



POSITRON
UML

Sommaire

Diagramme de contexte statique	p3
Diagramme de cas d'usage	p4 – 7
Description de cas	p8 – 9
Diagramme de séquence	p 9 – 10
Diagramme d'activité	p 11
MEA	p 12
Diagramme de classe	p13 – 14
Diagramme de déploiement	p 15 - 16

Diagramme de contexte statique

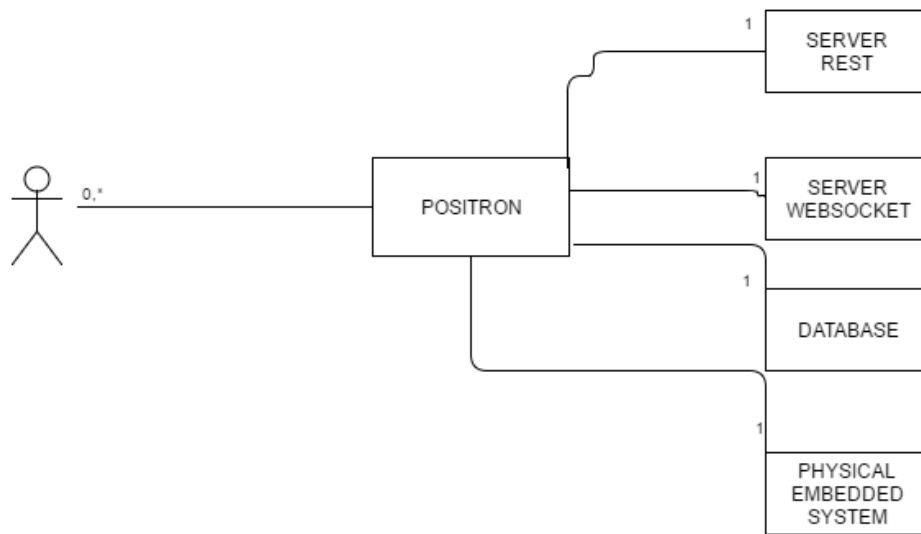


Diagramme de cas d'usage

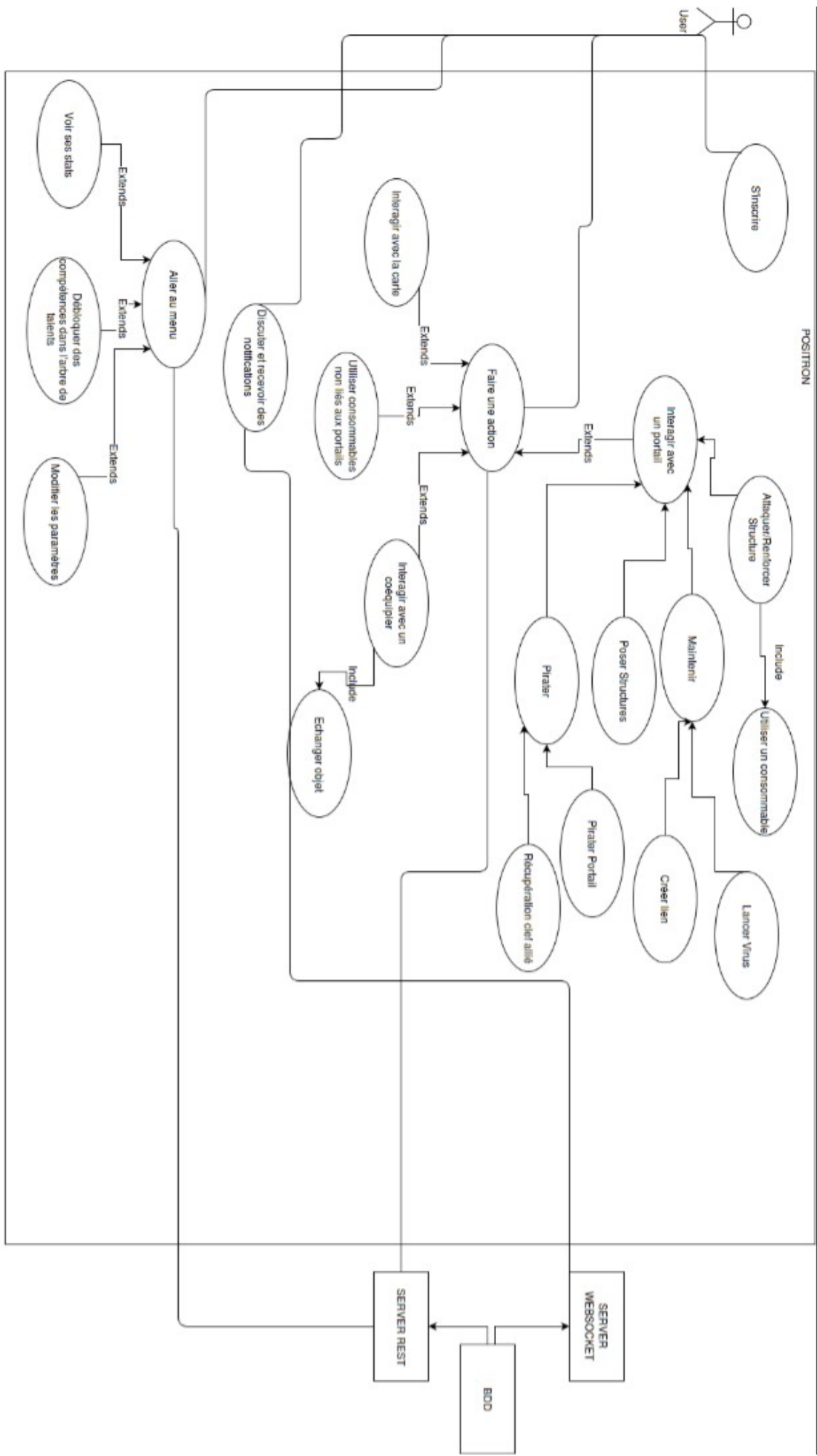


Diagramme de cas d'usage Maintenir/Poser une structure

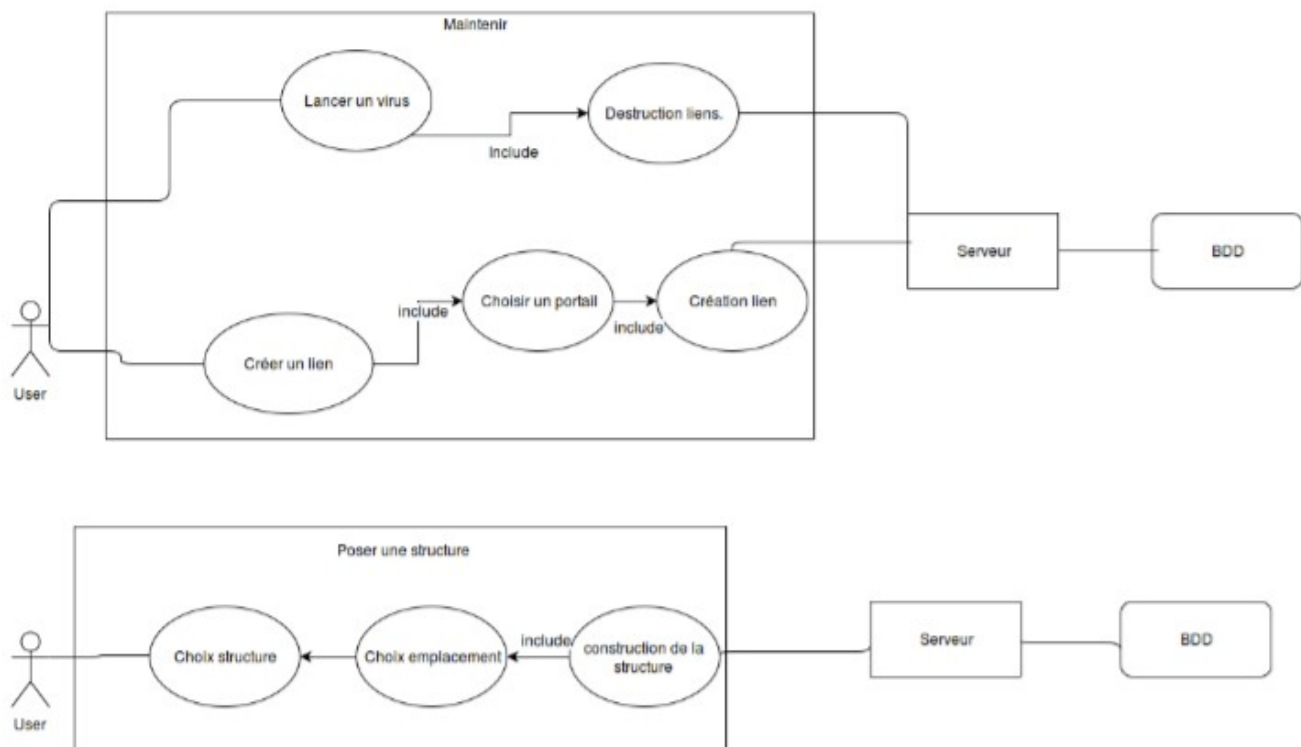


