
DEVOIR MAISON « PAC-MAN »

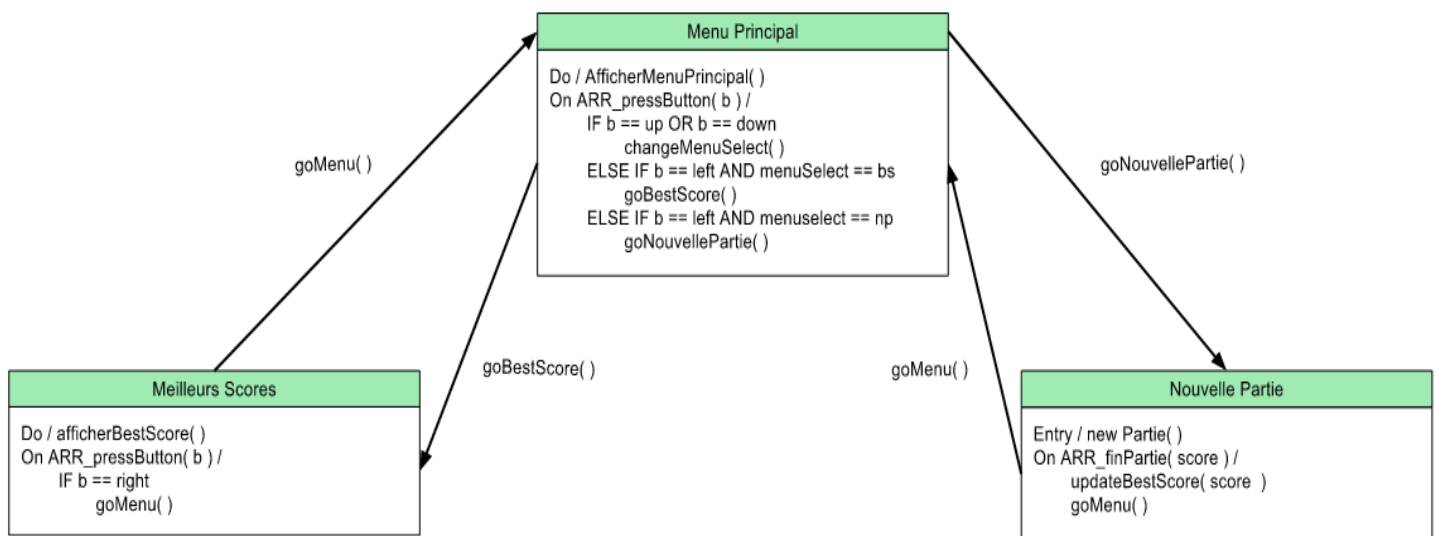
OMGL3 ACSI OBJET

Table des matières

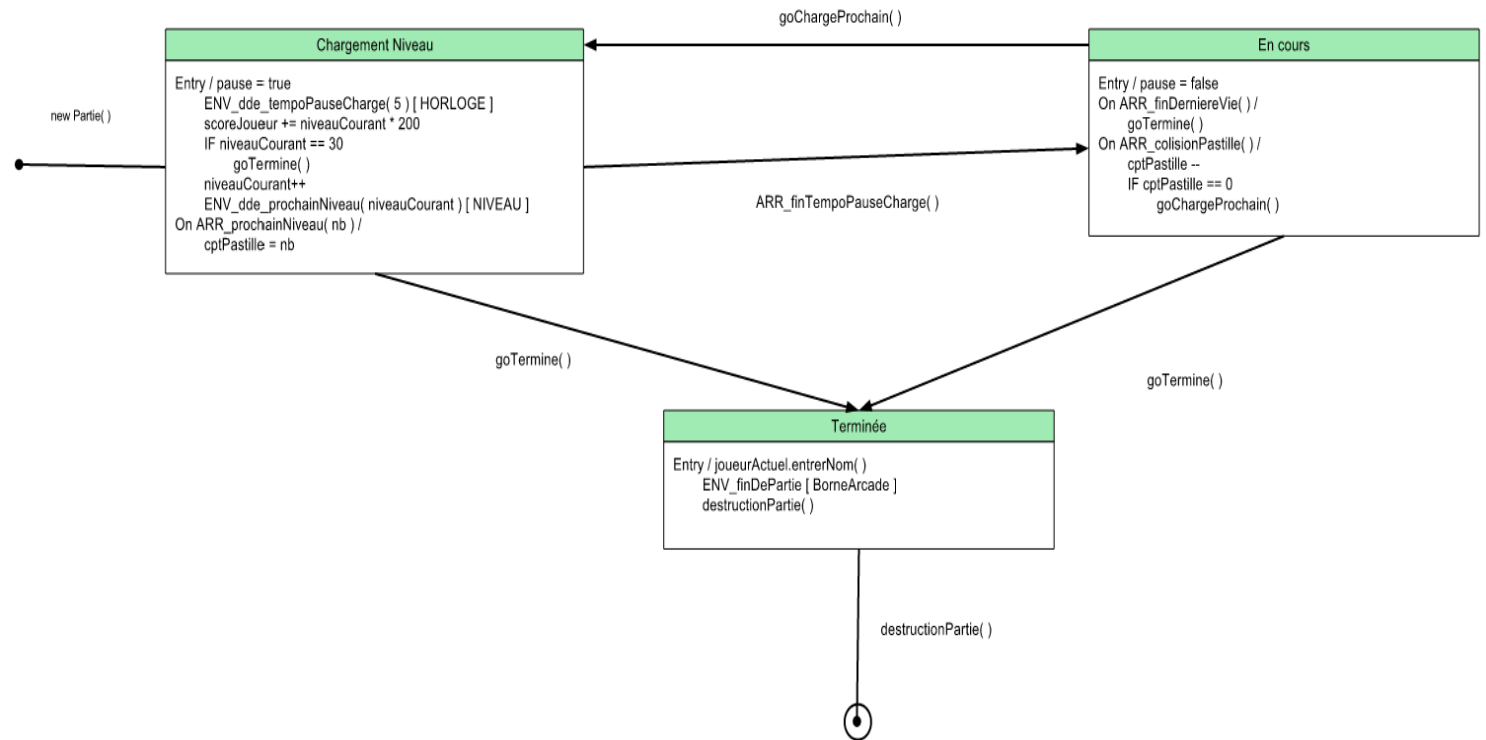
I. Modélisation d'une partie.....	2
I.1 Diagramme états-transitions d'une borne d'arcade.....	2
I.2 Diagramme états-transitions d'une partie.....	3
I.3 Diagrammes de classes Correspondant.....	4
II. Modélisation des cases objets.....	5
II.1 Complément diagrammes de classes.....	5
II.2 Diagrammes états-transitions d'un Niveau.....	6
III. Modélisation des personnages.....	6
III.1 Diagrammes états-transitions de Pac-Man.....	6
III.2 Mise à jour diagrammes de classes.....	7

