

EL YANDOUZI Sami
GAVACHE Maël
JAYET-LARAFFE Antoine

Dossier de conception

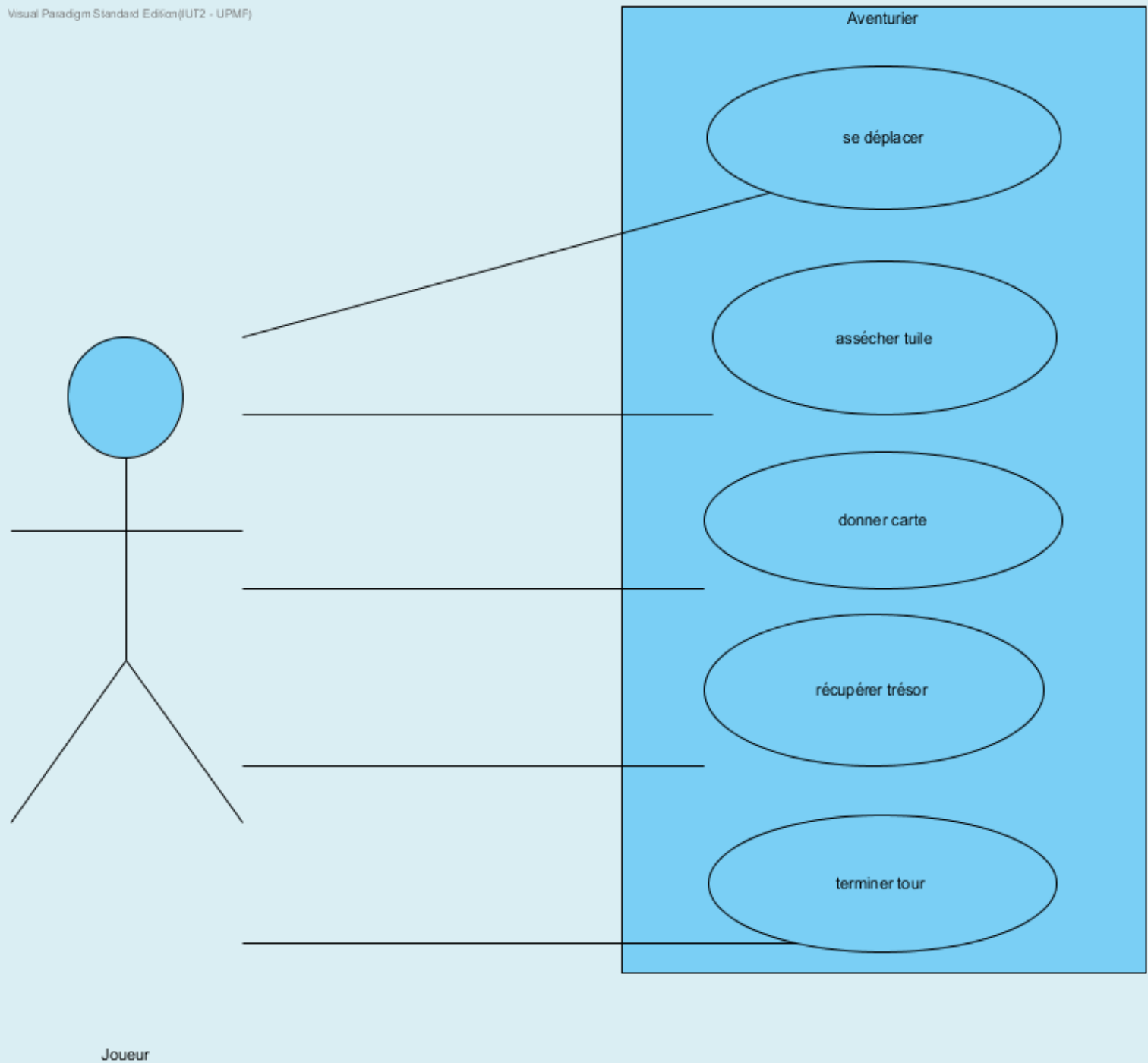
L'île interdite

Sommaire

- Diagramme de cas d'utilisation.....page 3
- Diagramme de classe.....page 4
- Diagramme de séquence d'un tour de jeu.....page 5
- Diagramme de séquence du déplacement d'un aventurier.....page 6
- Diagramme de séquence du déplacement d'un pilote.....page 7
- Diagramme de séquence getTuilesAcc().....page 8
- Diagramme de séquence getTuilesAccExplorateur().....page 9
- Diagramme de séquence getTuilesAccPlongeur().....page 10
- Diagramme de Séquence de l'assèchement d'un aventurier...page 11
- Diagramme de Séquence de l'assèchement de l'ingénieur.....page 12
- Diagramme de séquence donnerCarte().....page 13
- Diagramme de séquence recupTresor().....page 14
- Diagramme de séquence piocher une carte inondation.....page 15
- Diagramme de séquence pour piocher une carte trésor.....page 16
- Diagramme de séquence tirer une carte montée des eaux.....page 17
- Diagramme de séquence getTuilesI().....page 18
- Diagramme de séquence getTuilesM().....page 19

Diagramme de cas d'utilisation :

Visual Paradigm Standard Edition (UT2 - UPMF)



Spécification :

Un joueur peut se déplacer, assécher une tuile, récupérer un trésor, donner une carte ou/et terminer son tour de jeu. Cependant un joueur ne peut effectuer que trois actions par tour, sachant que terminer tour ne compte pas comme une action.



Diagramme de séquence d'un tour :