Diagramme de cas d'usage Pirater un portail

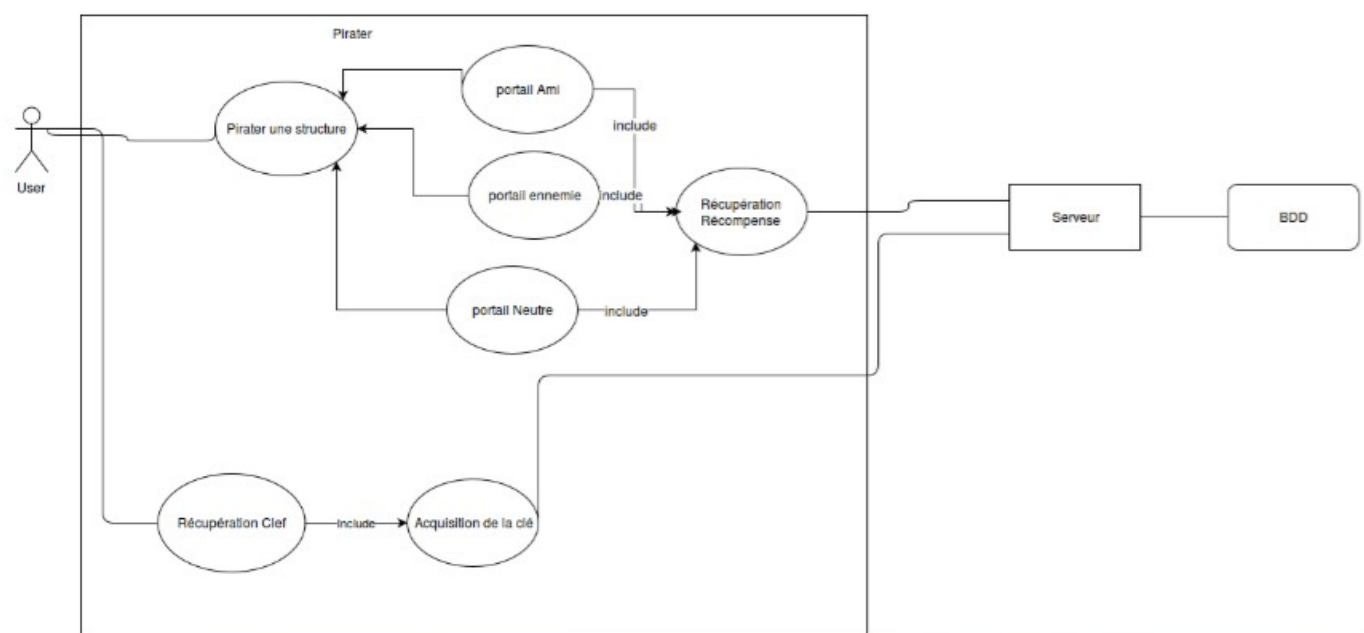


Diagramme de cas d'usage Attaquer/Renforcer une structure

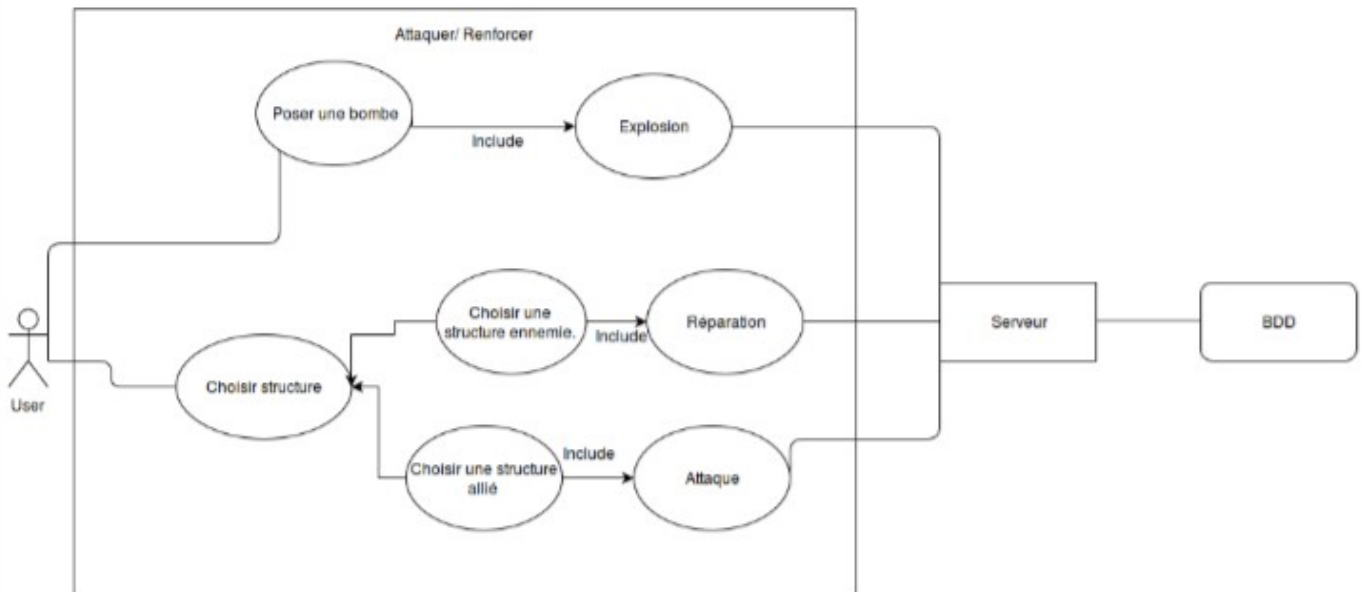
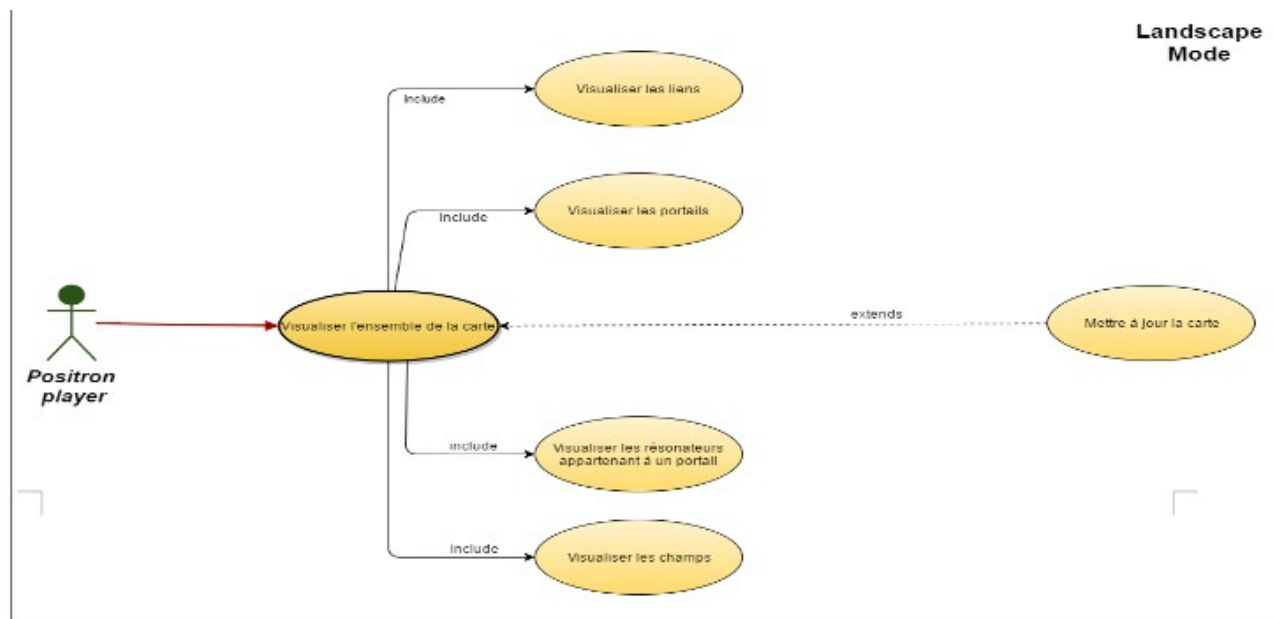


