

## QUEFFELEC Thibault



Des pirates s'affrontent dans un combat à mort pour tenter de trouver le célèbre trésor enfoui depuis des millénaires, son nom : « Le trésor de la case 30 ».

Les règles du jeu :

2 pirates s'affrontent en duel dans un jeu où le but est d'arriver à la case 30. Pour cela, des Cases Armes, Rhums et fruits sont là pour aider (ou désavantager) le joueur.

Case Arme : Le Pirate prend une arme qui l'aide pour ses duels. Le Pirate ayant l'arme la plus forte gagne la partie.

Case Rhum : Le pirate perd le contrôle ! Le joueur lance un dé, le pirate recule de la valeur du dé.

Case Fruit : Le Pirate mange un fruit du démon, ce qui lui donne un super pouvoir ! Le prochain lancé du joueur sera doublé.

## Diagramme de classe

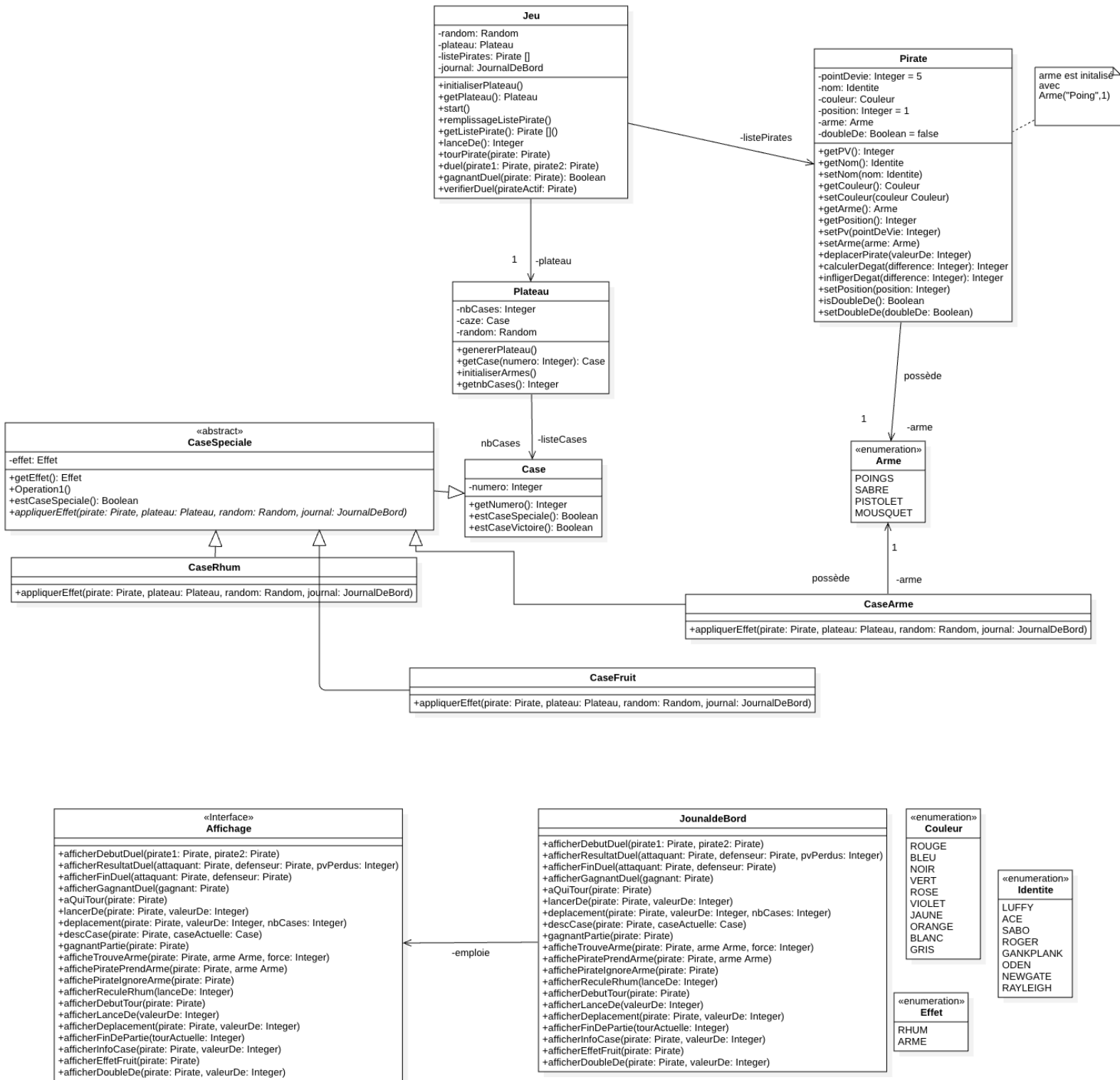


Diagramme de séquence système.

