



Présentation Projet Long : Monopoly

E31

Avril 2020

Table des matières

1 Démonstration de l'application.	1
2 Diagramme de cas d'utilisation	5
3 Diagramme de séquence	6
4 Diagramme UML et Principaux choix réalisés	7
5 Organisation de l'équipe	8
6 Difficultés rencontrés	8

Introduction

Pour la mise en pratique des notions réalisées abordées dans le cadre du cours Technologie orienté objet, nous avons conçu un Jeu monopoly. Ce dernier a les mêmes fonctionnalités qu'un monopoly classique. Pour cette présentation, nous allons d'abord exécuter l'application pour vous montrer son fonctionnement général. Ensuite, nous présenterons le diagramme des cas d'utilisation, les diagrammes de Séquences, et le diagramme UML pour détailler l'architecture. Et enfin finir par la présentation de l'organisation de l'équipe.

1 Démonstration de l'application.

Pour exécuter l'application, il est nécessaire de mettre toutes les images à la racine du projet. On va exécuter l'application grâce à l'IDE eclipse. Cela devrait donner la séquence suivante : dont les explications sont dans le manuel utilisateur.



FIGURE 1: Bienvenue



FIGURE 2: Bienvenue



FIGURE 3: Choix du nombre de joueur(liste déroulé)



FIGURE 4: Choix du nombre de joueur(liste déroulé)

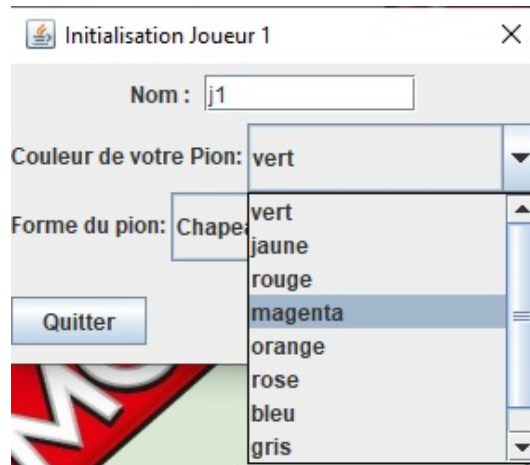


FIGURE 5: Choix de la couleur

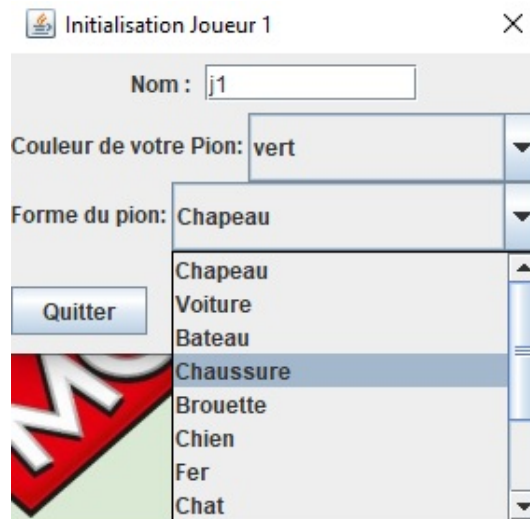


FIGURE 6: Choix de la forme

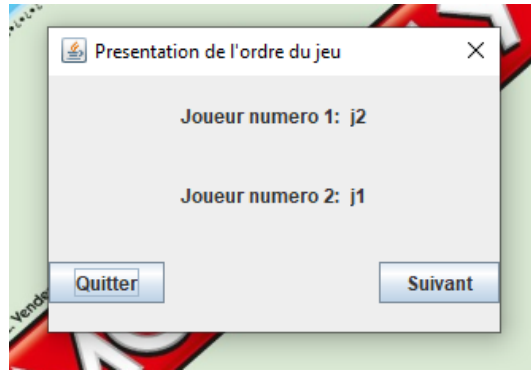


FIGURE 7: Présentation de l'ordre du jeu



FIGURE 8: Présentation de la Vue Monopoly de départ

2 Diagramme de cas d'utilisation

Ce diagramme l'ensemble des fonctionnalités des joueurs inscrits.