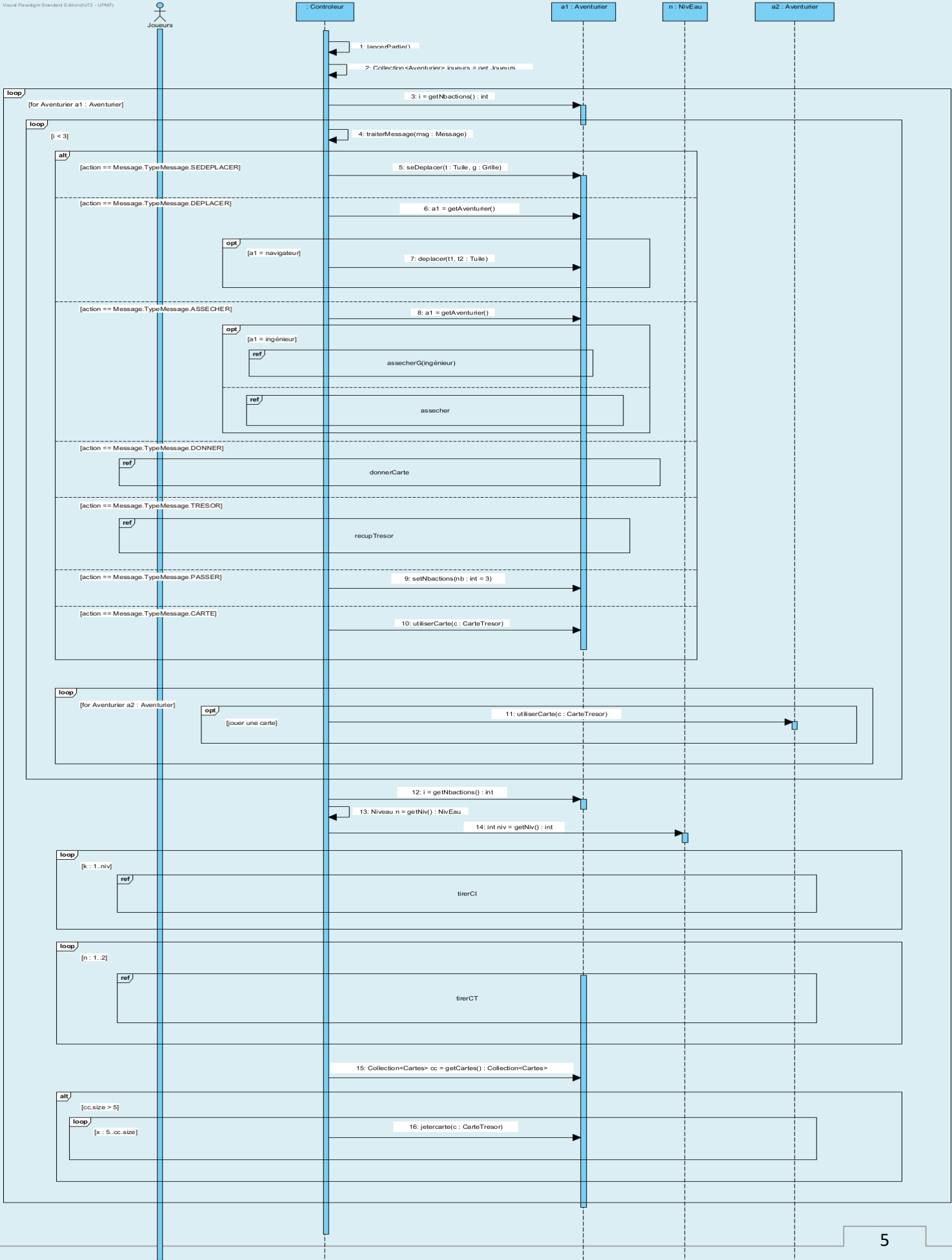


Diagramme de séquence du déplacement d'un aventurier :

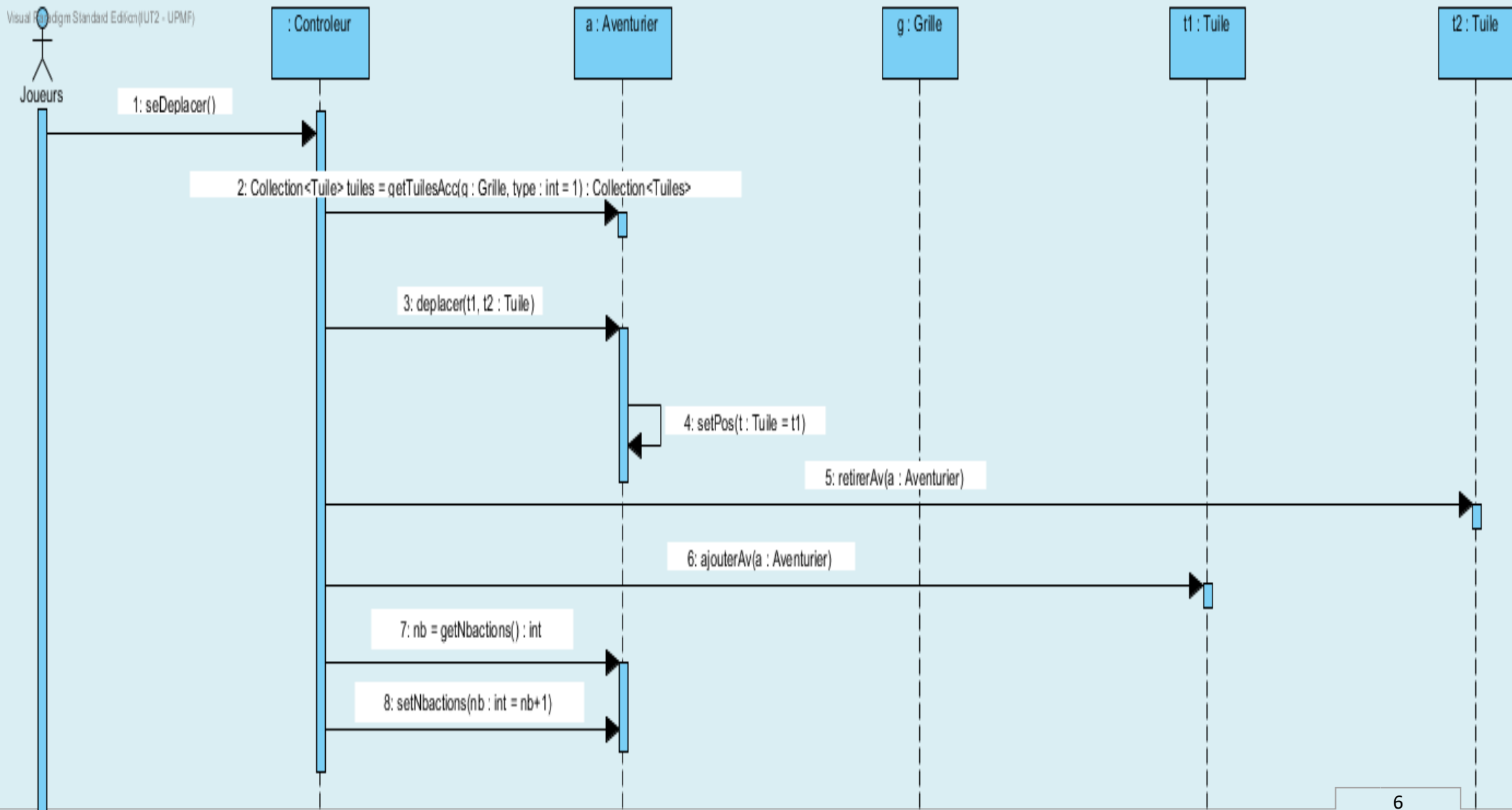


Diagramme de séquence du déplacement du pilote :