I. Modélisation d'une partie

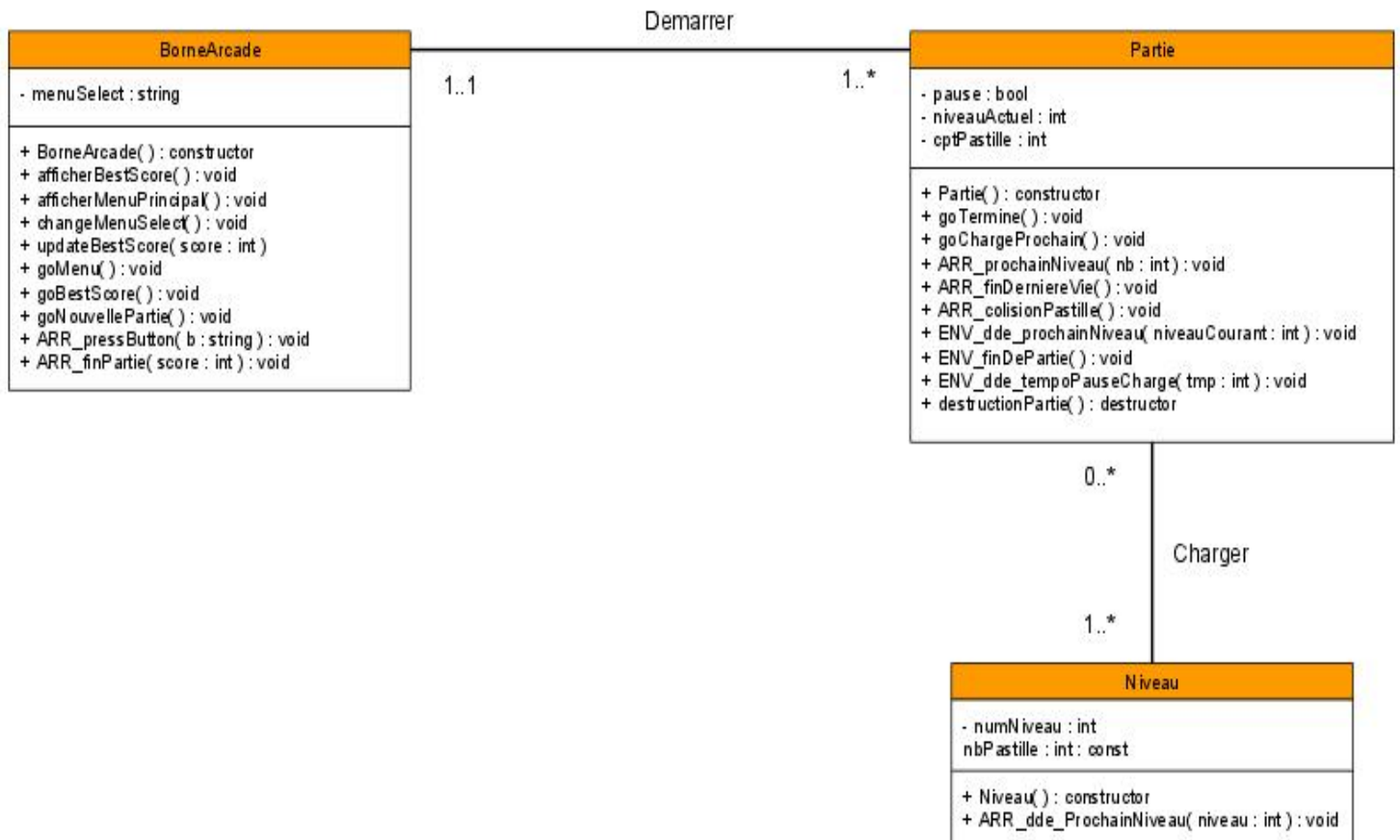
I.1 Diagramme états-transitions d'une borne d'arcade



