

Plan du rapport :

## Introduction

1. Présentation des règles (pas profond) avec cas d'utilisation
  - 2 diagrammes init et tour
  - créer une nouvelle partie / charger
  - comment fonctionne un tour
  - difficultés tailles de map/nbJoueur
  -
2. Présentation complète des règles
  1. (état transition)
  2. interaction 1
  3. interaction 2
3. Présentation de l'UML
  1. Design Pattern (5)
    - monteur strategy
  2. UML complet

Conclusion (MVC design pattern)