Diagramme de cas d'usage : Vue tactique



Description du cas ECHANGER UN OBJET ENTRE DEUX ALLIES

Sommaire de l'identification

Titre

ECHANGER UN OBJET ENTRE DEUX ALLIES

Résumé

Ce scénario permet d'échanger des objets de l'inventaire entre deux protagonistes.

Acteurs

Deux alliés (principaux), un ennemi (secondaire), base de données (secondaire).

Date de création - Date de modification

28/04/16 - 28/04/16

Version

1.0

Description des enchainements

Pré-conditions

Les deux protagonistes doivent être obligatoirement de la même équipe.

Ils doivent être présent chacun, dans le champ d'action de l'autre protagoniste.

Au moins un des joueurs doit posséder un objet dans son inventaire.

Scénario nominal

Enchainements alternatifs

Exceptions

Post-conditions

Les deux protagonistes ont échangé les objets, et la base de données est mise à jour.

Scénario Nominal

- 1 . Un des deux joueurs lance l'échange.
- 2 . L'autre joueur accepte l'échange.
- 3 . Le joueur choisit l'objet à échanger.
- 4 . Le joueur donne l'objet.
- 5 . L'autre joueur accepte l'objet.
- 6 . L'autre joueur possède l'objet échangé.

Enchainements alternatifs

- A1. L'autre joueur n'accepte pas l'objet.
A1 commence à 5 dans le scénario nominal.
6. Le premier joueur propose un autre objet.
Le scénario nominal reprend à 5.

Exceptions

- E1 L'échange n'est pas accepté.
E1 commence à 2 dans le scénario nominal.
3. L'autre joueur refuse l'échange.
FIN
E2 Un adversaire intercepte l'objet échangé.

E2 commence à 5 dans le scénario nominal.

6. En fonction de ses compétences, l'adversaire volera l'objet de l'échange, et l'autre joueur n'aura pas l'objet dans son inventaire.