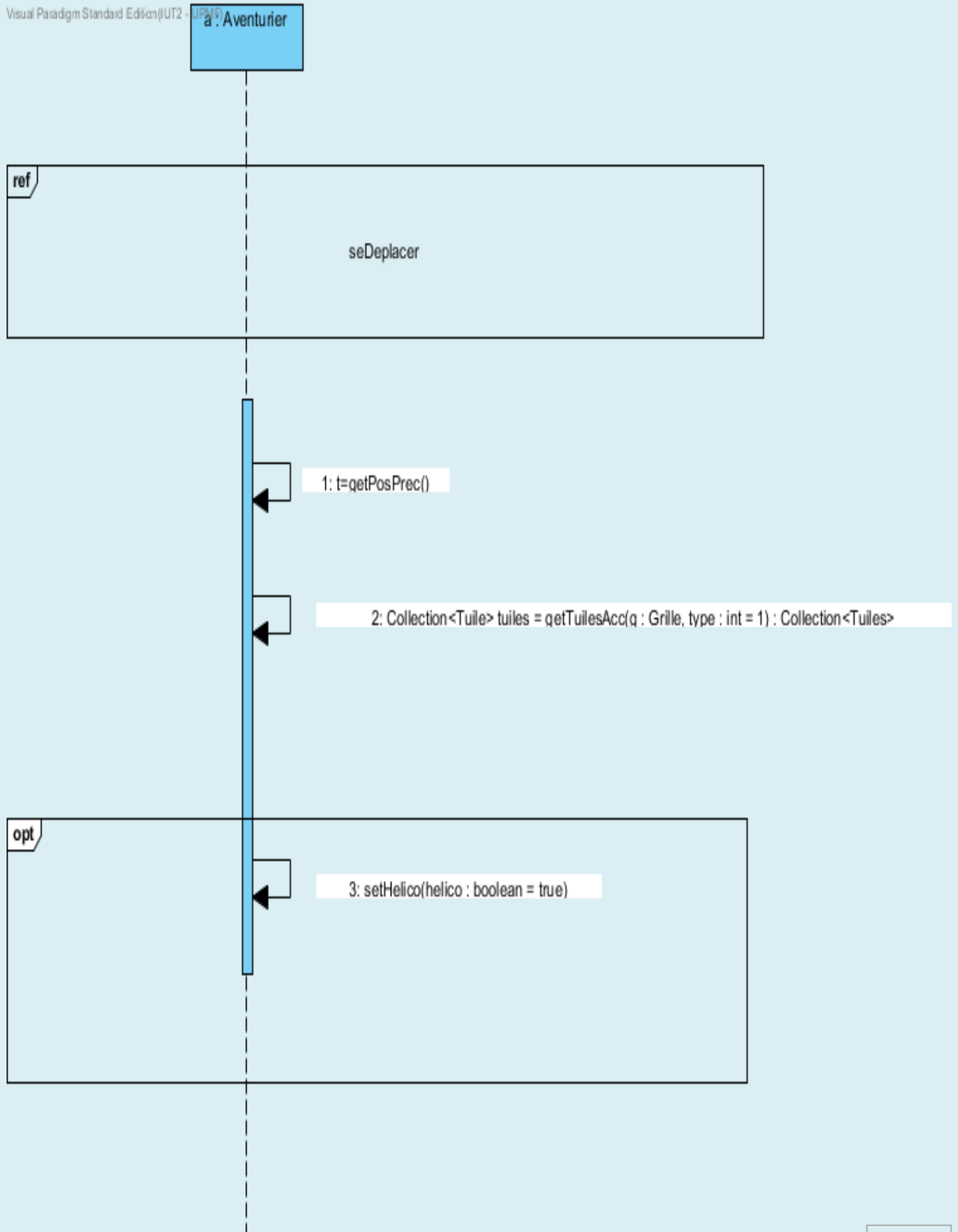


Diagramme de séquence getTuilesAcc() :

Cette méthode permet d'obtenir la liste des tuiles accessibles par l'aventurier.

Dans cette méthode type correspond à l'action demandée par l'aventurier (type = 1 correspond à seDéplacer() et type = 2 correspond à assécher()).

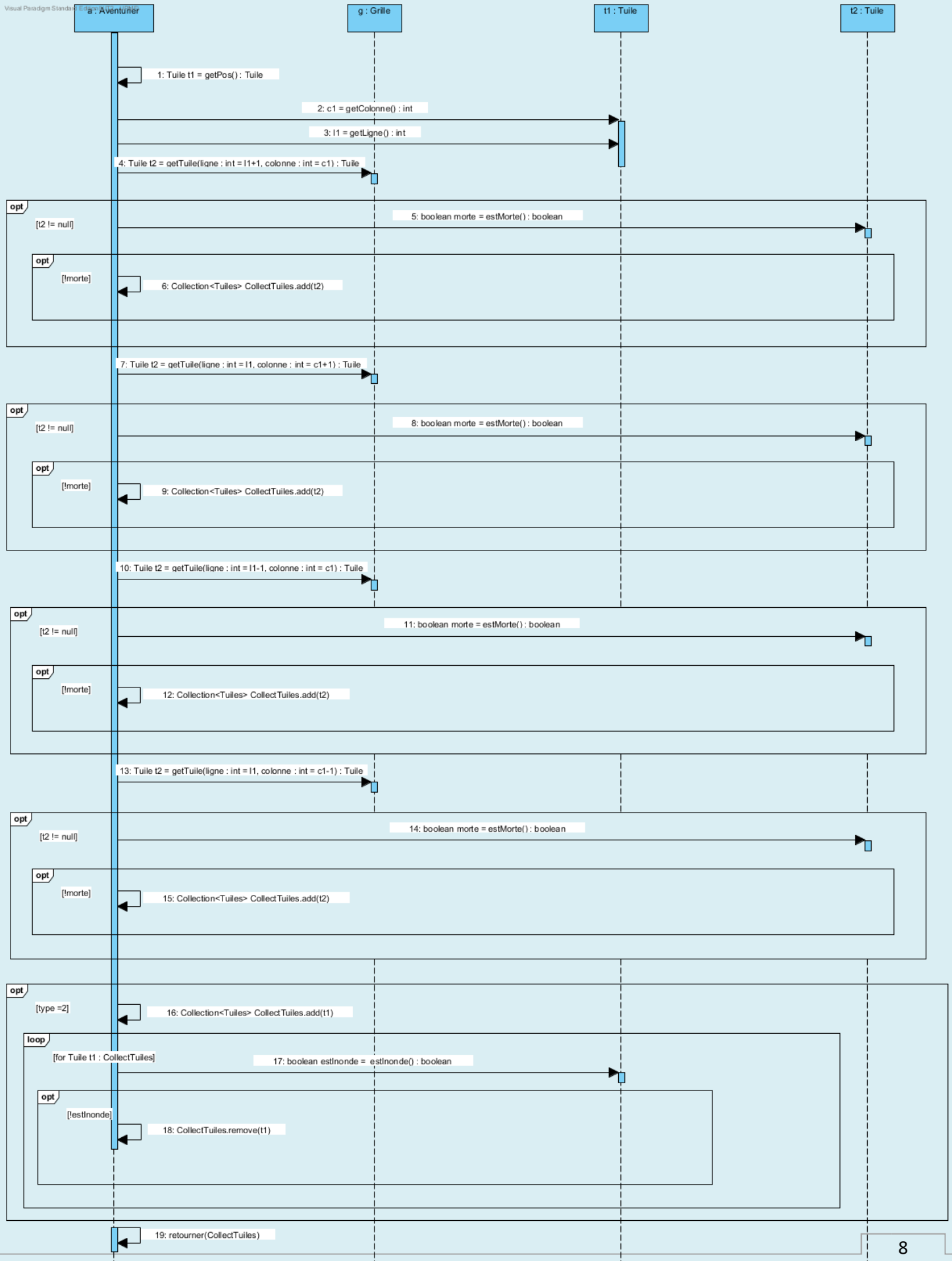


Diagramme de séquence getTuilesAccExplorateur() :

Cette méthode correspond à la méthode getTuilesAcc() mais elle est redéfinie pour l'explorateur car celui-ci peut se déplacer en diagonale. Ses tuiles accessibles pour le déplacement sont donc différentes des autres aventuriers.

