



UNIVERSITÉ DE TECHNOLOGIE DE BELFORT
MONTBÉLIARD

LO43

Smallworld UTBM

Florent JACQUET
Antonin WALTZ
Superviseur : Amine AHMED BENYAHIA

Automne 2014

Table des matières

1	Présentation du projet	3
2	Organisation et répartition du travail	4
3	Spécifications UML	5
3.1	Diagramme de cas d'utilisation	5
3.2	Diagramme de séquence	5
3.3	Diagramme de classes	5

Table des figures

3.1	Diagramme des cas d'utilisation du <i>Smallworld</i>	6
3.2	Diagramme de séquence d'un tour de jeu	7
3.3	Diagramme de classe du modèle	8

Chapitre 1

Présentation du projet

Durant ce semestre en LO43, nous avons choisi le projet *Smallworld* parmi tout ceux proposés.

Smallworld est un jeu de stratégie qui propose de gérer la destinée de peuples fantastiques, chacun disposant d'une particularité unique. En plus de ça, ceux-ci sont associés aléatoirement à un pouvoir spécial qui leur confère une capacité supplémentaire.

Le but est de conquérir des territoires afin d'obtenir le plus de points de victoire. Cependant au fur et à mesure de l'avancé du jeu, un peuple a tendance à s'affaiblir. Le joueur qui le contrôle peut alors le faire passer en déclin et choisir une nouvelle civilisation.

Nous avons adapter les peuples et les pouvoirs à l'environnement de l'école, en respectant les règles de base du jeu.

Chapitre 2

Organisation et répartition du travail

Notre groupe étant composé de 2 personnes, il était facile pour nous de communiquer sur l'avancé du projet, la façon d'aborder telle ou telle contrainte technique ou fonctionnelle ou tout simplement faire le point.

Dans un premier temps et après nous être approprié *Smallworld*, nous avons réaliser les spécifications UML ensemble afin de partir sur la même base de départ. Evidemment nous adapterons au fur et à mesure de l'implémentation en fonction de l'évolution des contraintes. Nous nous sommes également mis d'accord sur l'utilisation du pattern MVC, du polymorphisme, etc.

Concernant les outils, nous avons utilisé **Eclipse**, **Dia** pour l'UML et un dépôt **Git** pour la synchronisation des sources et le versionnage. Nous avons également profiter des fonctionnalités de **Git** pour effectuer un suivi efficace des fonctions à modifier où terminer.

La répartition du travail s'est globalement fait ainsi, sachant que chacun n'hésitait pas à intervenir dans les parties de l'autre si besoin était :

- Florent :
- Antonin :