FIN

Diagramme de séquence : Sélection d'une compétence

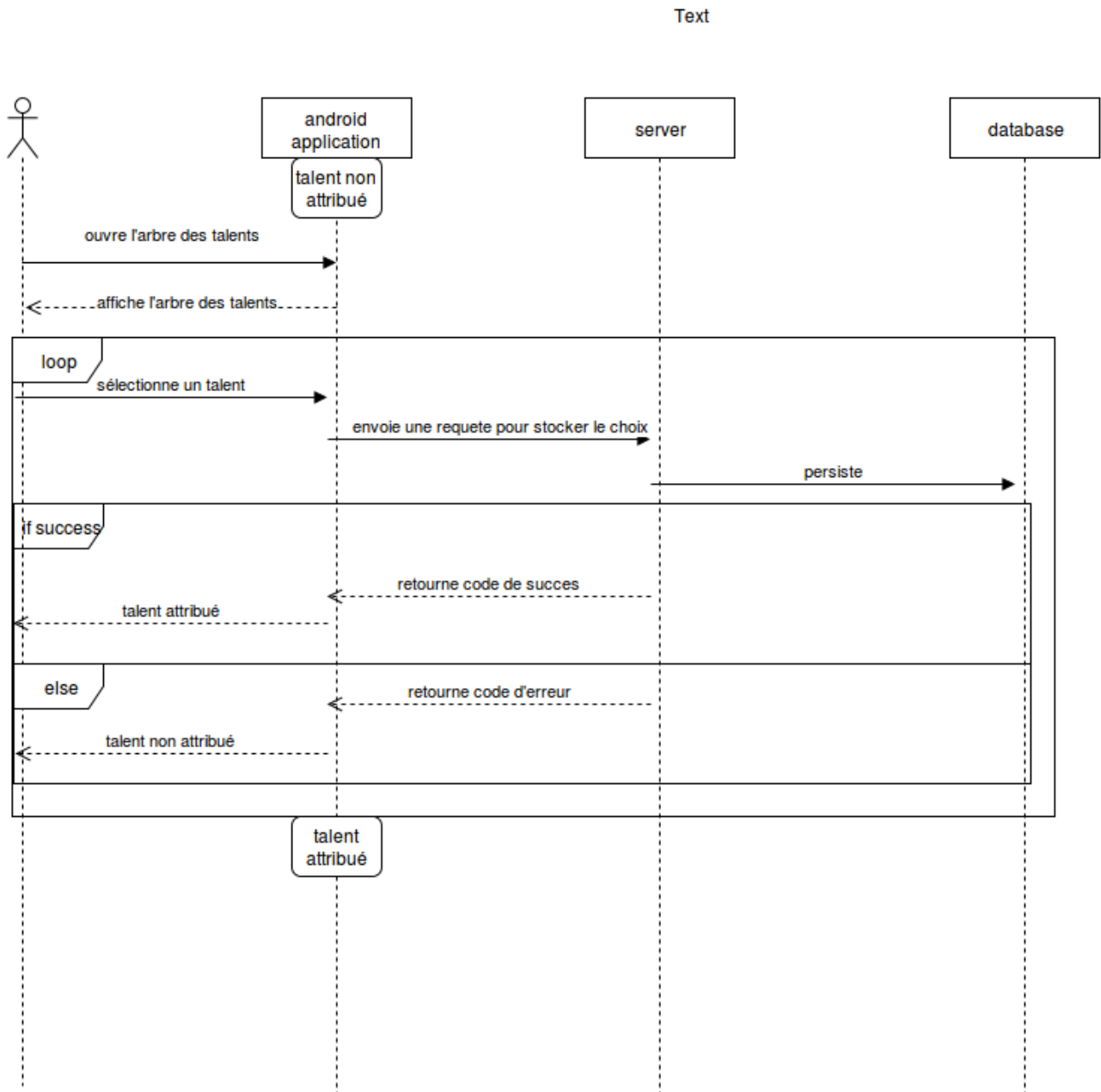


