



Diagramme de Cas d'utilisations

Nous avons 2 diagrammes de cas d'utilisations, un pour le personnage de notre simulation qui interagira avec la ville, puis un autre pour l'utilisateur qui interagira sur le programme.

1er diagramme :

Tout d'abord, l'utilisateur aura plusieurs possibilités. La première est de lancer une partie et lorsqu'il fait cela, il aura le choix entre lancer une nouvelle partie et charger une partie déjà existante (sauvegardée). Si l'utilisateur lance une nouvelle partie, il devra alors choisir un personnage avec lequel faire la partie (Standard, Hippie ou L'homme pressé). La deuxième est de sauvegarder une partie et enfin la troisième est d'arrêter la simulation. Si il fait cela, le programme lui proposera alors de sauvegarder avant d'arrêter la simulation.

2ème diagramme :

Pour le deuxième diagramme, l'acteur sera le personnage de notre simulation, et il aura soit les caractéristiques d'un personnage standard, soit d'un hippie, soit d'un homme pressé. Ce personnage pourra se déplacer, soit dans un bâtiment, soit à l'extérieur. Si il se déplace à l'extérieur, il aura le choix entre 3 moyens de transport, soit à pieds sur les trottoirs, soit à vélo sur la route, soit en voiture sur la route dans le cas où le personnage n'est pas un hippie et qu'il a le permis. Pour chaque moyen de transport, le personnage pourra tomber sur des pièges.