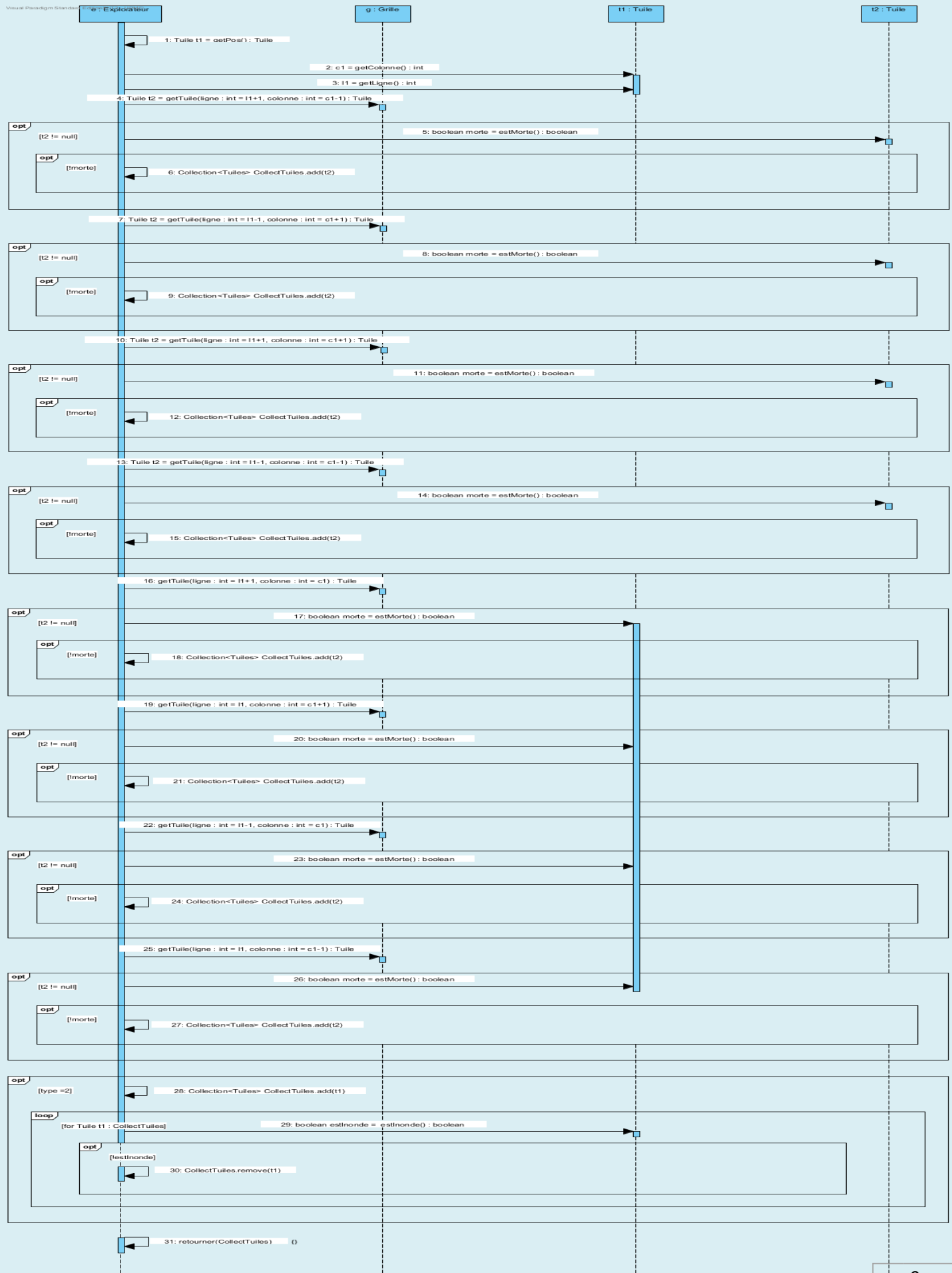


Diagramme de séquence getTuilesAccPlongeur() :

Cette méthode correspond à la méthode getTuilesAcc() mais elle est redéfinie pour le plongeur car celui-ci peut se déplacer à travers les tuiles inondées et/ou mortes. Ses tuiles accessibles sont donc différentes des autres aventuriers.

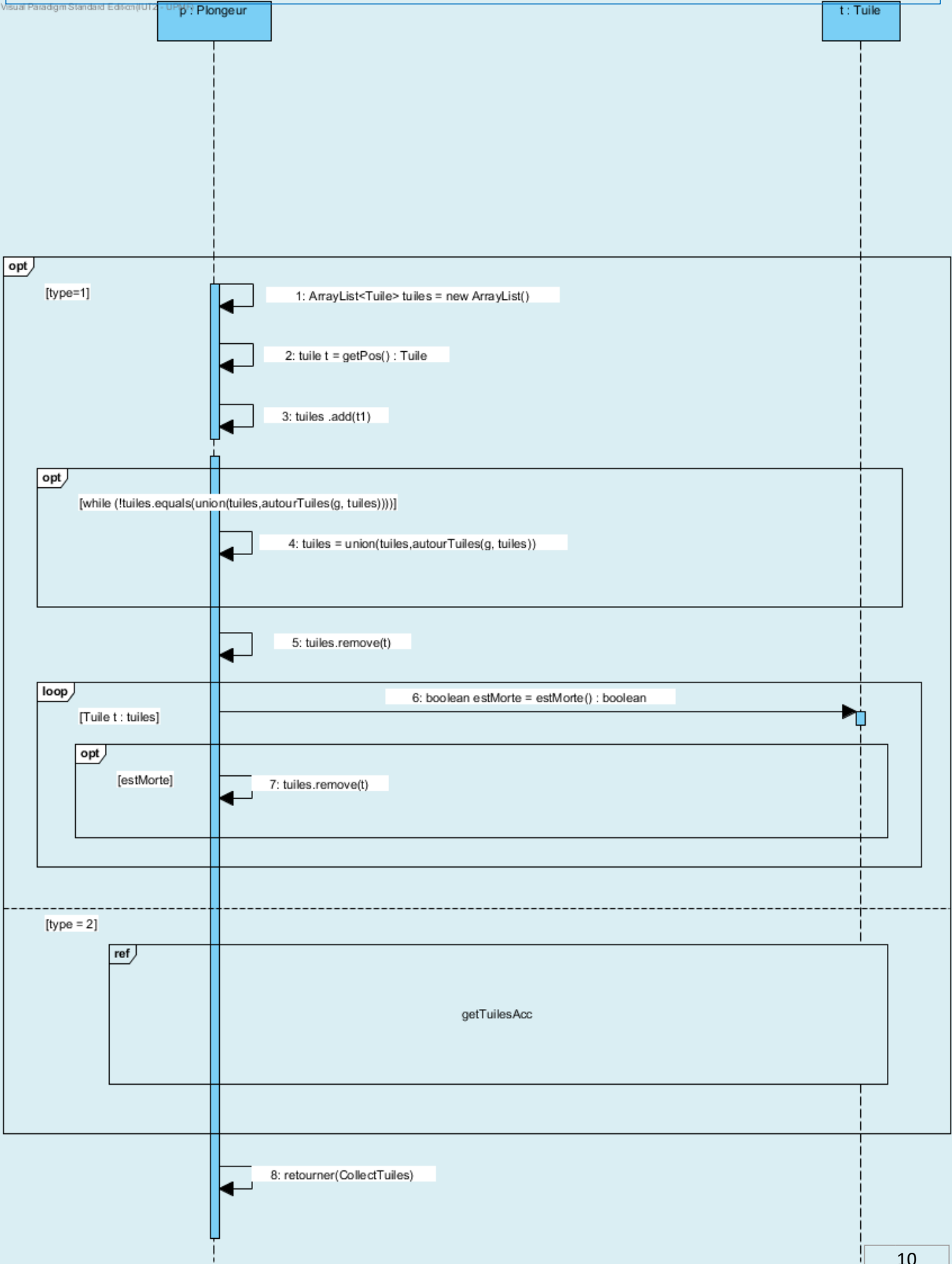


Diagramme de séquence de l'assèchement d'un aventurier :