Diagramme de séquence : Poser un résonateur

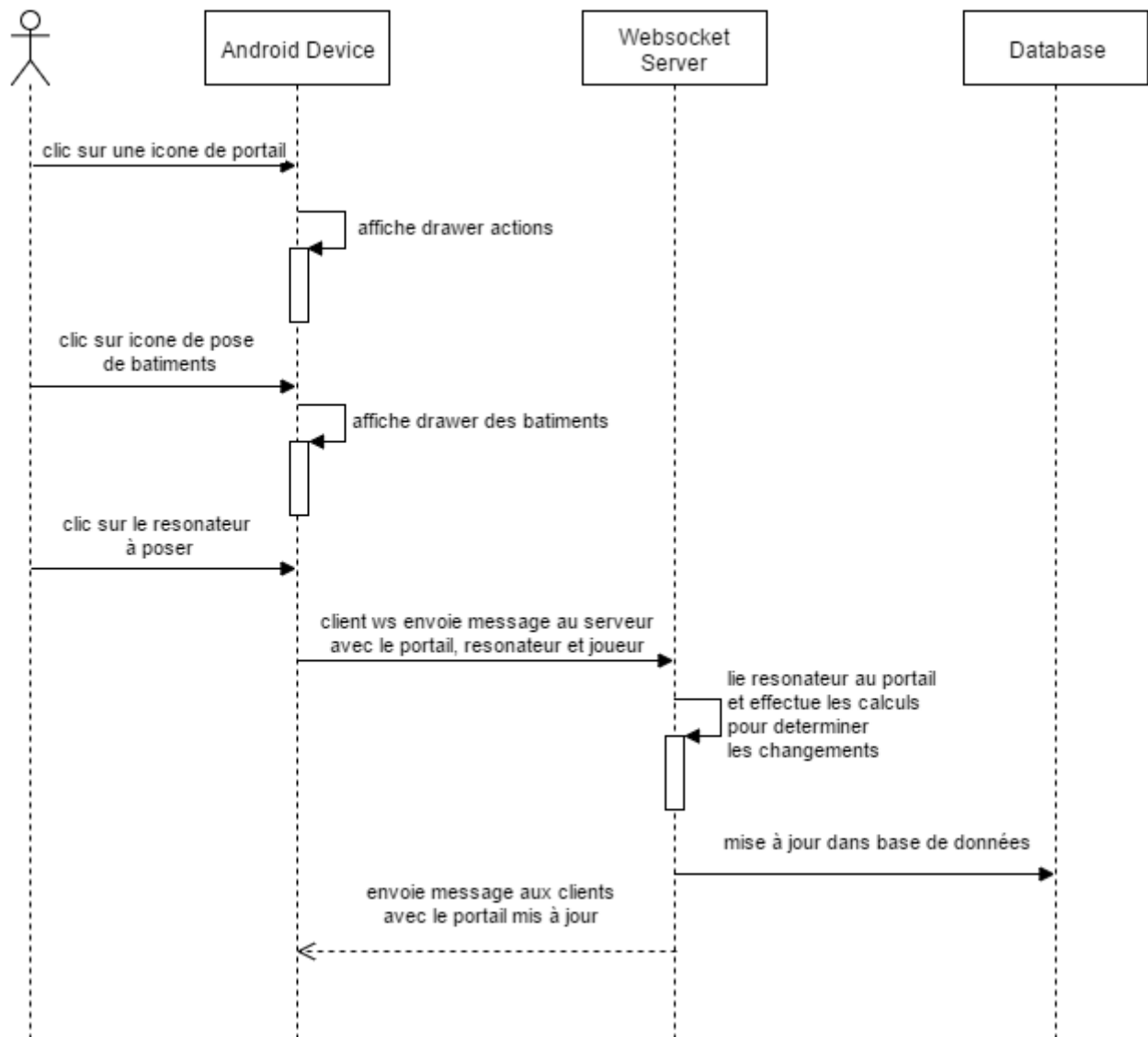
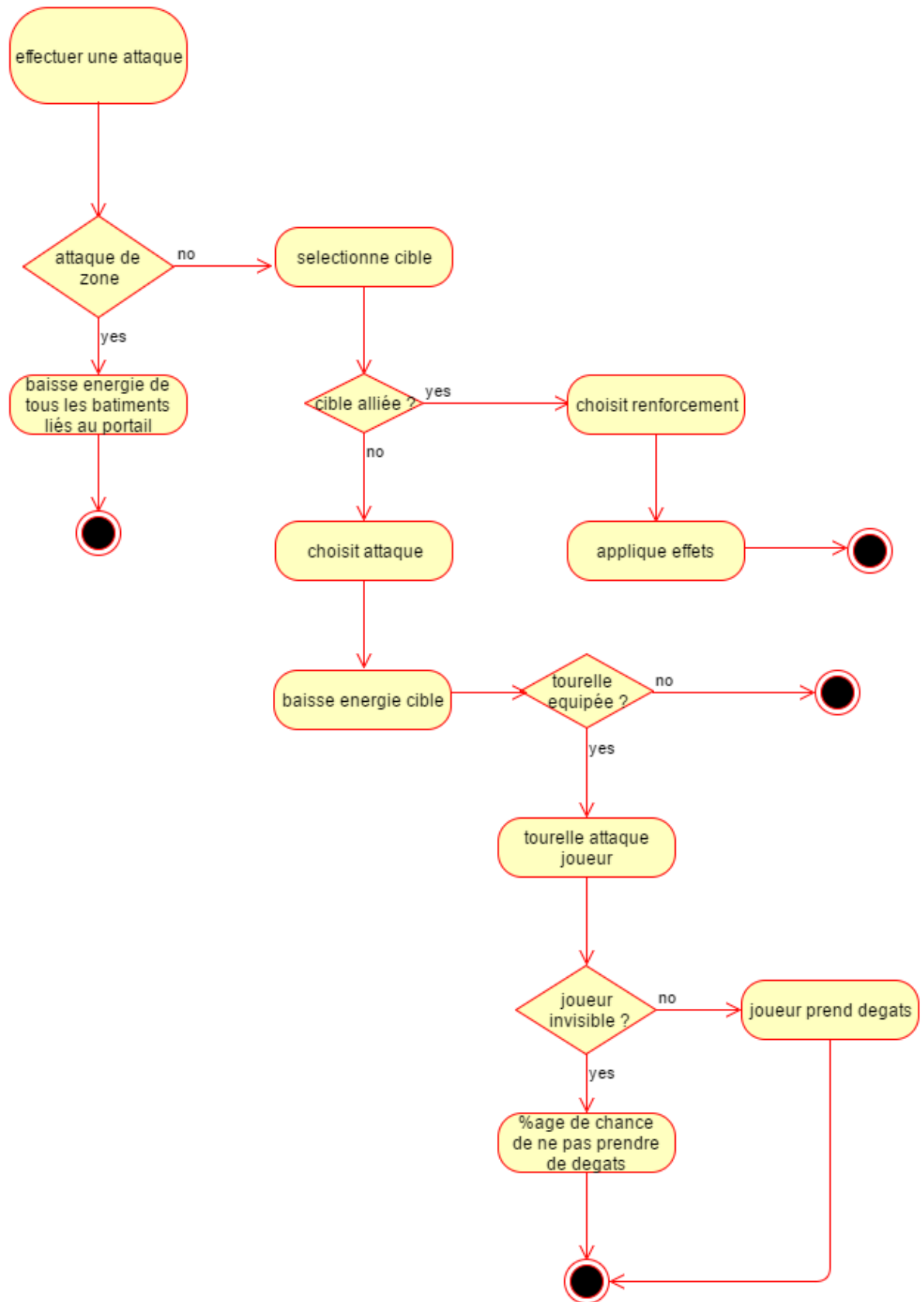