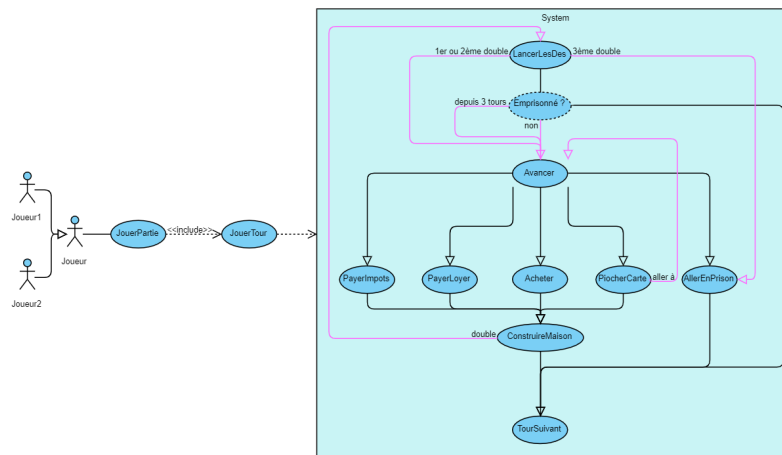


FIGURE 9: Diagramme de cas d'utilisation

3 Diagramme de séquence

Diagramme de séquence de l'initialisation de la vue.

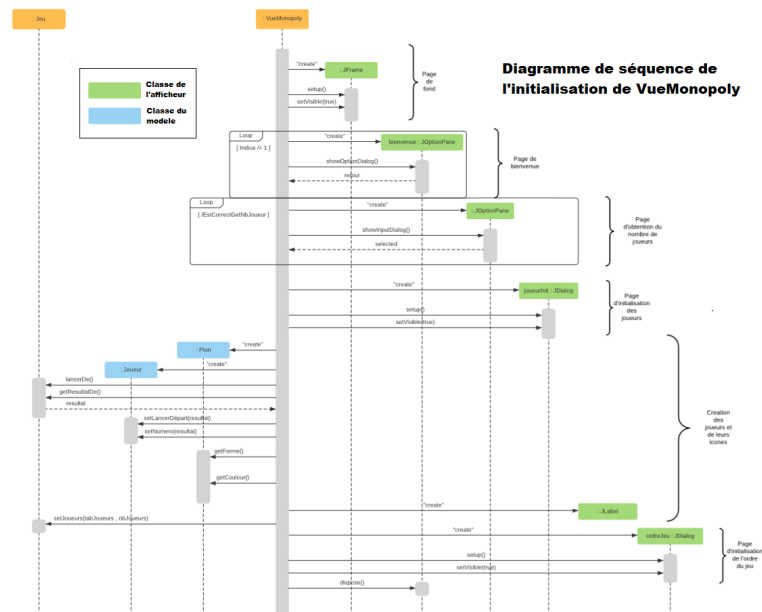


FIGURE 10: Diagramme de séquence de l'initialisation du jeu

Diagramme de séquence de jeu

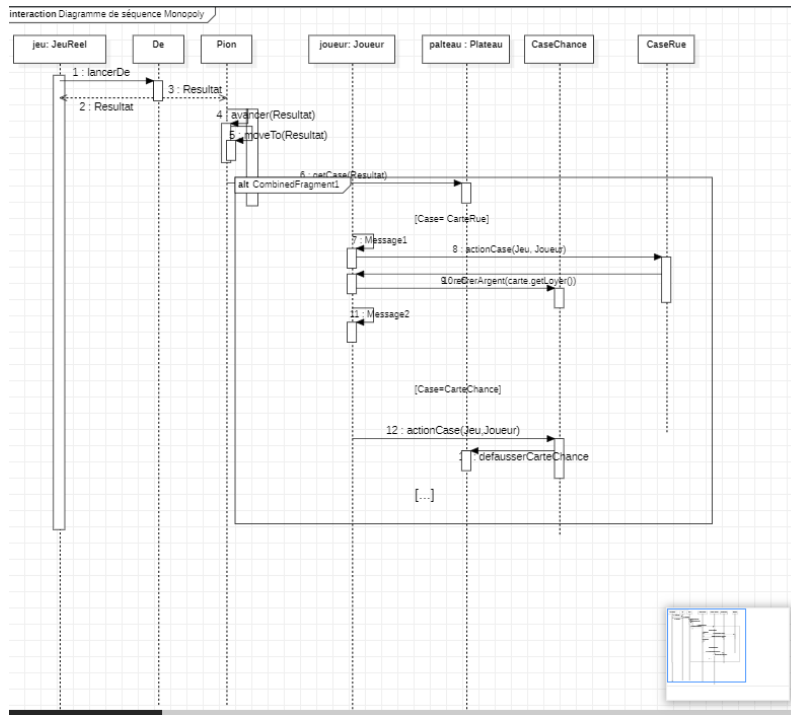


FIGURE 11: Diagramme de séquence Du jeu

4 Diagramme UML et Principaux choix réalisés

La conception du travail a été effectuée en plusieurs étapes. Tout d’abord l’idée globale était de modéliser le jeu en trois principaux éléments : Plateau – Joueurs – Cartes. Cela nous a donné le diagramme structurelle suivant

