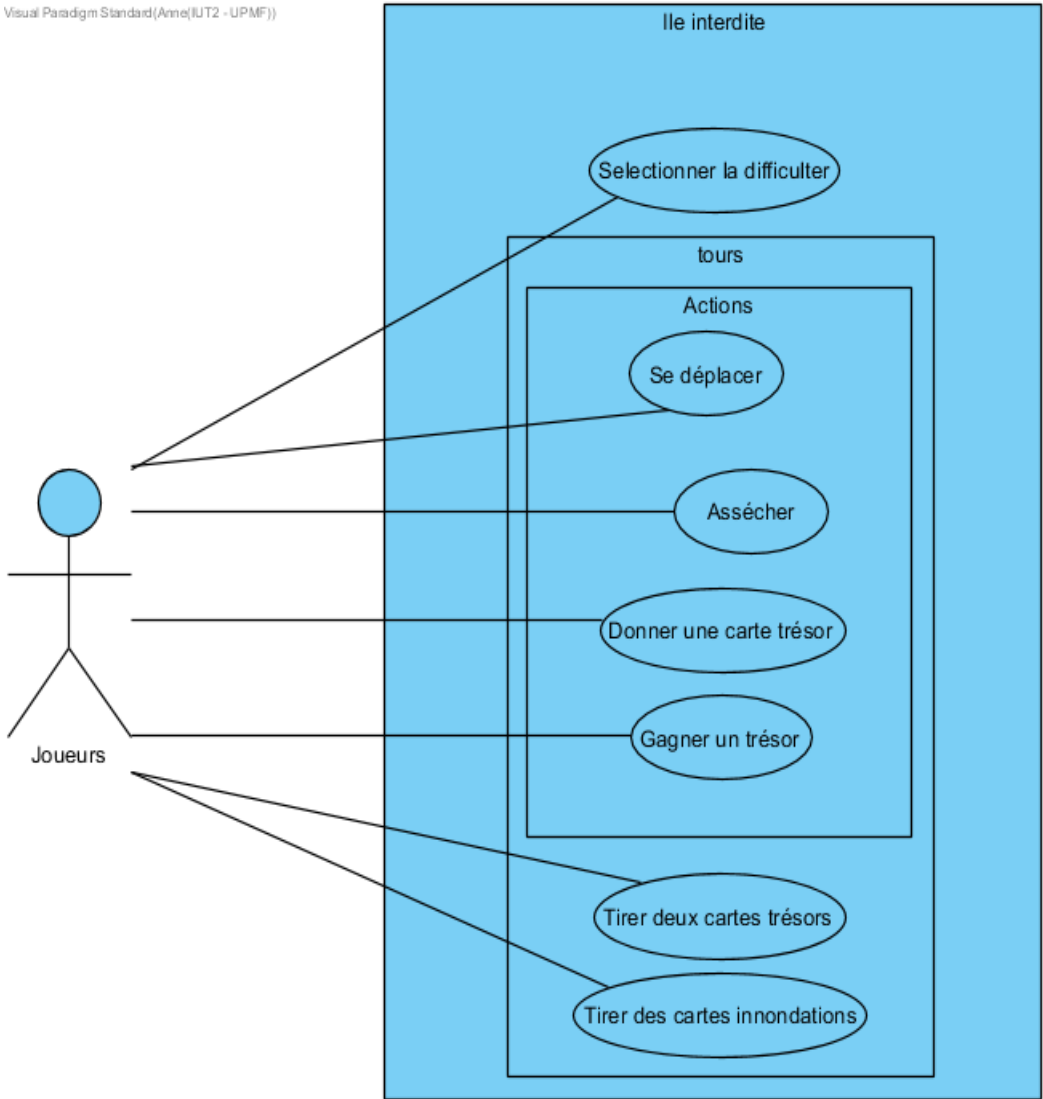
Dossier de modélisation
M2107 Projet tutoré – POO COO IHM