Diagramme d'activité : Effectuer une attaque



MEA de Positron

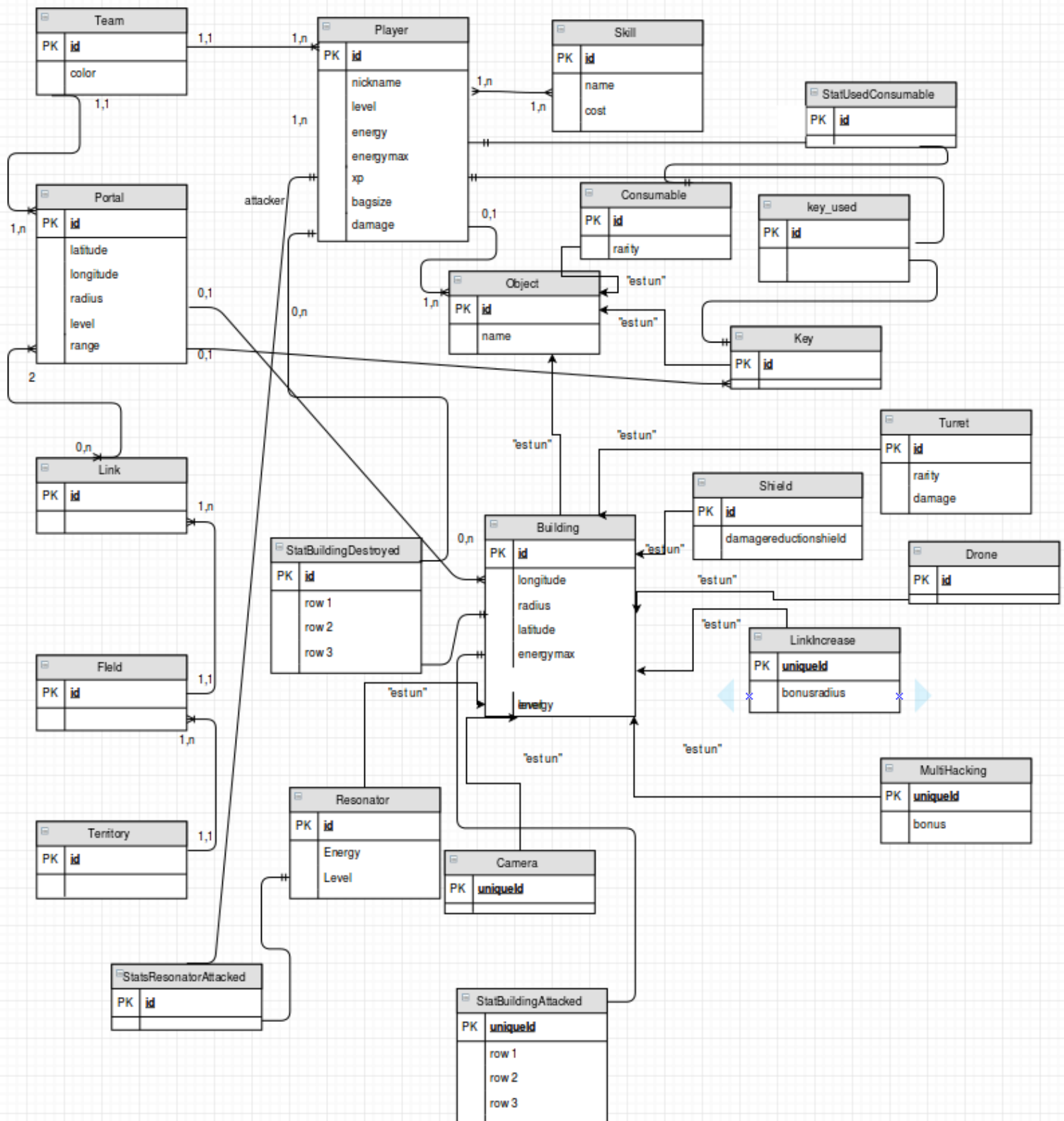


Diagramme de classe initial

Il s'agit du diagramme de classe initial.
Des modifications ont été apporté au cours du projet.

Le diagramme est en page suivante.