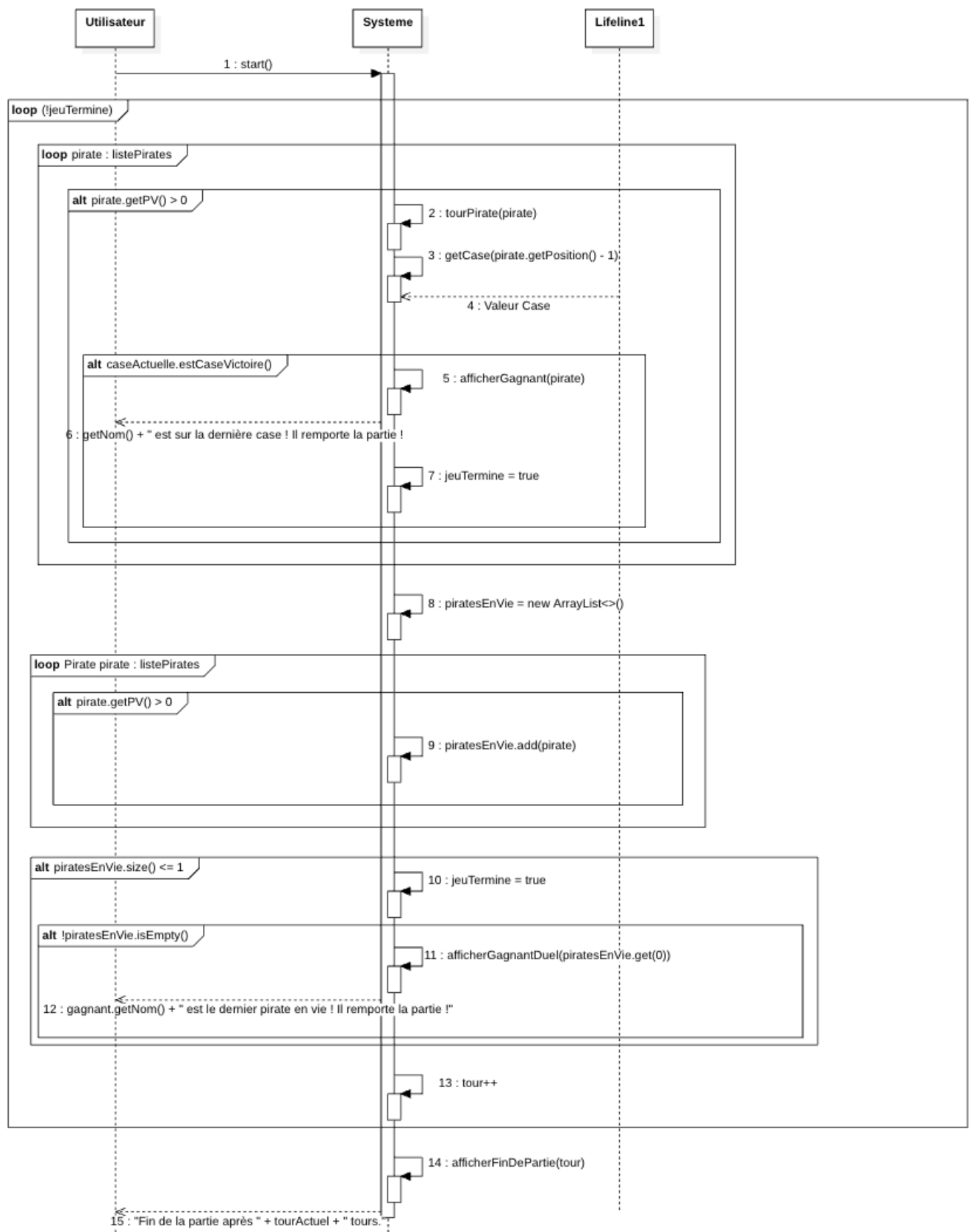
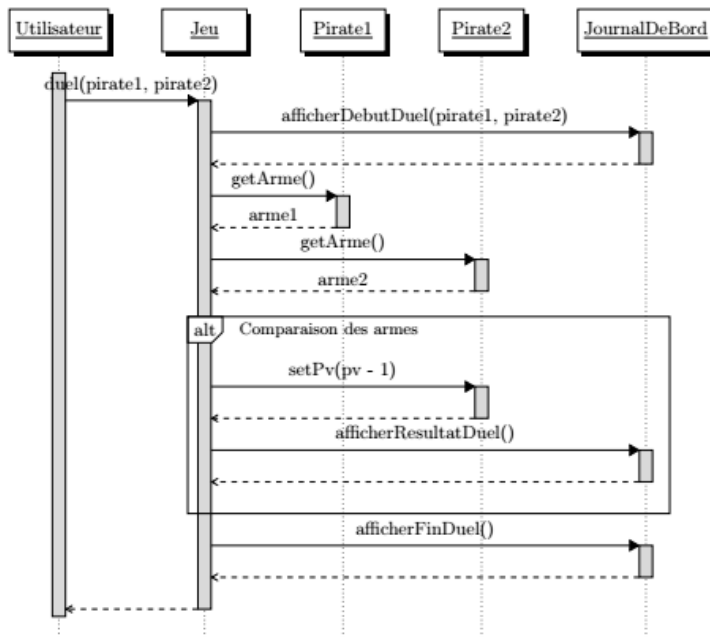