Groupe :
Les Patates Douces

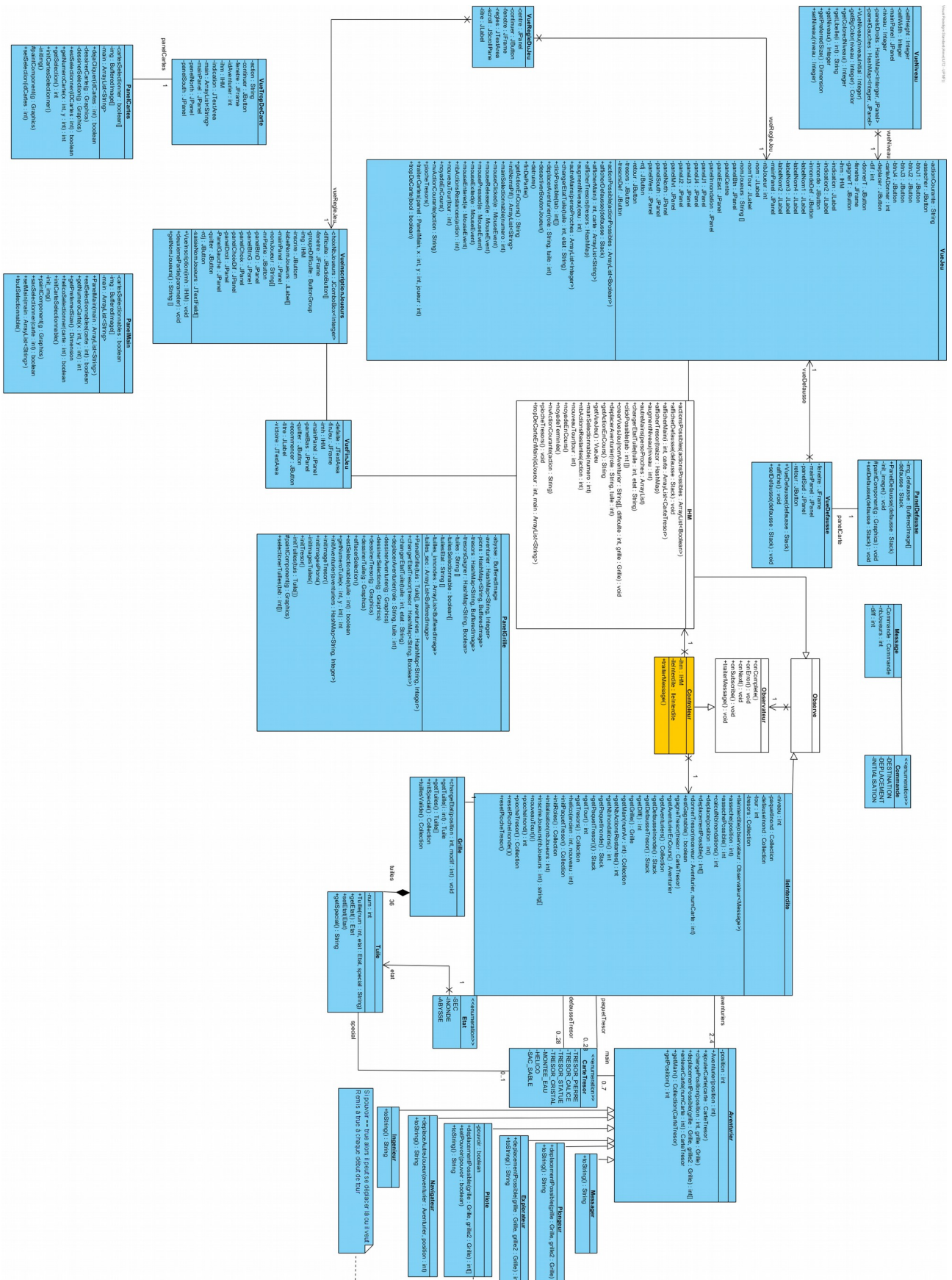
Sommaire

I – Diagramme de cas d'utilisation.....	3
II – Diagramme de classe.....	4
III – Diagrammes de séquences.....	5
III - 1) Initialisation d'une partie (Haut niveau).....	5
III - 2) Initialisation du jeu (Bas niveau).....	6
III - 3) Déplacement (Bas niveau).....	7
III - 4) Tour de jeu.....	7
III - 5) Récupérer trésor (Bas niveau).....	8
IV – Maquette des vues.....	9
IV – 1) Initialisation.....	9
IV – 2) Vue jeu.....	10
IV – 3) Défausse de carte.....	11
IV – 4) Règles du jeu.....	11
IV – 5) Vue surplus de cartes.....	12
IV – 6) Vue de fin de partie.....	13
V – Avancement du projet.....	14
VI – Contributions de chacun.....	14