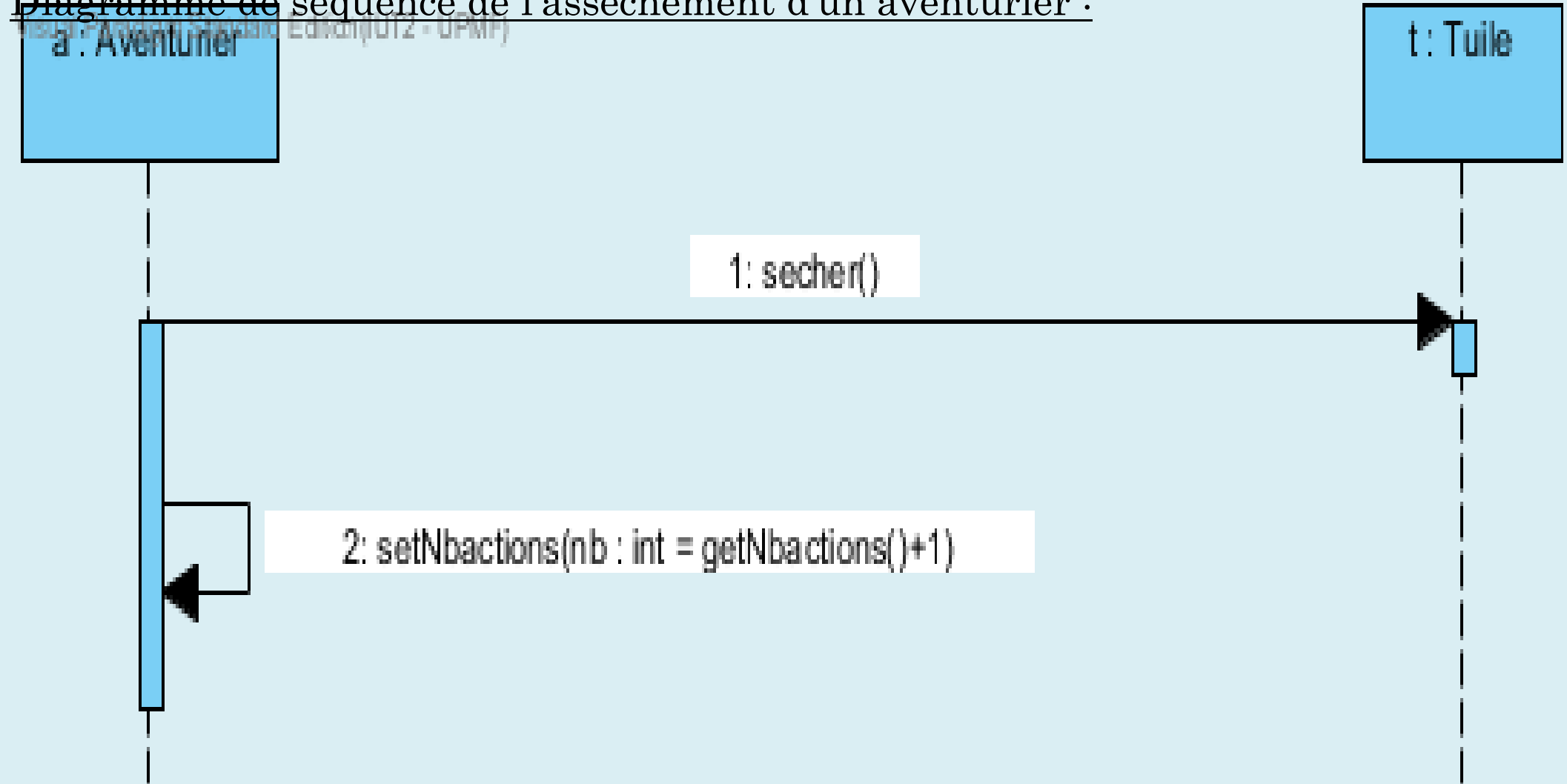


Diagramme de séquence de l'assèchement de l'ingénieur :

L'ingénieur peut assécher deux tuiles pour le prix d'une même action. Ce diagramme correspond à son assèchement gratuit qu'il ne peut faire qu'une fois par tour.

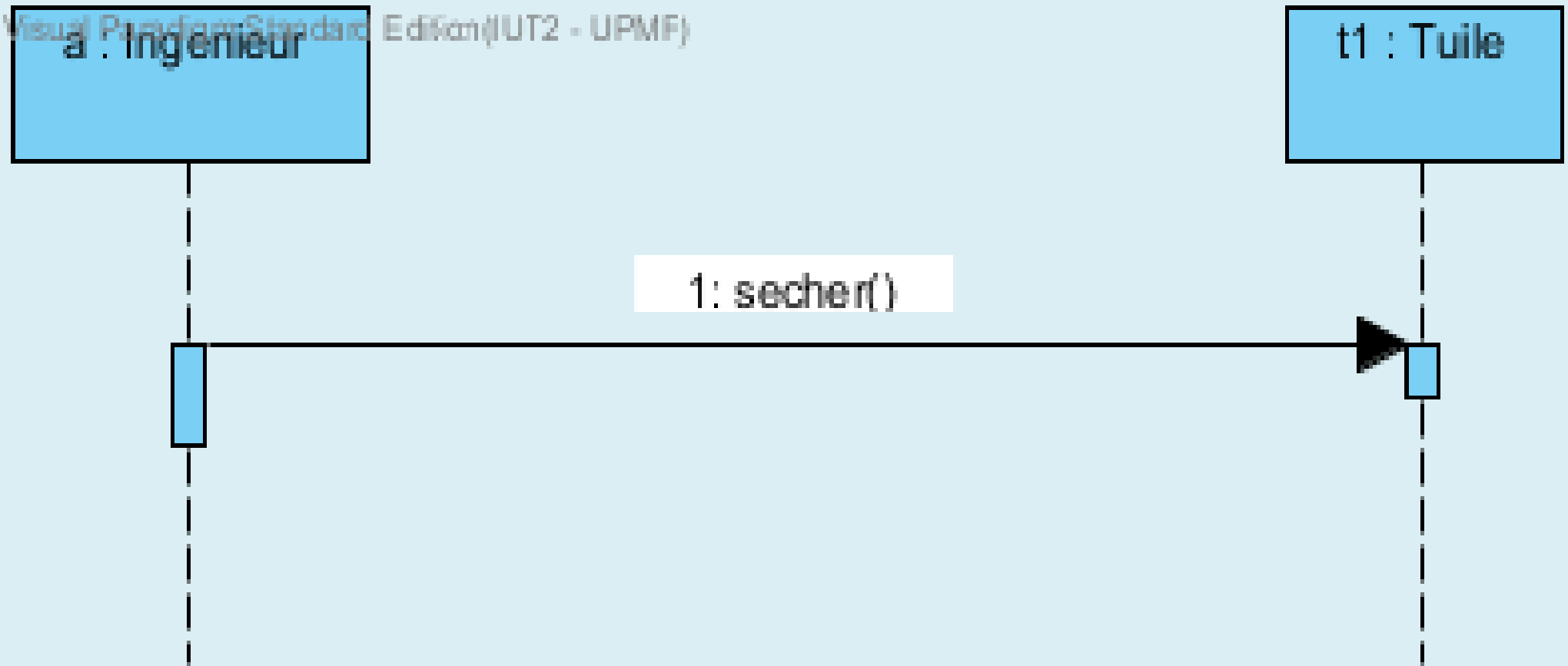


Diagramme de séquence donnerCarte() :

Visual Paradigm Standard Edition (IUT2 - UPMF)