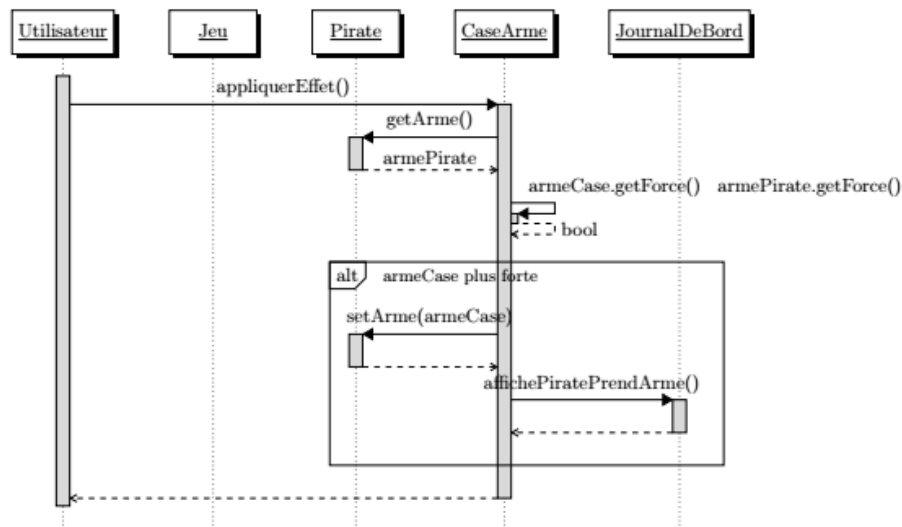


Diagramme de séquence détaillé :

### Duel



### CaseArme



### CaseRhum