I – Diagramme de cas d'utilisation

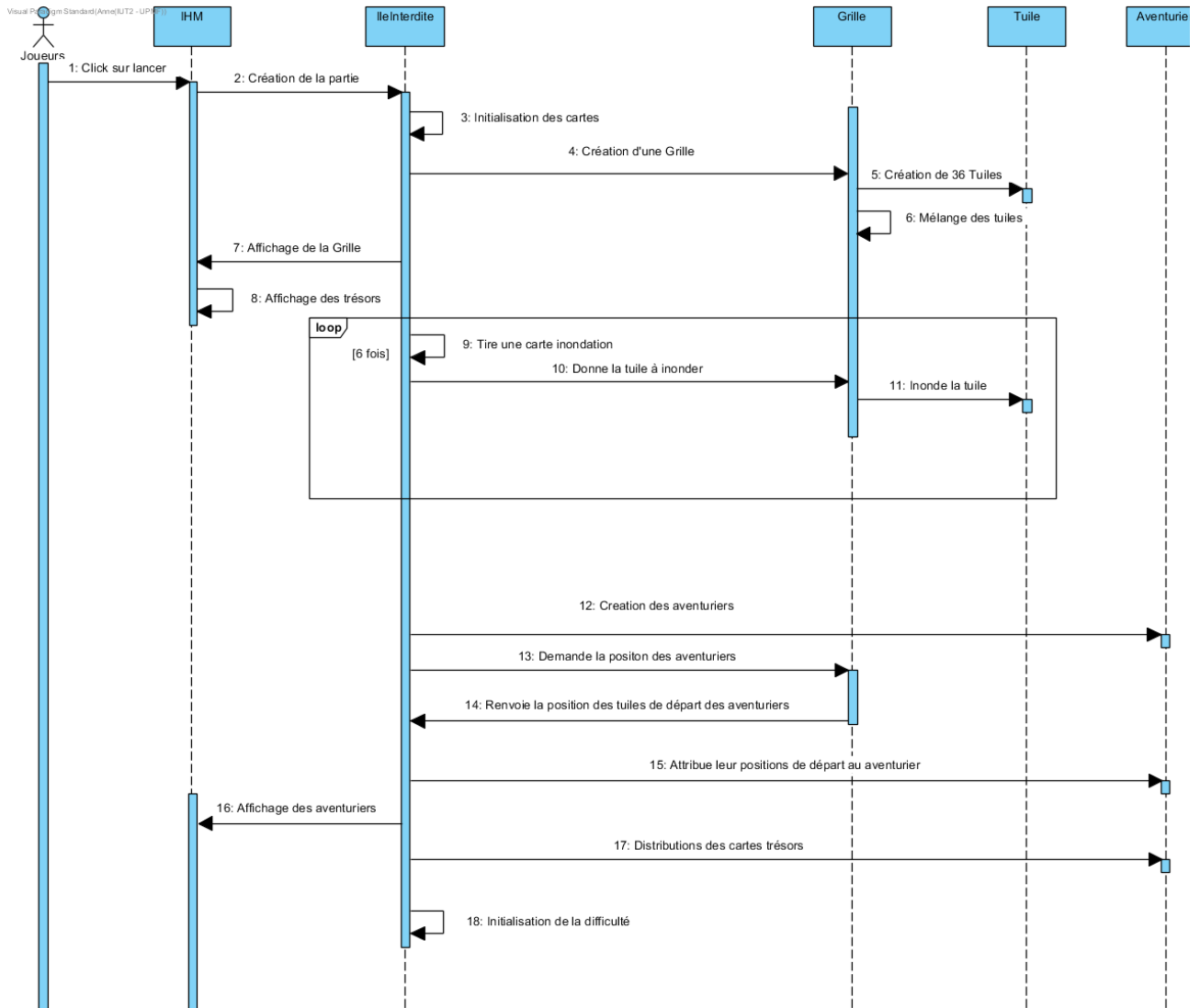


II – Diagramme de classe

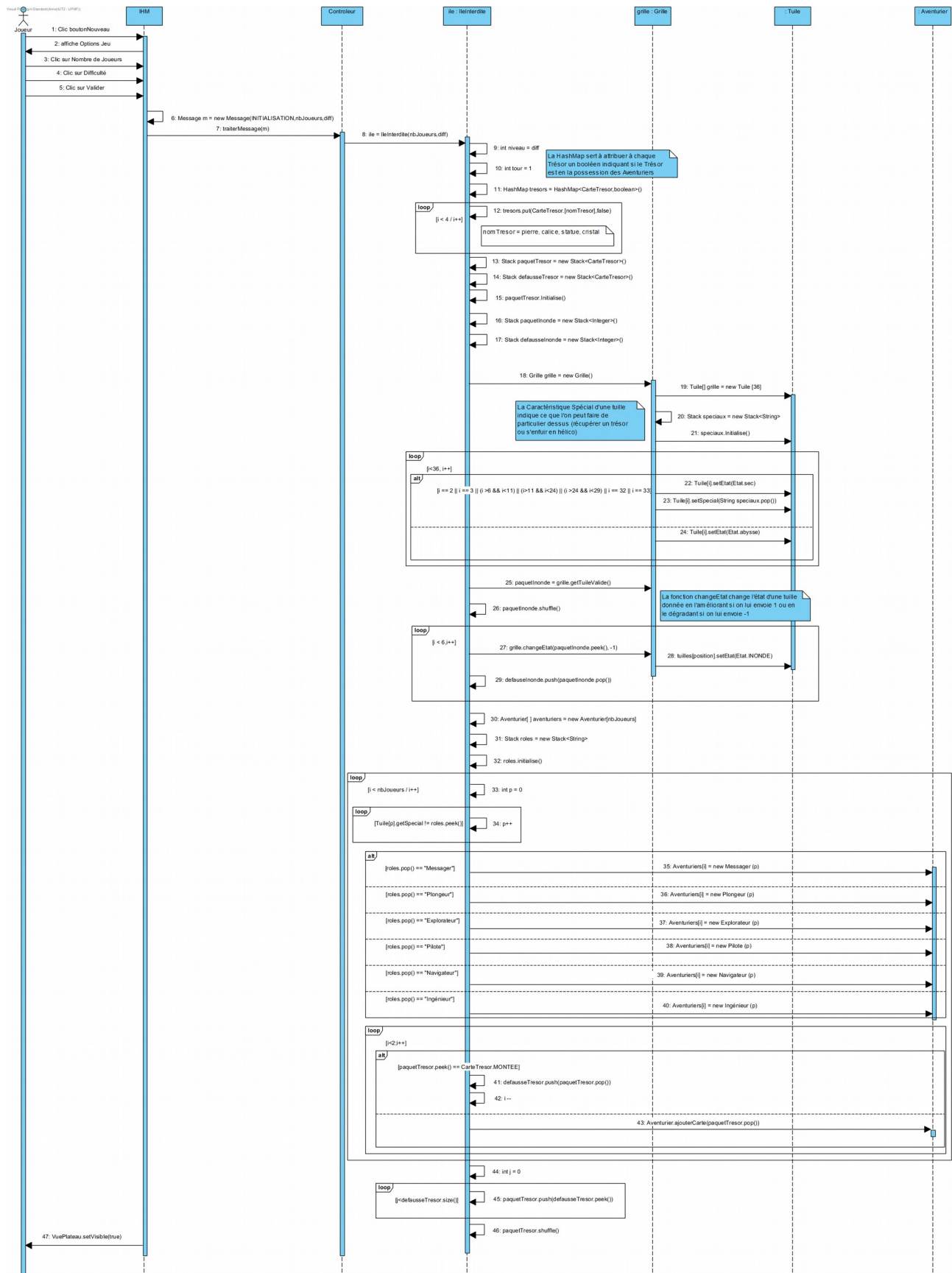