Chapitre 3

Spécifications UML

3.1 Diagramme de cas d'utilisation

3.2 Diagramme de séquence

3.3 Diagramme de classes

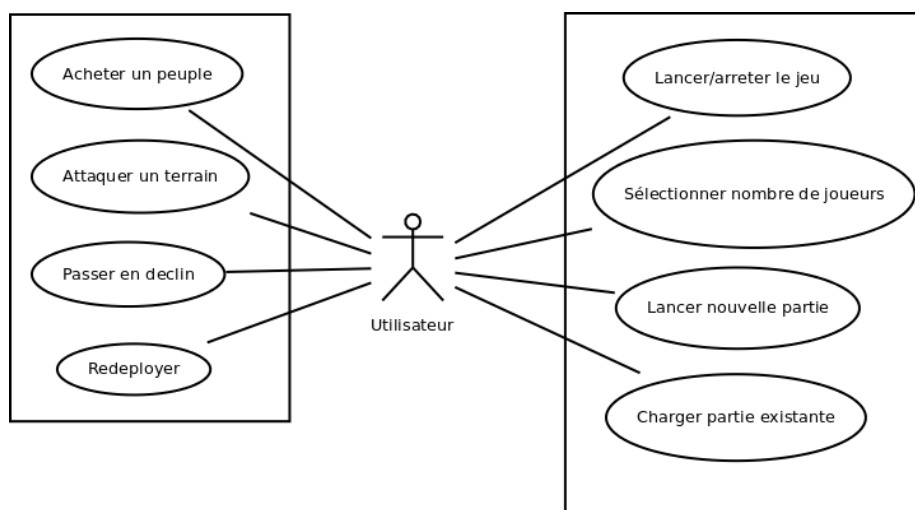


FIGURE 3.1 – Diagramme des cas d'utilisation du *Smallworld*