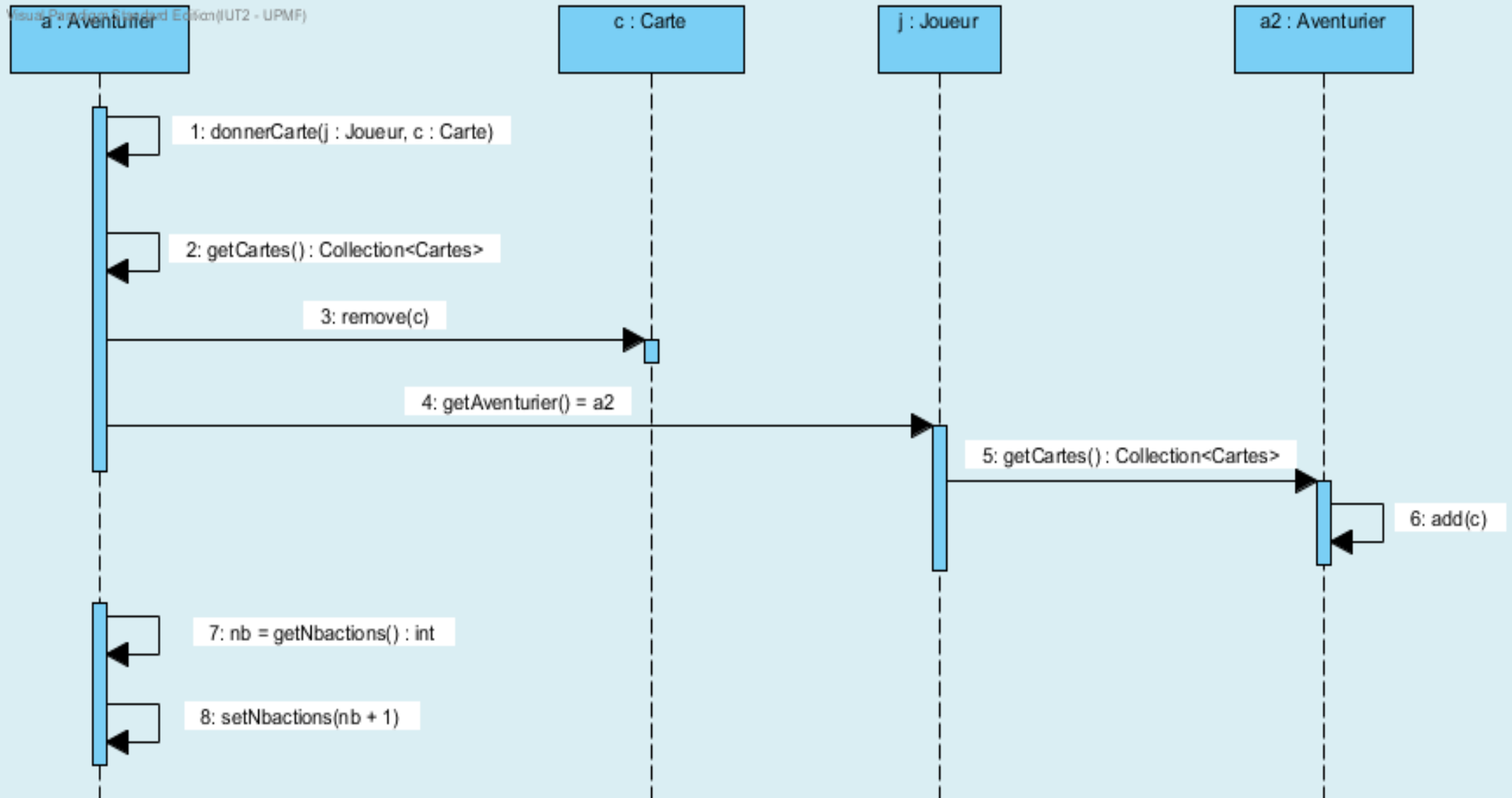


Diagramme de séquence recupTresor() :

Cette méthode n'est pas proprement définie dans le code, elle est comprise dans la méthode traiterMessage() du Controleur.

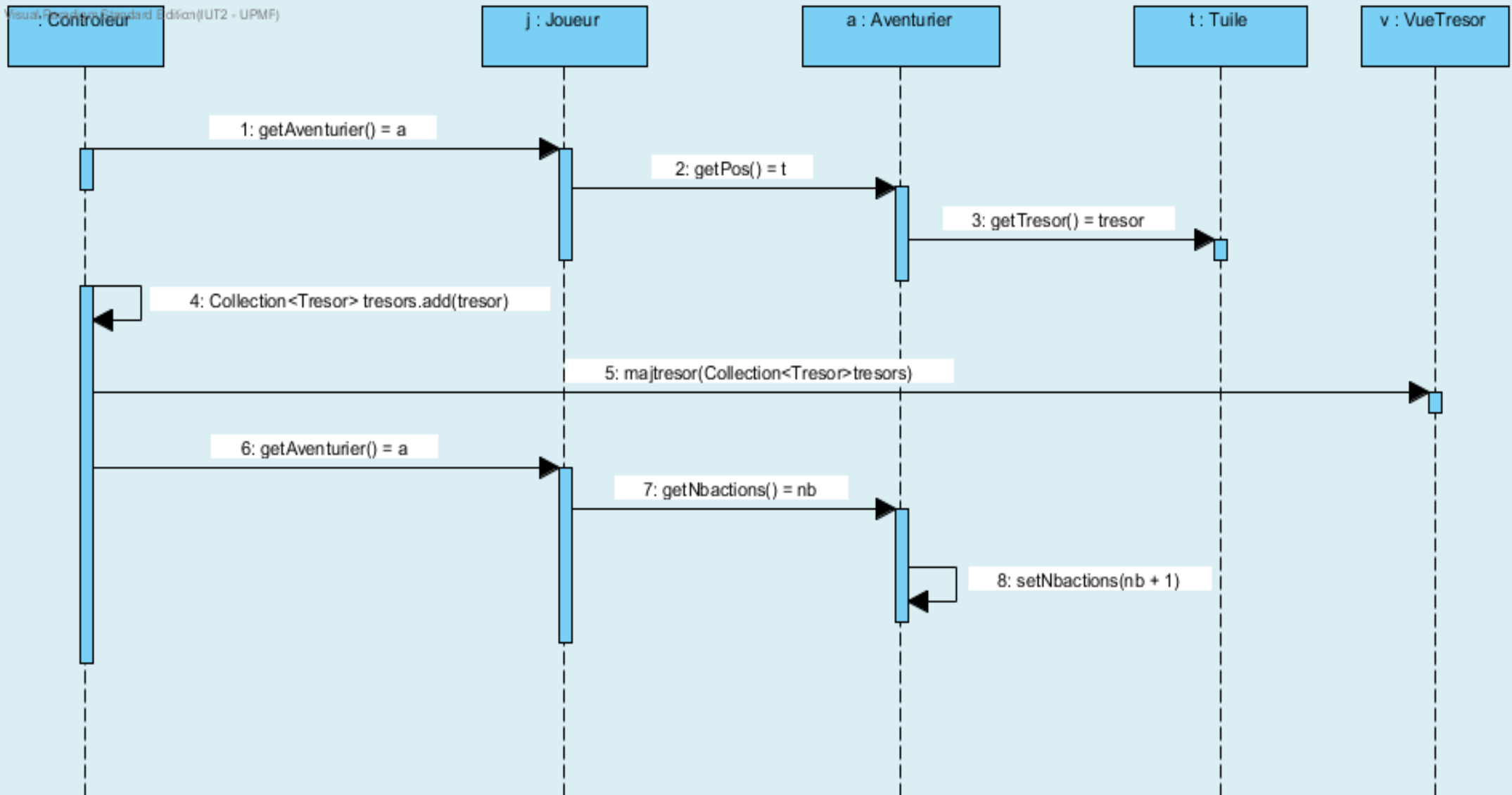


Diagramme de séquence piocher une carte inondation :

Ce diagramme correspond à la méthode tirerCl().

