*Participants :*

* *KRISHNAPALAN*
* *BREJON*

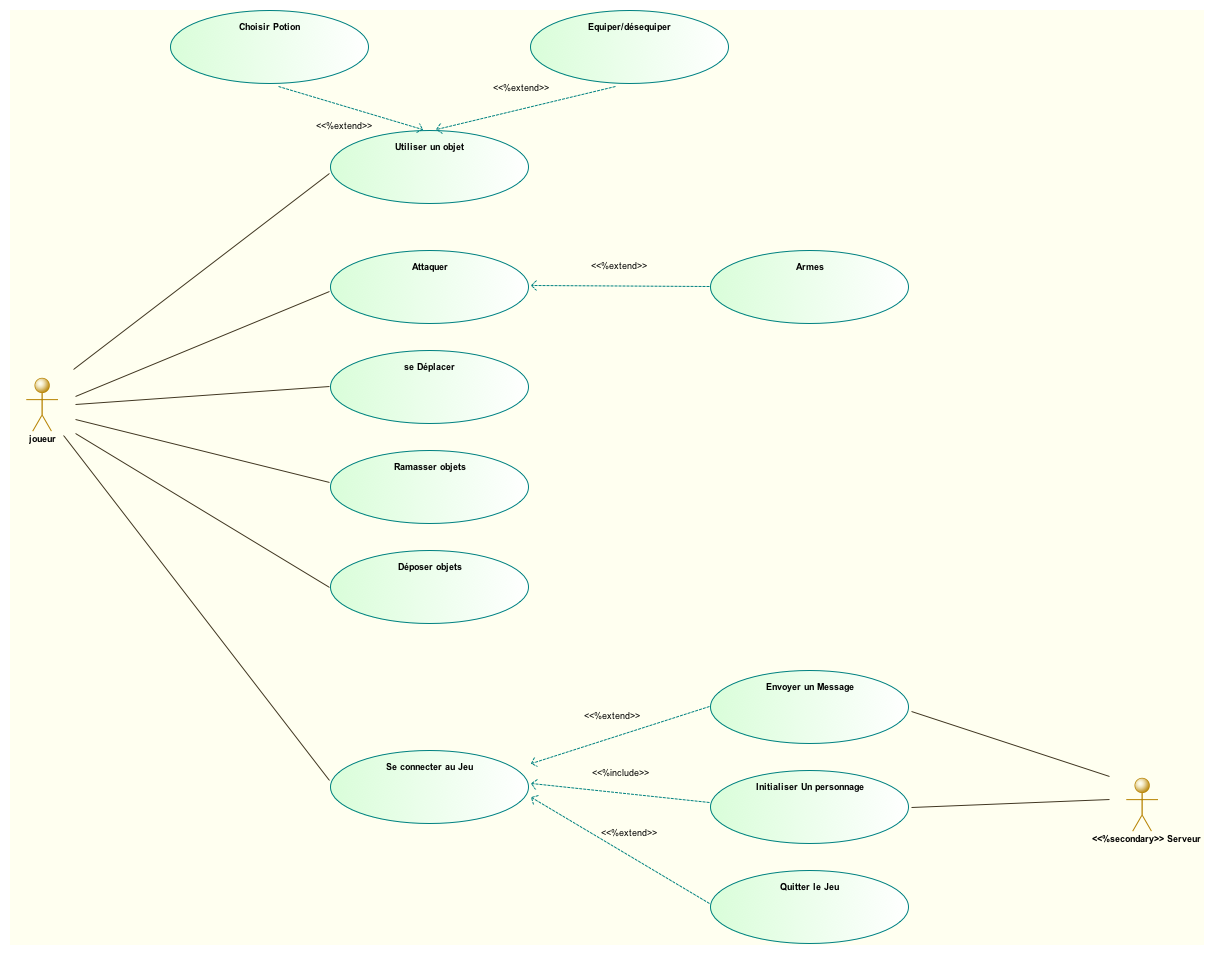
*Groupe de TD : C3*

EHPTMMMORPGSVR

Déroulement du projet

*Tableau d’avancement :* <https://docs.google.com/spreadsheets/d/16gkorPNoImduEZ48GPzUNwxoBR-aN-NIZ82Ts3T90Qs/edit?usp=sharing>

Avant de commencer le projet, nous avons installé des logiciels de types team viewer, skype, gitbug et de cloud nine pour l’échange d’informations et de communication. De plus des logiciels du type modelio et éclipse pour le développement du projet en lui-même. Lors de l’inscription pour ce projet, nous devions remplir un tableau. Ce tableau fait état de notre avancer dans le projet tutore. Pour mieux se répartir les tâches nous sommes créé un carnet de bord personnel. Dans ce carnet de bord contient L’objectif de la séance, le travail effectué durant la séance, les objectifs pour la prochaine séance et des remarques éventuelles. Pour chaque étape de notre projet nous faisons référence à notre tableau d’avancement. Par exemple, pour faire le diagramme de cas utilisation cela nous a pris 1 semaine et 7 heures.

Diagramme de cas d’utilisation

Documentation des cas d’utilisation

Cas d’utilisation du jeu EHPTMMMORPGSVR

Description

Ce diagramme de cas d’utilisation montre bien les différents types d’utilisation que peu faire l’utilisateur. Choix a lui de faire ce qu’il veut.Tout les options sont décrites ( il pourra attaquer,se déplacer,ramasser ou déposer un objets).

Acteurs impliqués

* Joueurs ( primaire)
* Serveur ( primaire)

Déroulement du cas d'utilisation

* Première étape: le joueur choisi si il veut créer un personnage (ce qui implique que le joueur crée une partie avec « include »). De plus le personnage, pourra attaquer,déposer ou ramasser un objets,se déplacer.
* Deuxième étape: le serveur sera la pour sauvegarder,charger un personnage, et créer un personnage.

Enchaînements alternatifs

Diagramme de classes