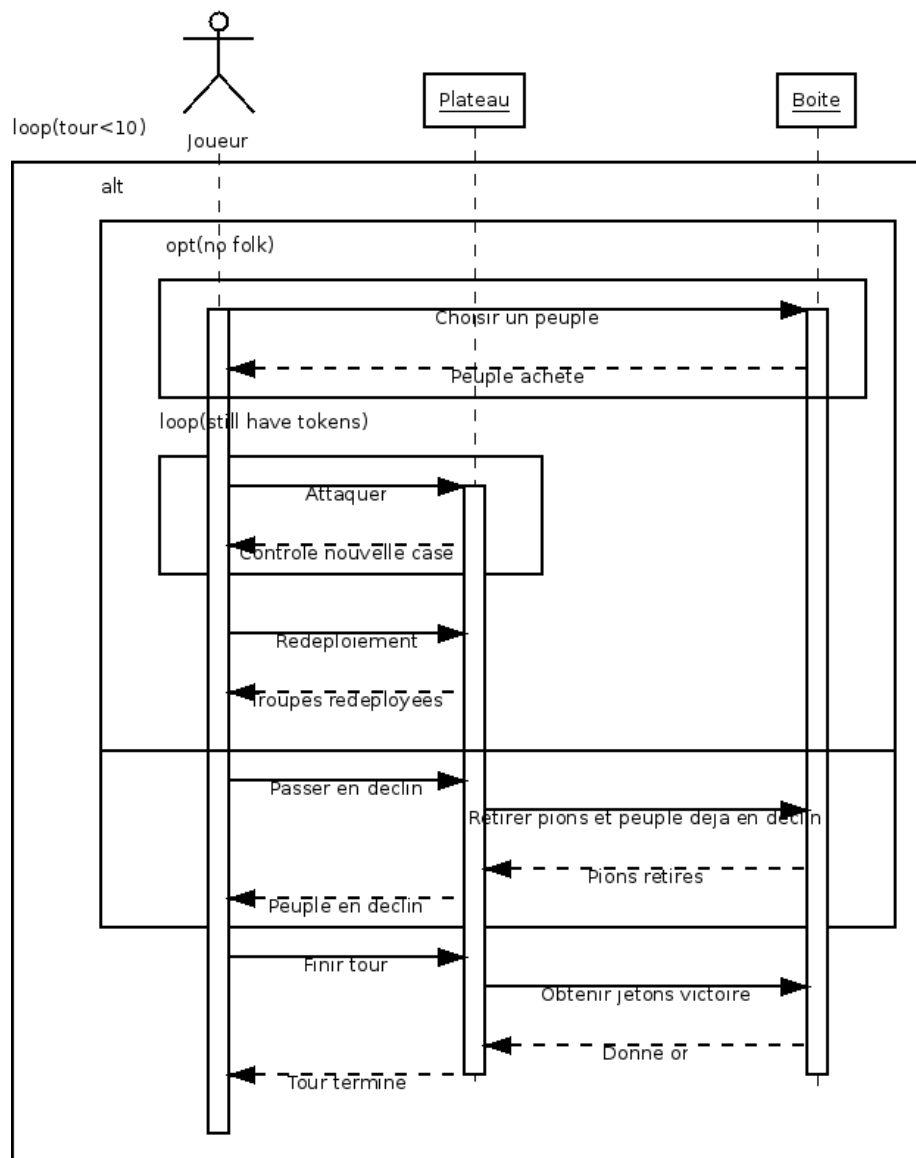


FIGURE 3.2 – Diagramme de séquence d'un tour de jeu

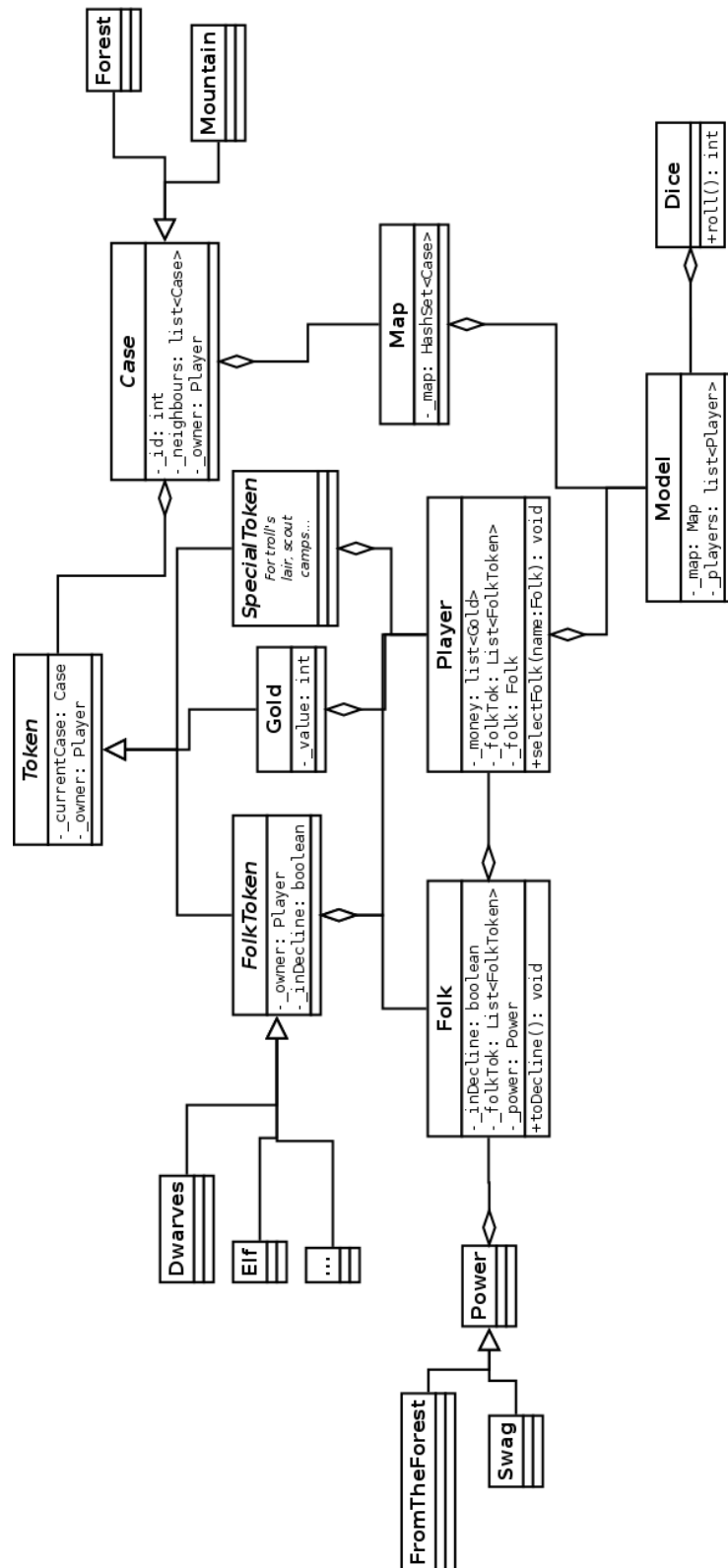


FIGURE 3.3 – Diagramme de classe du modèle