

COMPTE RENDU

1. SOMMAIRE

Ce dossier présente le plan du document de notre logiciel *C'est du brutal*. Alors ce document présente la première partie qui conduit la modélisation UML et ses points principaux, de plus, la présentation et la défense de notre conception et stratégie. Toutes les conceptions ont suivi les règles demandées. Ce sont les premiers points à souligner de notre jeu, ensuite pour la deuxième partie on va démarrer le développement en Java.

2. PARTIE 1 : DÉVELOPPEMENT UML

- **Formation du binôme et auto-présentation ;**
- **Observation et analyse du document dans son ensemble ;**
- **Recherche et choix de buts ;**
- **Initiation et modélisation dans le Modelio – UML ;**
- **Préparation et finalisation de la présentation ;**

1^{ème} étape : Binôme et Synthèse

Pendant la première semaine nous avons fait le binôme (André et Younes), ensuite nous avons fait la lecture du projet afin de comprendre et de souligner les buts. Notre conception sur le projet pour la phase 1 était : synthétiser vers le modelio les trois types de diagramme (l' UML) et la défense d'une présentation (l'introduction, les trois diagrammes et la conclusion).

2^{ème} étape : *C'est du brutal* !

Il s'est passé pendant la deuxième semaine. Où nous avons réuni tous les points pour la première partie : les règles du jeu, les joueurs et leurs caractéristiques, les zones d'influences, les actions et le déroulement du jeu. Et, grâce aux cours de modelio nous pouvons commencer à piloter le Modelio.

3^{ème} étape : Diagrammes

Il s'agit de la troisième semaine. Alors, nous avons réussi à comprendre le Modelio et tous ses outils pour commencer les trois diagrammes, et après avoir discuté sur le jeu nous avons fait un petit pas toujours pour créer les diagrammes. Le premier a été le cas d'utilisation, auquel on pense être le plus complet jusqu'ici. Après, nous avons démarré avec le diagramme de classes, malgré présenté avec des doutes, nous sommes sûrs que la base documentée a été vraiment faite. Et finalement, le diagramme de séquence, celle qui a été la plus structurée pour avoir le début de la logique de programmation, et qui après la fin nous la trouvons bien complète.

4^{ème} étape : Finalisation et Présentation

Pendant la quatrième semaine, nous avons terminé les trois diagrammes, lesquels nous sommes sûrs que leurs bases suivent l'idée principale. Comme part de présentation, nous avons décidé ensemble de faire les slides en pensant avec une vision graphique, ce qui est vu dans la présentation.