I.2 Diagramme états-transitions d'une partie

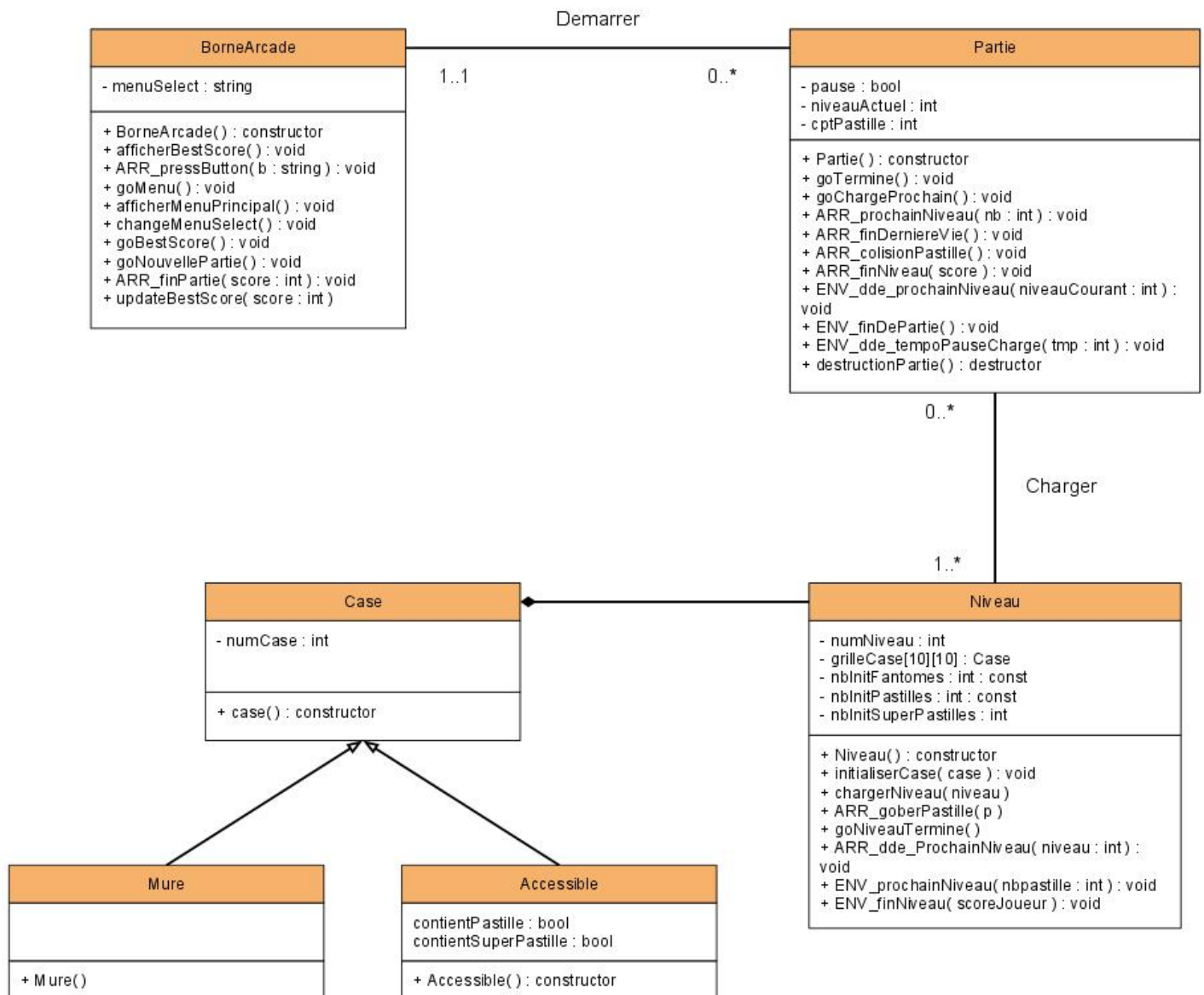


I.3 Diagrammes de classes Correspondant

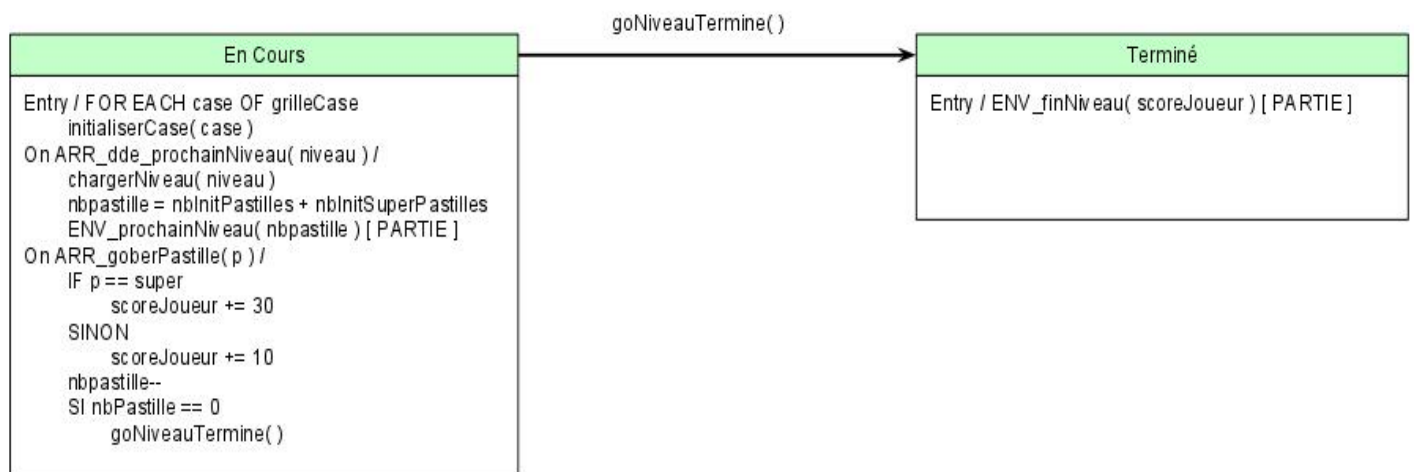


II. Modélisation des cases objects

II.1 Complément diagrammes de classes