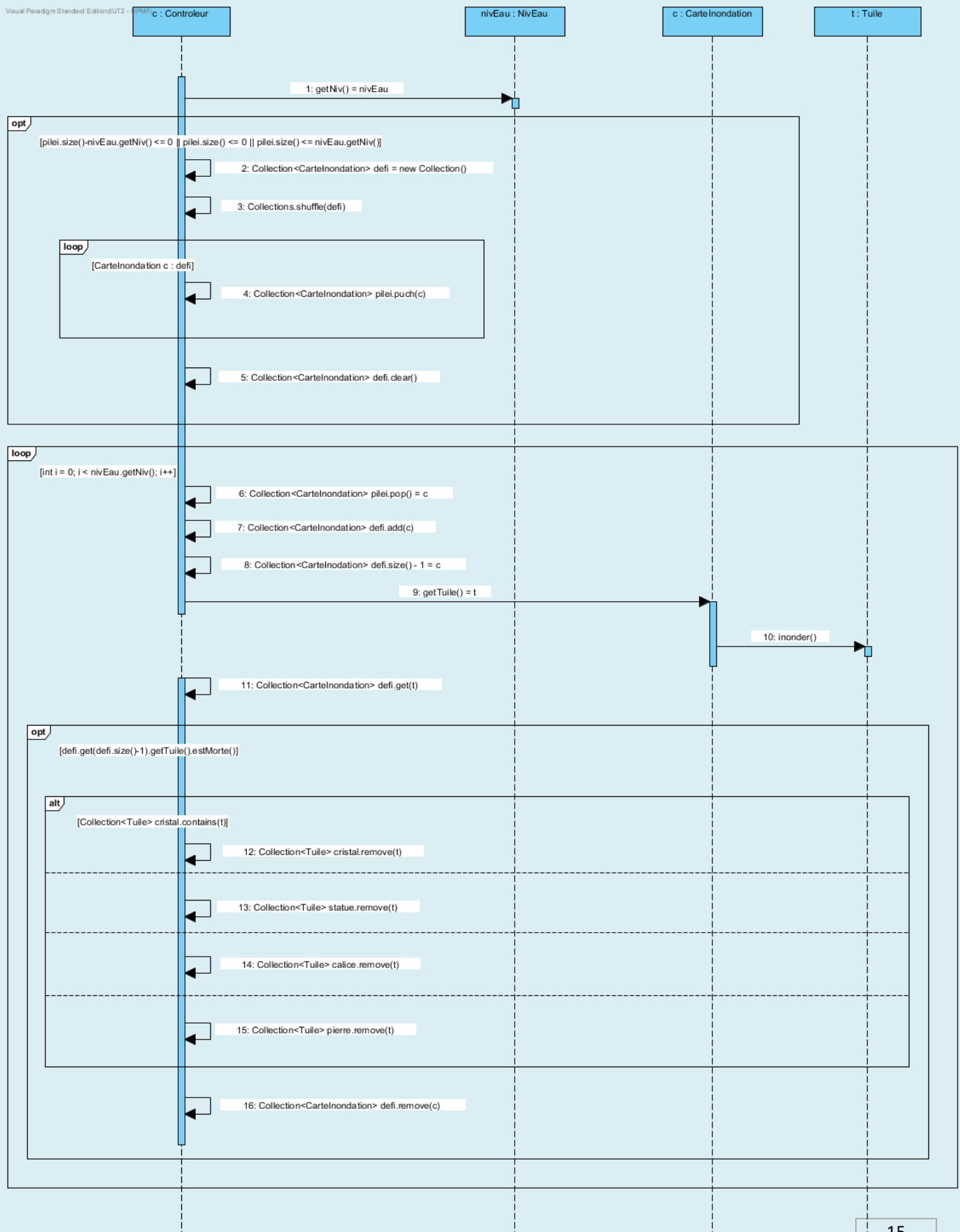


Diagramme de séquence piocher une carte trésor :

Ce diagramme correspond à la méthode tirerCT().

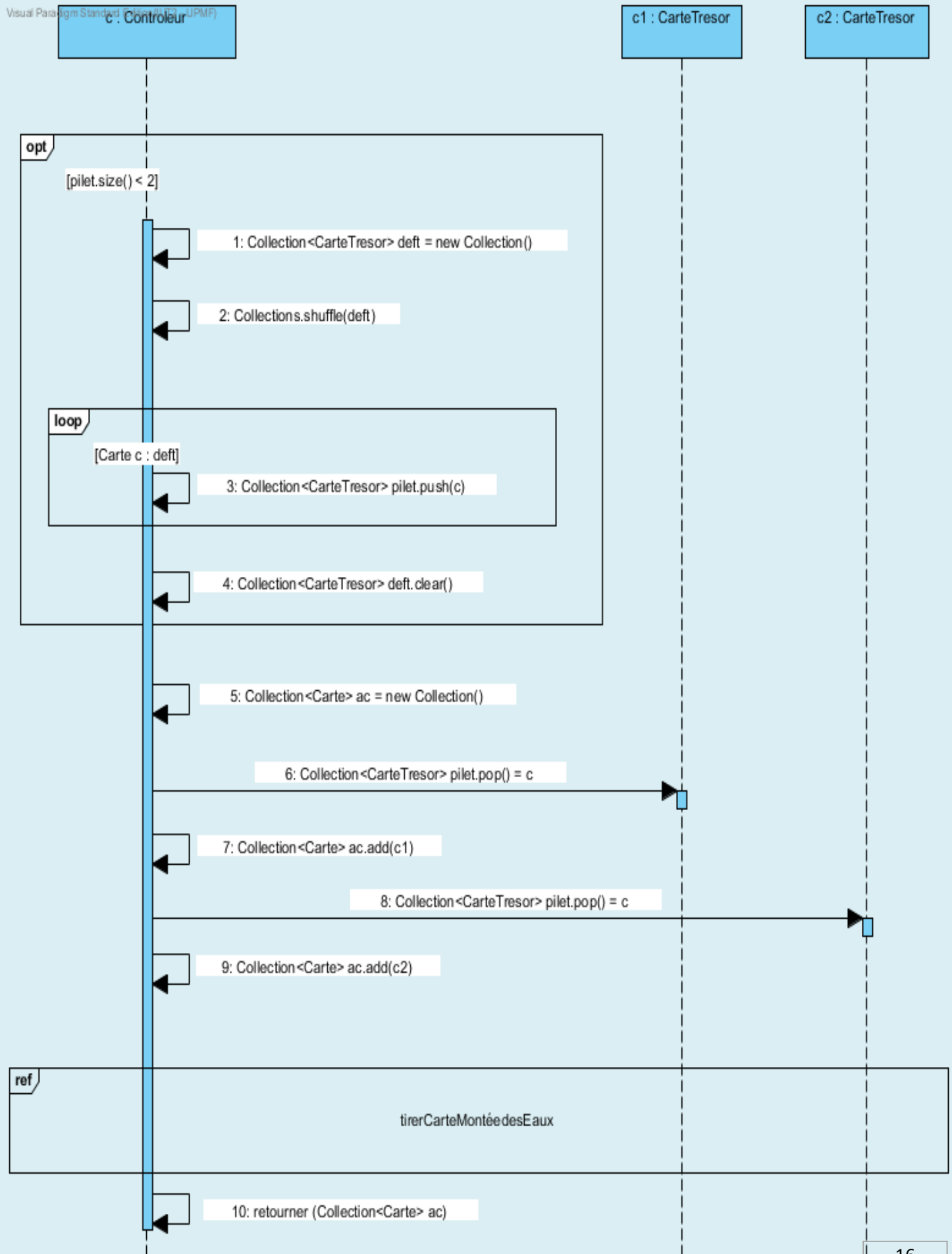


Diagramme de séquence piocher une carte montée des eaux

Cette méthode n'est pas proprement définie dans le code, c'est une partie de la méthode tirerCT(). En effet une carte montée des eaux est une carte trésor.