III – Diagrammes de séquences

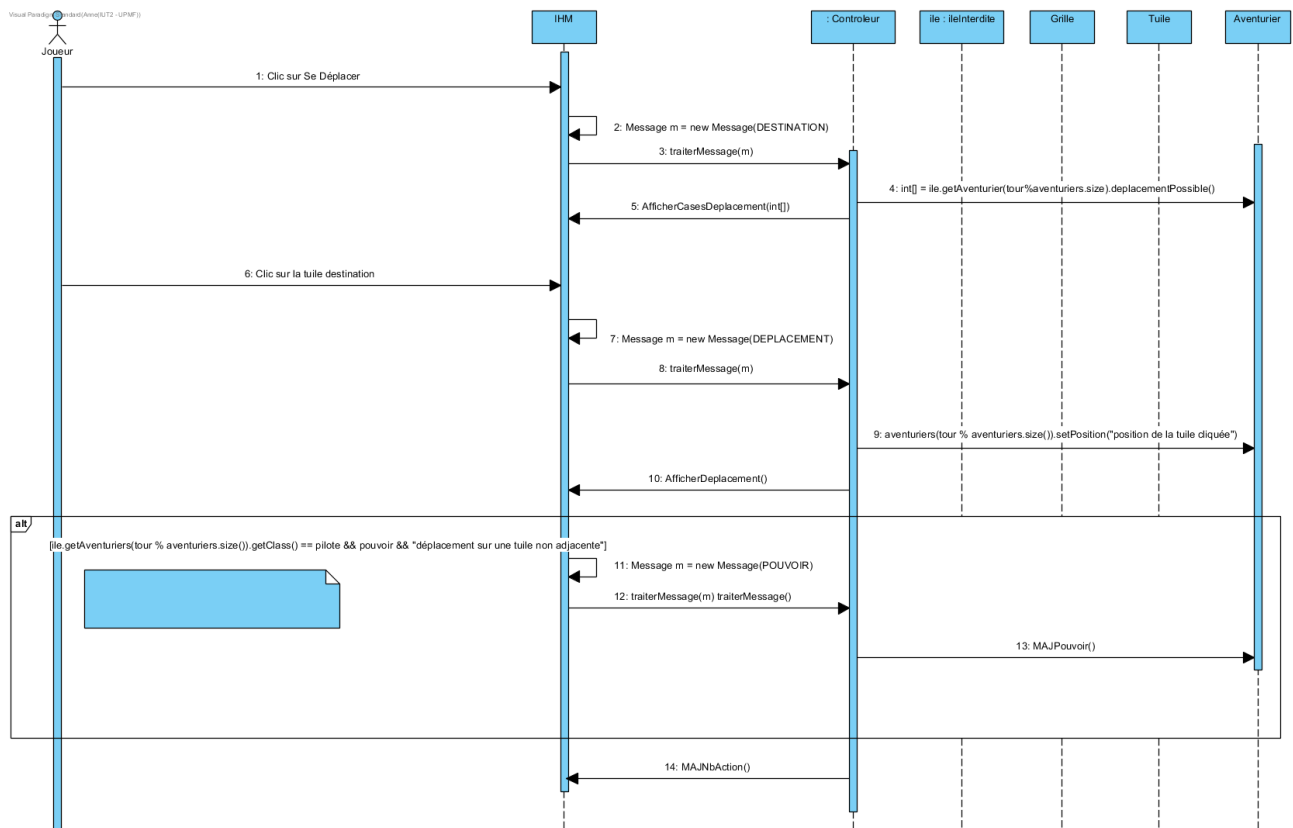
III - 1) Initialisation d'une partie (Haut niveau)