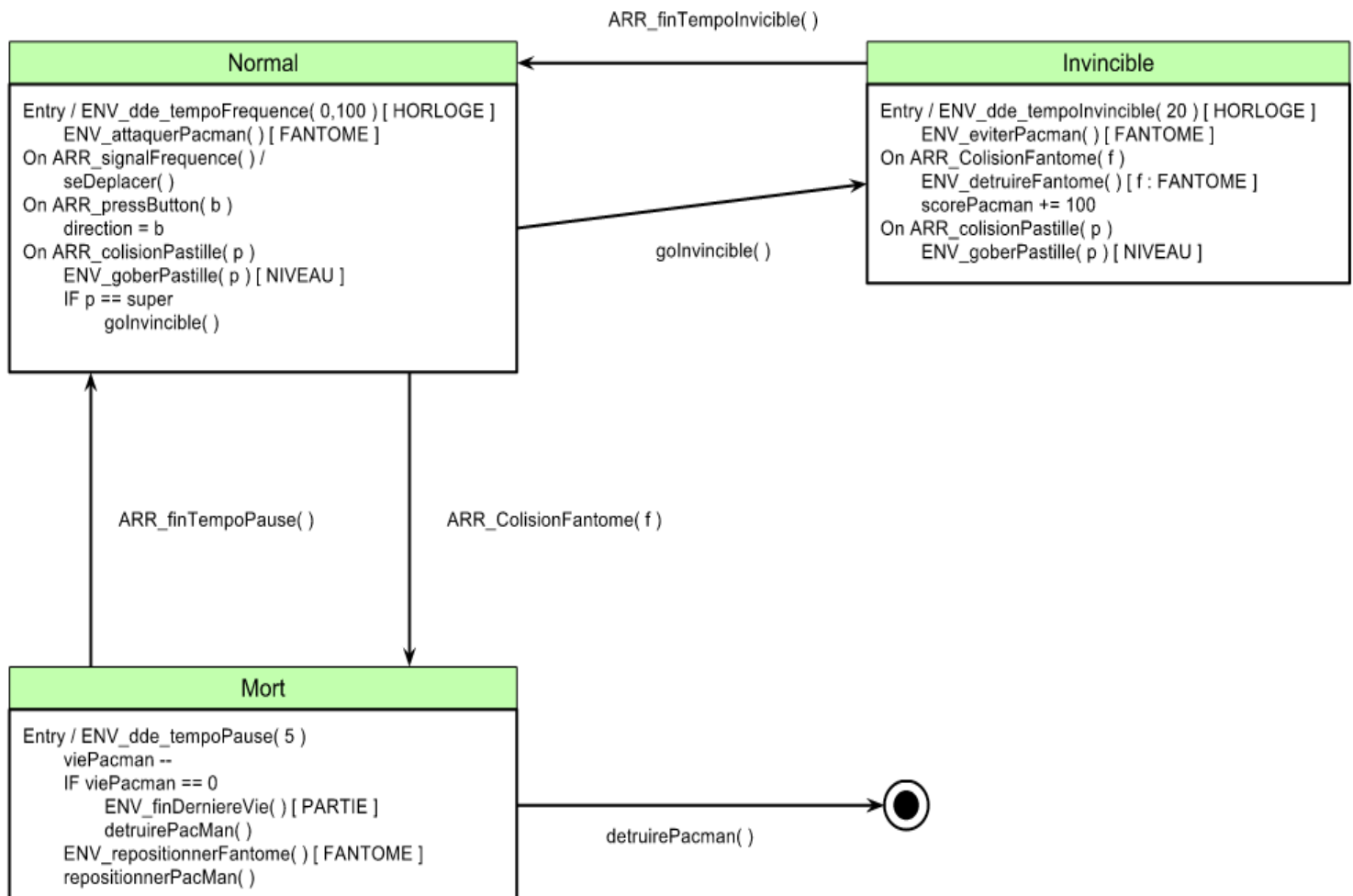


II.2 Diagrammes états-transitions d'un Niveau



III. Modélisation des personnages

III.1 Diagrammes états-transitions de Pac-Man



III.2 Mise à jour diagrammes de classes