ANEXXE

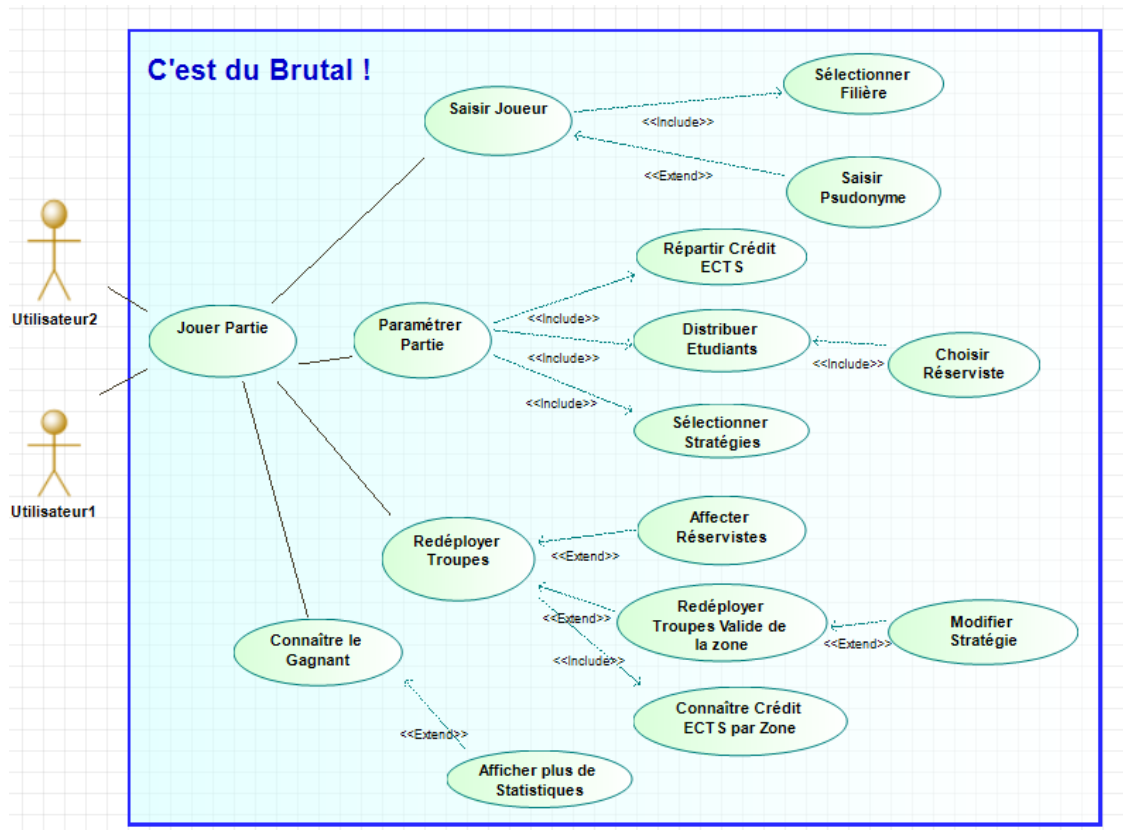


Figure 1: Diagramme de cas d'utilisation. Les acteurs, les lignes de communication, les relations entre les cas. C'est la description trop synthétique.