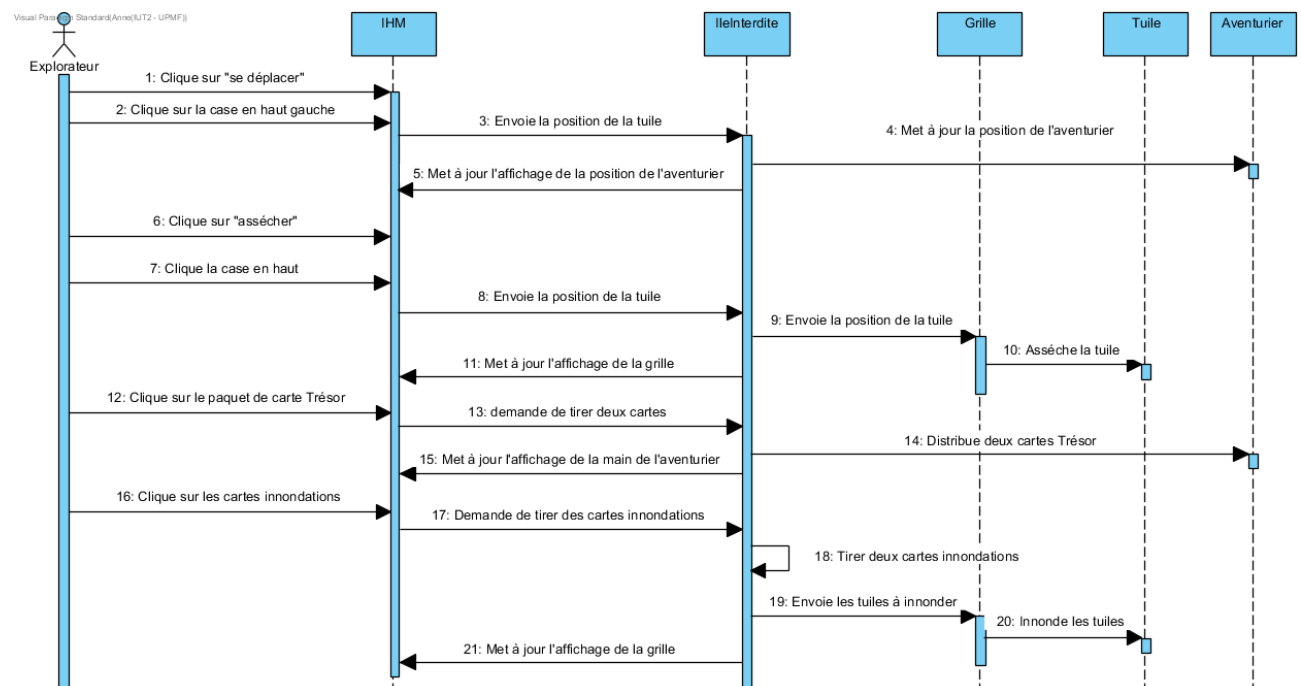
III - 2) Initialisation du jeu (Bas niveau)



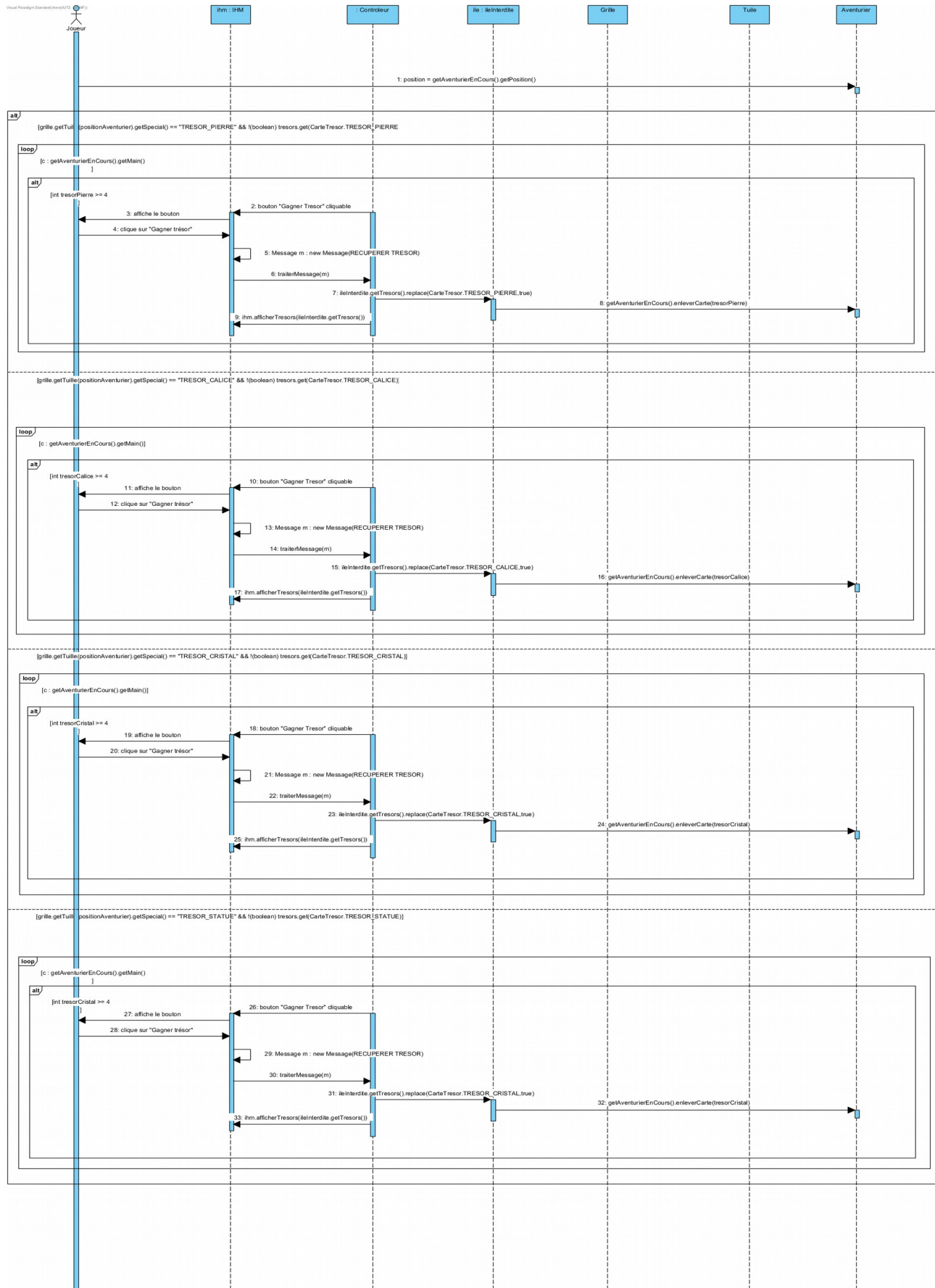
III - 3) Déplacement (Bas niveau)



