

Les Pirates – 1A SRI

Yoann Smets 1A SRI
22100213

Partie - Modélisation UML

♦ Carte Régénération

Cette carte rend **N points de vie** au pirate l'utilisant.

La valeur de **N** est un attribut initialisé dans le constructeur de la carte.

♦ Carte Dénigrement

Cette carte **retire N points de popularité** au pirate adverse.

La valeur de **N** est définie lors de la création de la carte.

♦ Carte Pile ou Face

Cette carte joue sur une probabilité pondérée en faveur de l'utilisateur:

- Avec une probabilité définie (ex : 1 chance sur **N** avec $N > 2$), le pirate **utilisateur perd tous ses PV**.
- Sinon, c'est **le pirate adverse qui perd tous ses PV**.
La probabilité est définie à l'aide d'un entier transmis lors de la création de la carte.

♦ Carte Switch

Cette carte **échange totalement l'état des deux pirates** :

- Points de vie
- Popularité
- Main (les cartes en main)
- Zone d'attaque
- Zone de popularité

♦ Carte Vol

Cette carte permet d'échanger **N** cartes de sa main avec **N** cartes de son adversaire, les **N** cartes volables sont choisies aléatoirement. Pour chaque carte, le joueur peut choisir quelle carte de sa main échanger contre celle de son adversaire ou bien il peut choisir de ne pas voler la carte.

Note sur les Zones

Les différentes **Zones** (main, attaque, popularité) jouent également un rôle de **mémoire/historique** :

Elles permettent d'imaginer, à terme, des mécanismes évolutifs comme :

Déclenchement d'un **évènement spécial** après avoir joué **3 cartes du même type**.

Bonus/malus liés à l'accumulation de certaines cartes