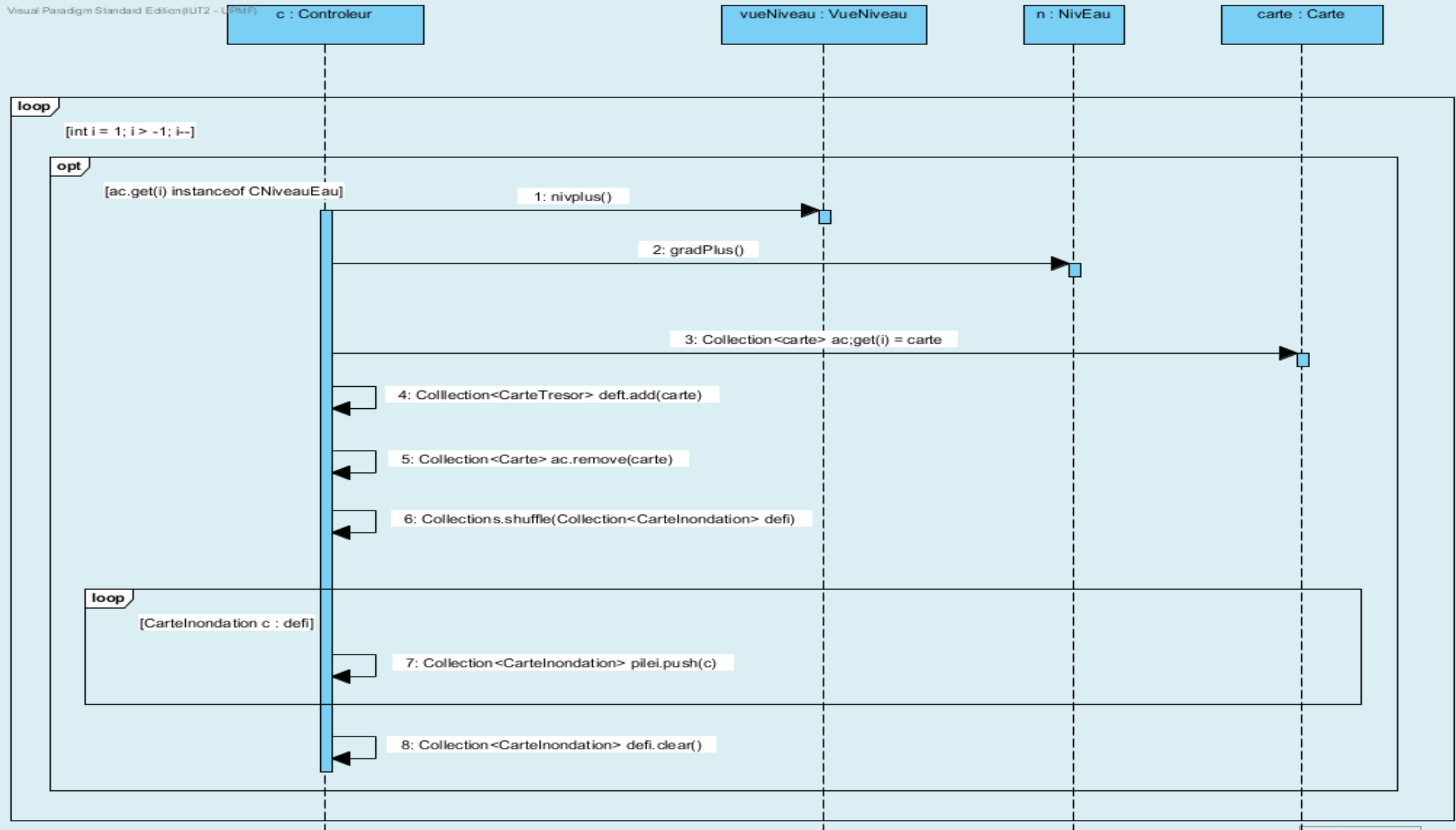


Diagramme de séquence getTuilesI() :

Cette méthode permet d'obtenir la liste des tuiles inondées.

Visual Paradigm Standard Edition (UML2 - UML4)

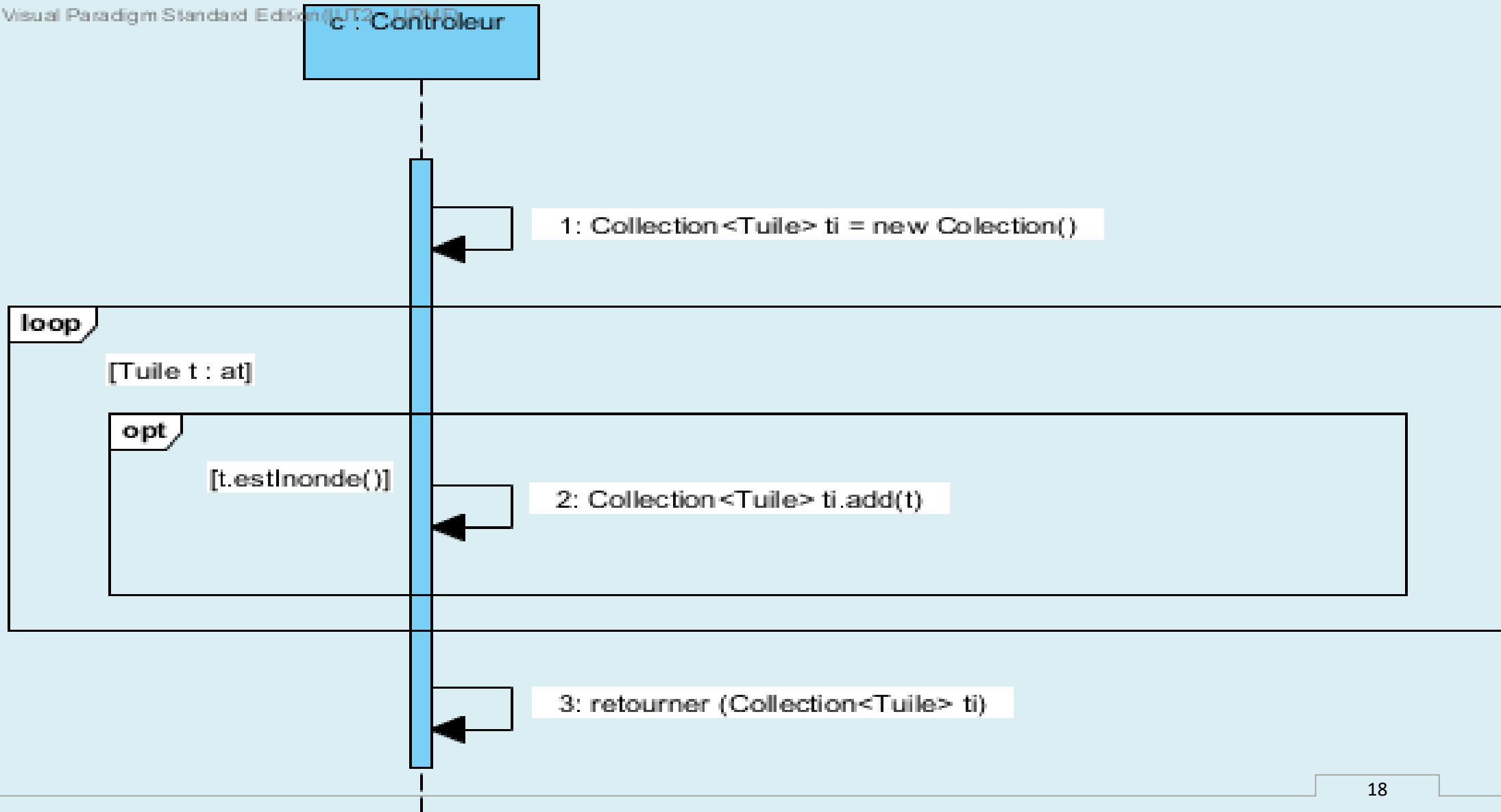


Diagramme de séquence getTuilesM()

Cette méthode permet d'obtenir la liste des tuiles mortes.