III - 4) Tour de jeu



III - 5) Récupérer trésor (Bas niveau)



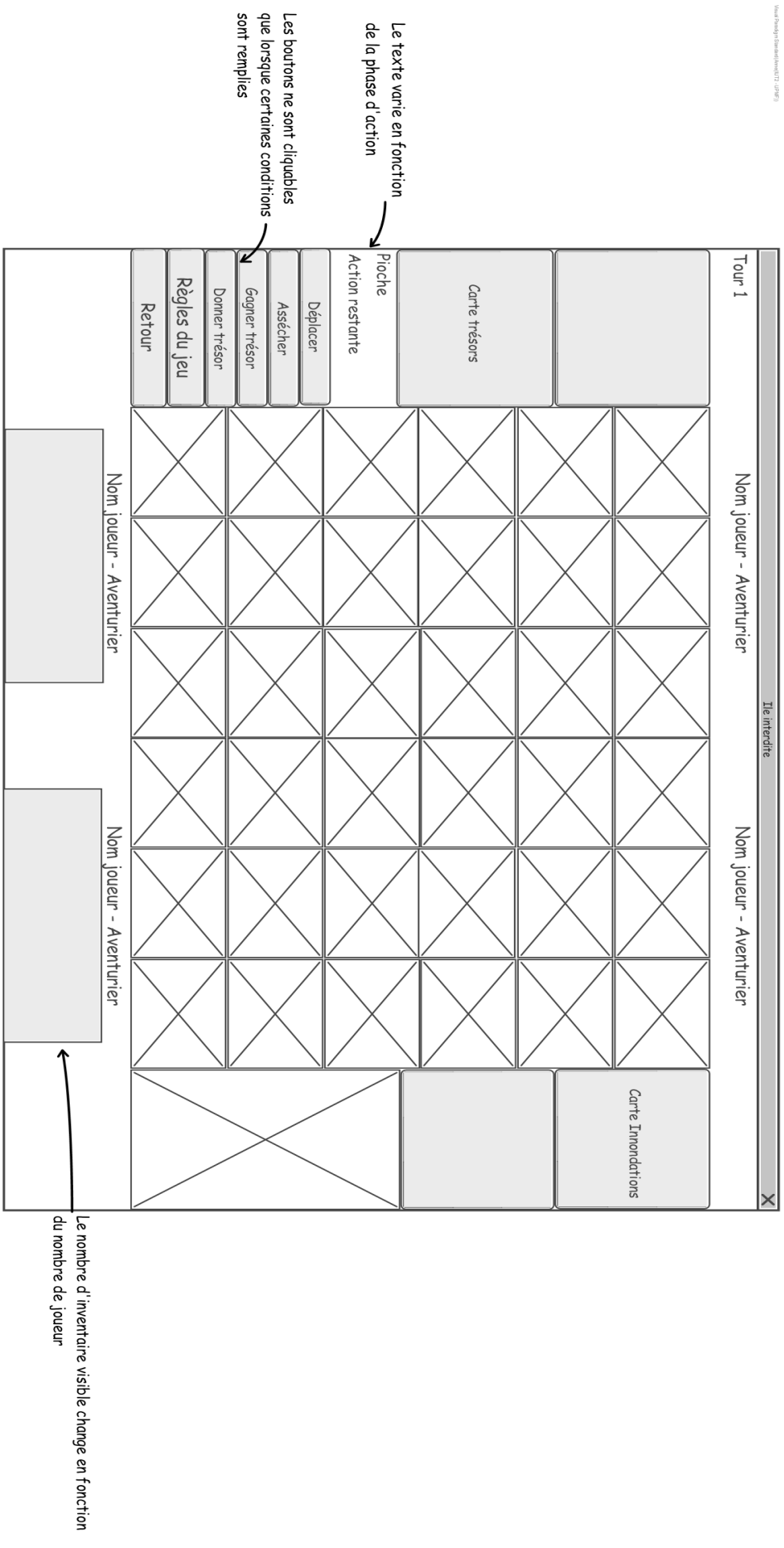
IV – Maquette des vues

IV – 1) Initialisation

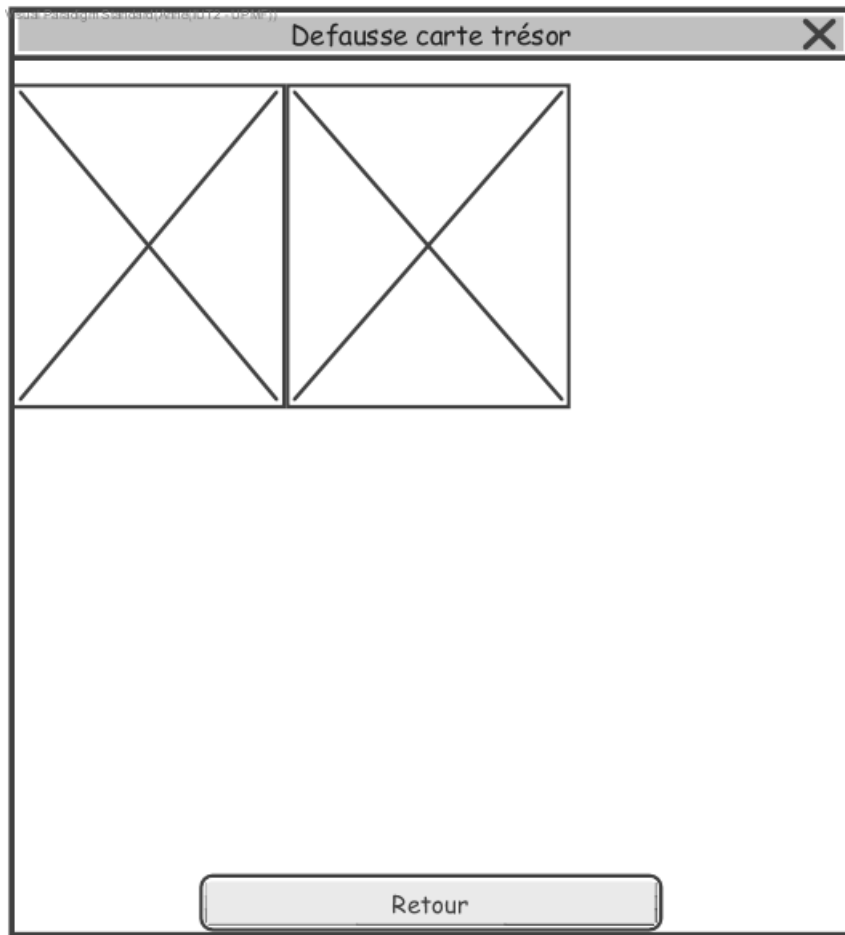
Maquette de la vue "Inscription" (Initialisation). La fenêtre a un titre "Inscription" et un bouton de fermeture "X". Le contenu principal est une zone grise avec une croix diagonale. En bas, il y a trois boutons empilés : "Nouvelle partie", "Règles du jeu" et "Quitter".

Maquette de la vue "Inscription" (Configuration). La fenêtre a un titre "Inscription" et un bouton de fermeture "X". Le contenu principal est une zone grise avec une croix diagonale. À droite, il y a des champs de saisie et des boutons :
- "Nombre de joueurs:" avec un menu déroulant à "2".
- "Nom du joueur No 1:" avec trois champs de saisie.
- "Choix" avec quatre boutons radio : "Novice", "Elite", "Normal" et "Legendai...".
- Un bouton "Jouer".
En bas, il y a trois boutons empilés : "Nouvelle partie", "Règle du jeu" et "Quitter".