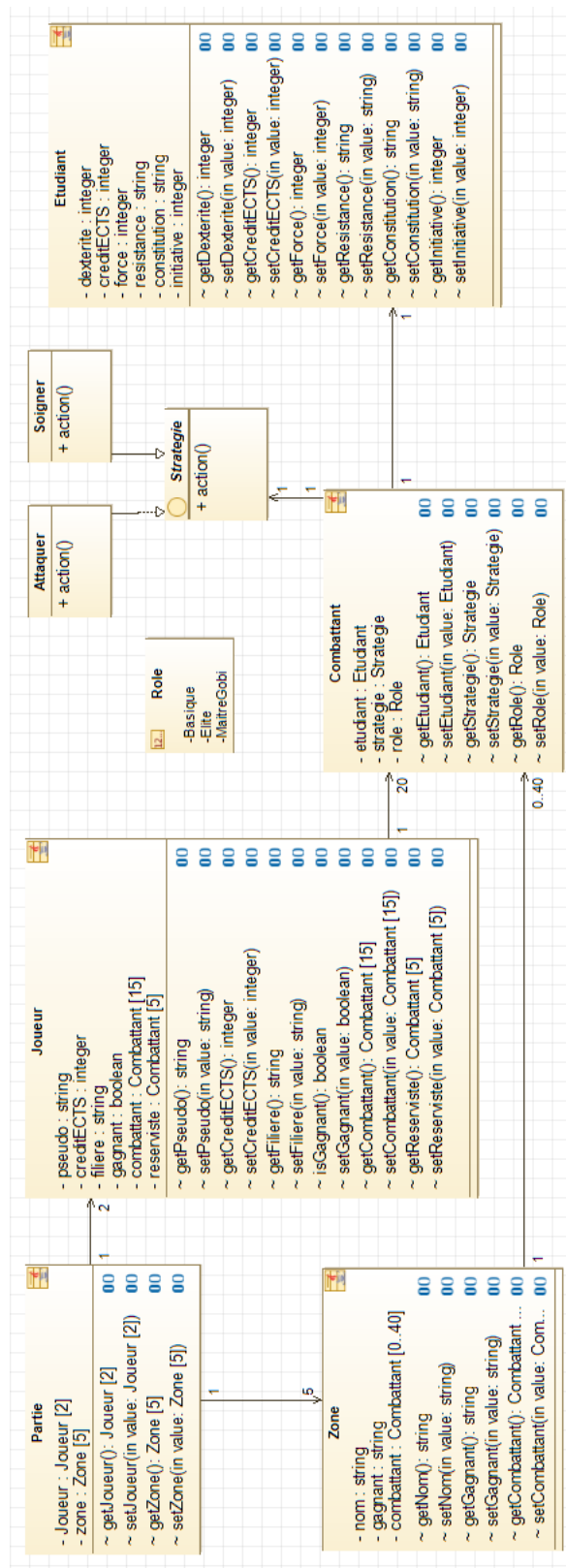


Figure 2: Diagramme de classe. Les classes, les types d'objets, la visibilité des membres, les attributs, les opérations (les méthodes), les relations entre les classes. C'est une vue logique de la façon dont sont satisfaites les exigences exprimées.

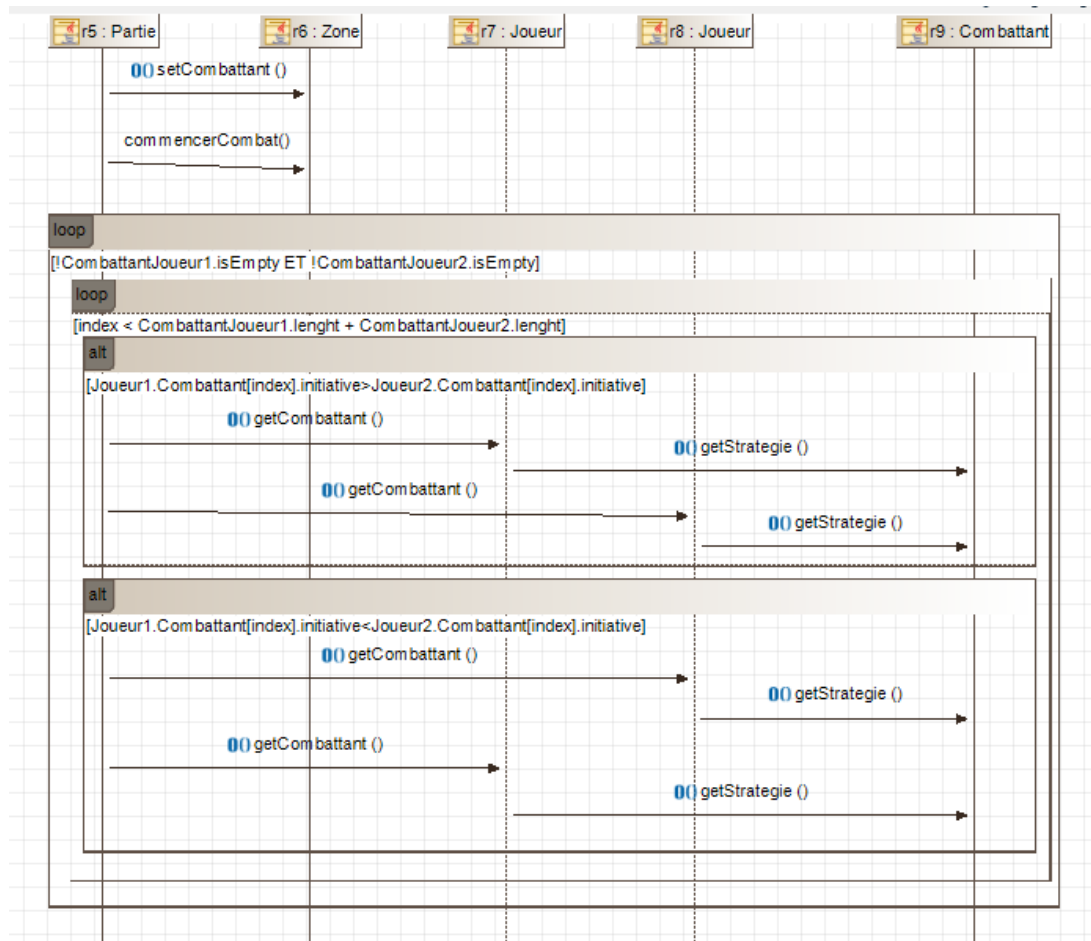


Figure 3: Diagramme de séquence. Les acteurs, les événements, les messages et les fragments. Indique comment est réalisé un processus dans le système connaissant.