IV – 2) Vue jeu



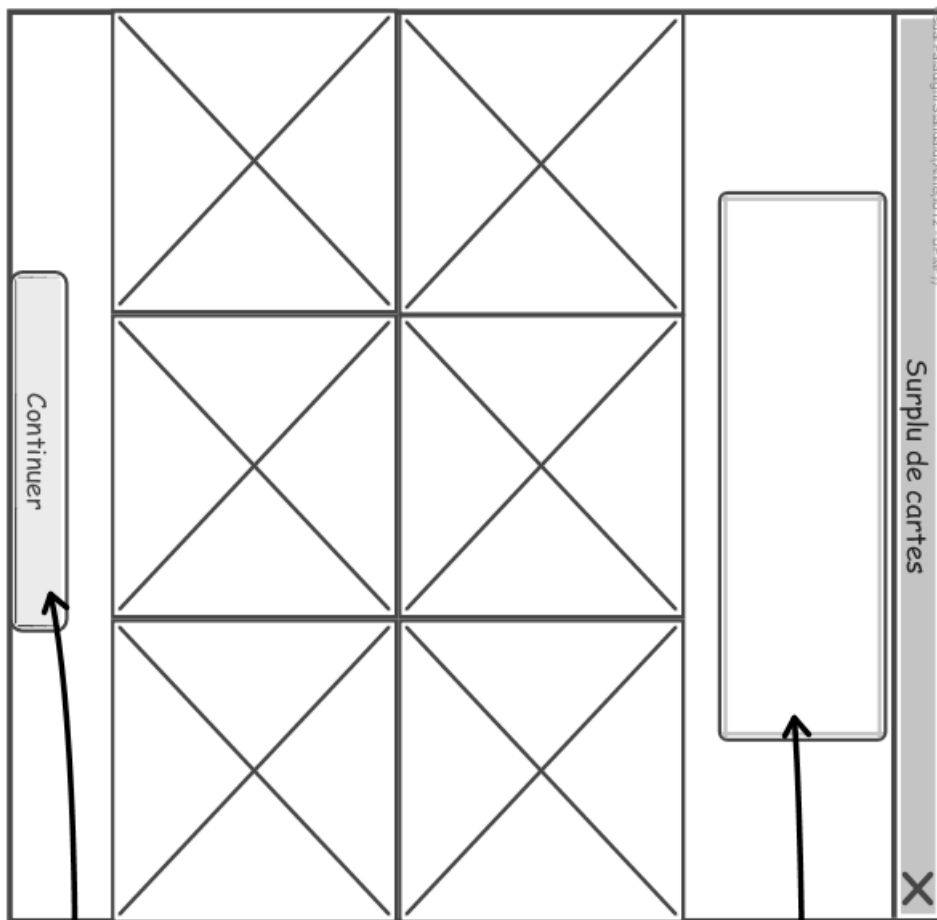
IV – 3) Défausse de carte



IV – 4) Règles du jeu



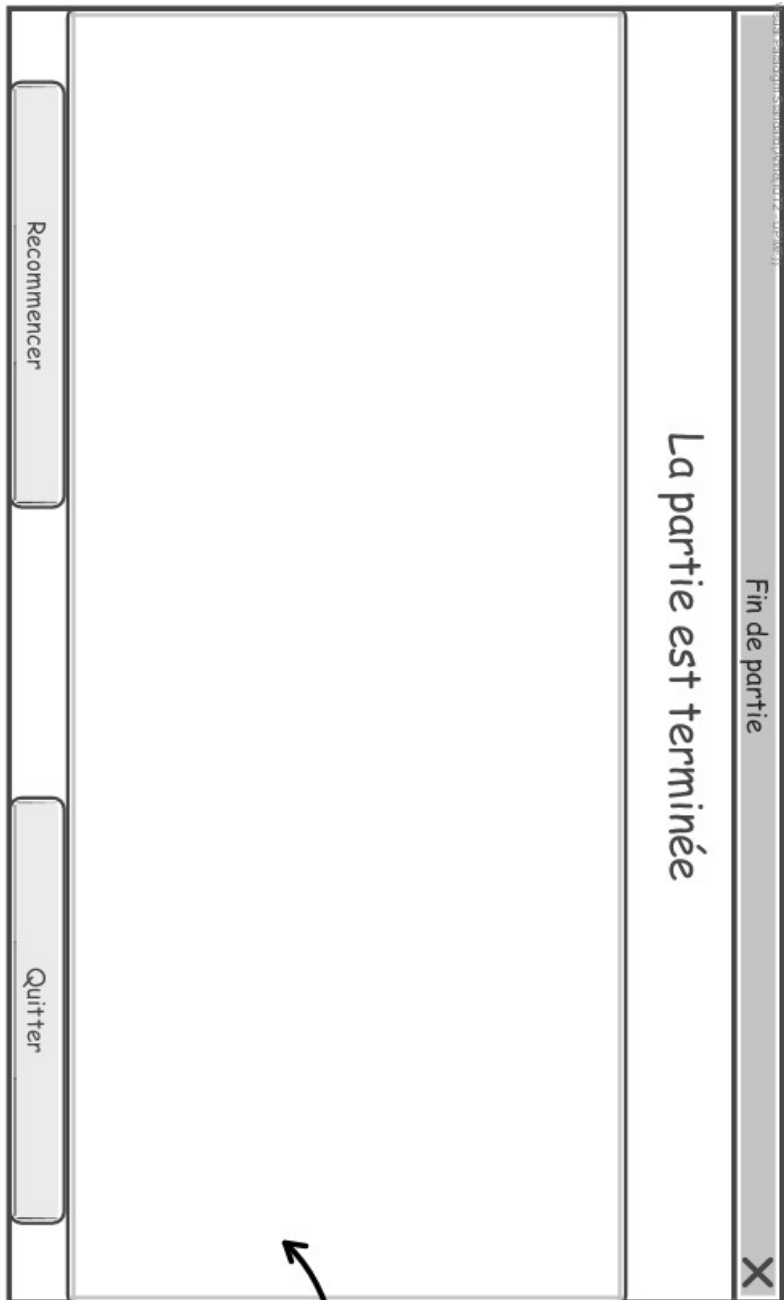
IV – 5) Vue surplus de cartes



Texte demandant de jeter des cartes

Le bouton n'est cliquable que lorsque l'on a choisi assez de cartes à défausser pour ne pas dépasser la capacité maximum de la main

IV – 6) Vue de fin de partie



Le texte varie en fonction de
si la partie est gagnée ou perdue

V – Avancement du projet

Tâches réalisées :

- Diagramme de Classe
- Diagramme de Séquence de bas niveau de l'Initialisation du jeu
- Diagramme de Cas d'Utilisation
- Diagramme de Séquence de Haut Niveau suivant le scénario suivant : l'Explorateur avance sur une case et en assèche une autre.
- Codage de l'Initialisation du jeu
- Codage du tour de jeu
- Codage des fins possibles (victoire ou défaite des aventuriers)
- Instanciation de toutes les IHM (Menu, Plateau de jeu et Page de Règles)
- Mise à jour des Diagrammes de classe et de séquence et fonction des méthodes ajoutées/renommées durant le codage

Tâches non terminées :

- Finir de résoudre les différents bugs présents

VI – Contributions de chacun

Merci à :

- Marion pour son investissement, l'interface de qualité et de manière générale pour toute la structure de l'IHM, visuellement et en code.
- Anne pour avoir non seulement mis les mains à la pâte mais aussi avoir gardé le cap sur les objectifs, aussi bien en programmation qu'en documents annexes.
- Vincenzo pour avoir, comme Anne, su rappeler à l'ordre lorsque le résultat n'était pas celui demandé et qui a aussi réalisé un travail essentiel de traque pour réparer les bugs, ainsi que certains des algorithmes les plus corsés.
- Clément pour avoir, malgré de nombreux problèmes techniques très handicapants, pu travailler en profondeur sur le Dossier Conception et qui a aussi chassé le bug avec justesse.

- Lucas qui à su gérer le moteur du jeu dans son ensemble et qui à réussi à garder une vue d'ensemble et qui a guidé le groupe tous le long du projet.