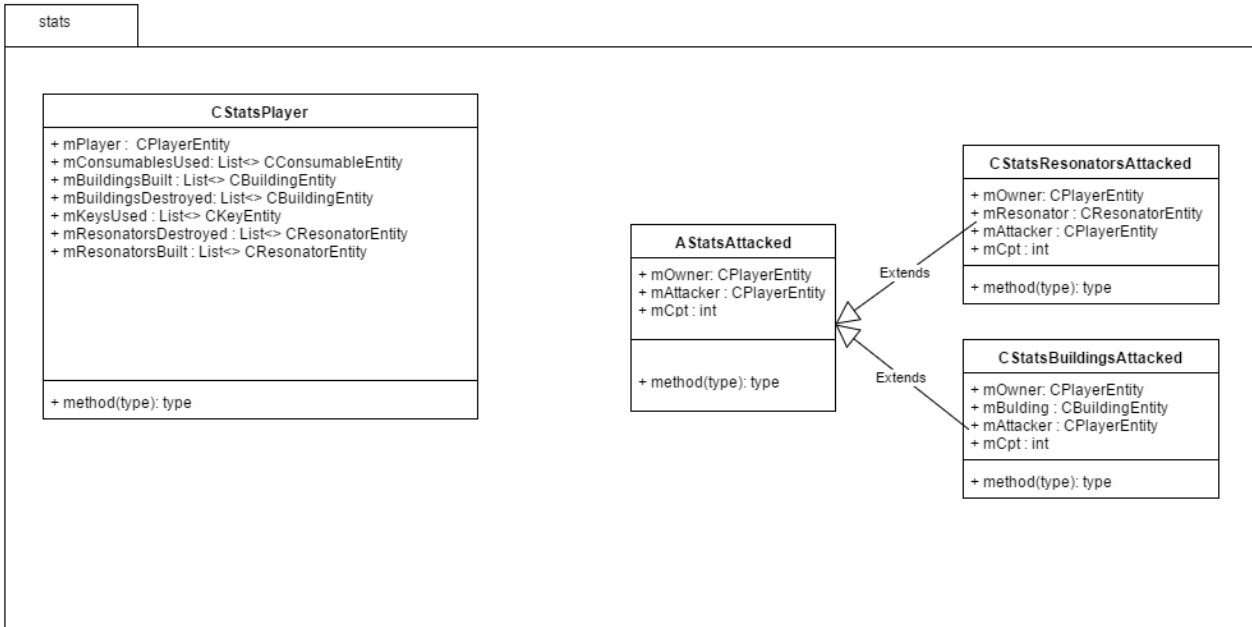
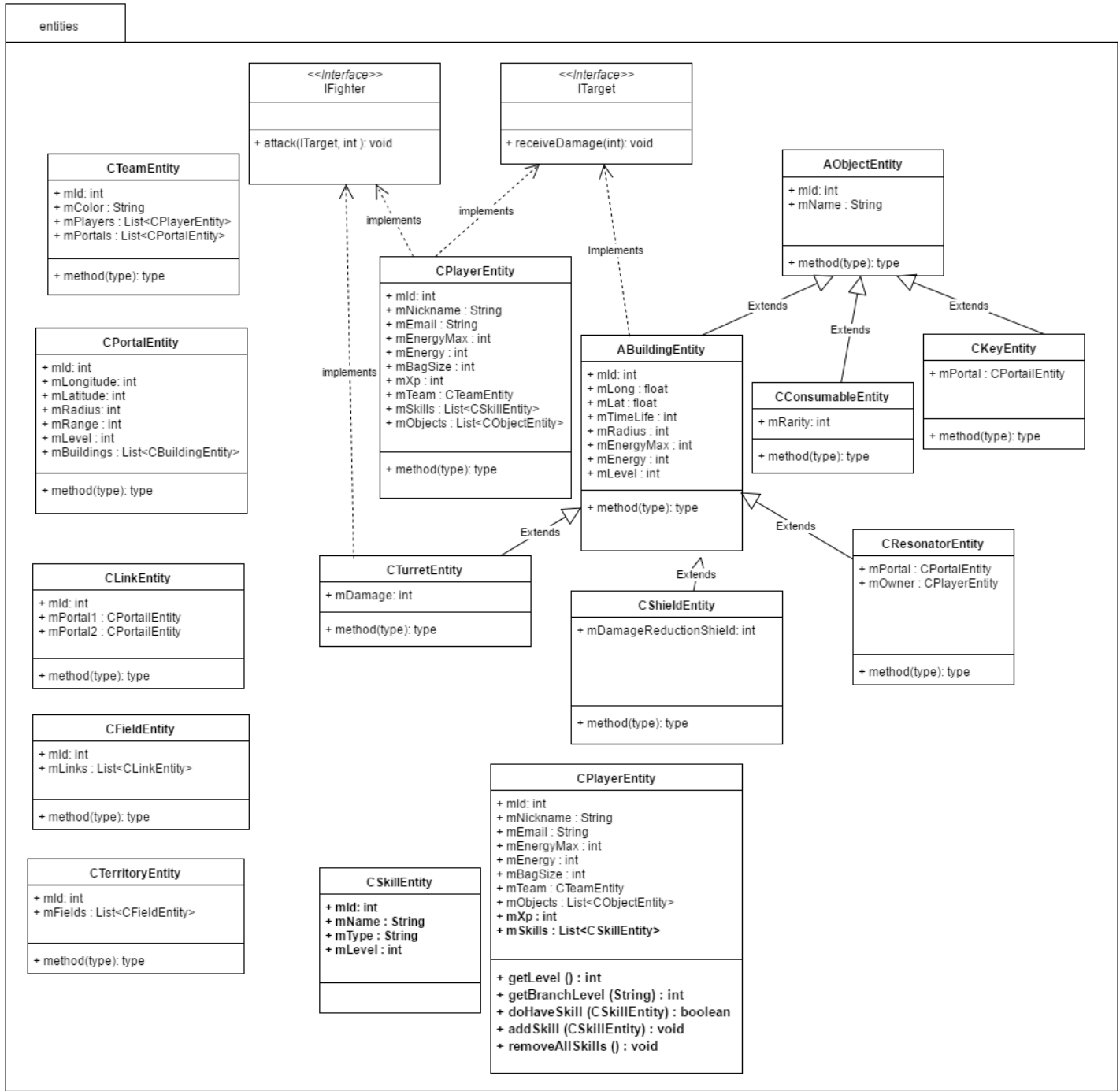
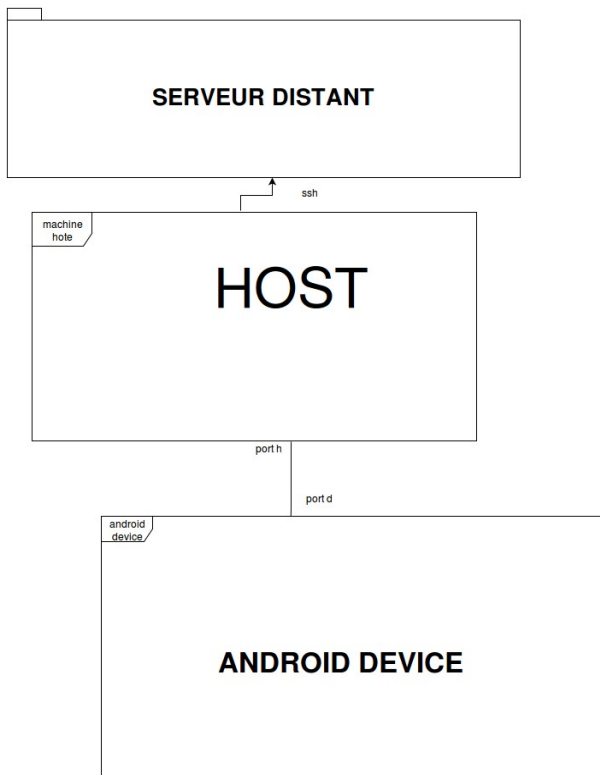
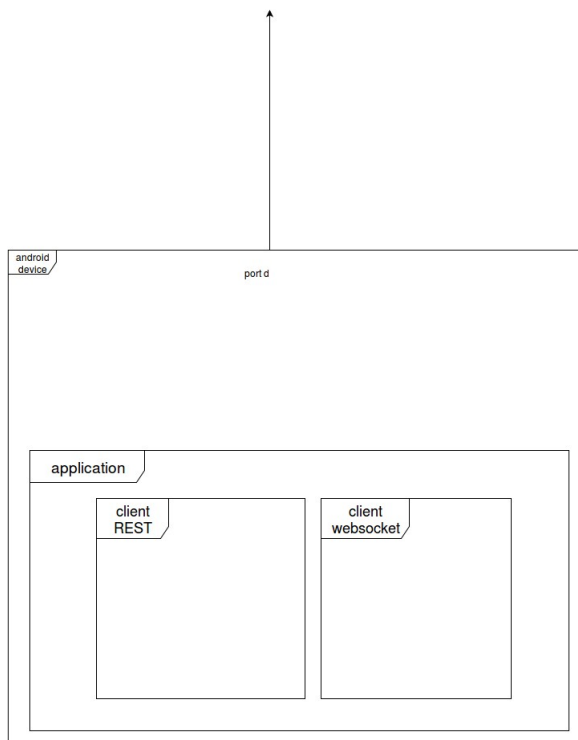


Diagramme de déploiement de l'application

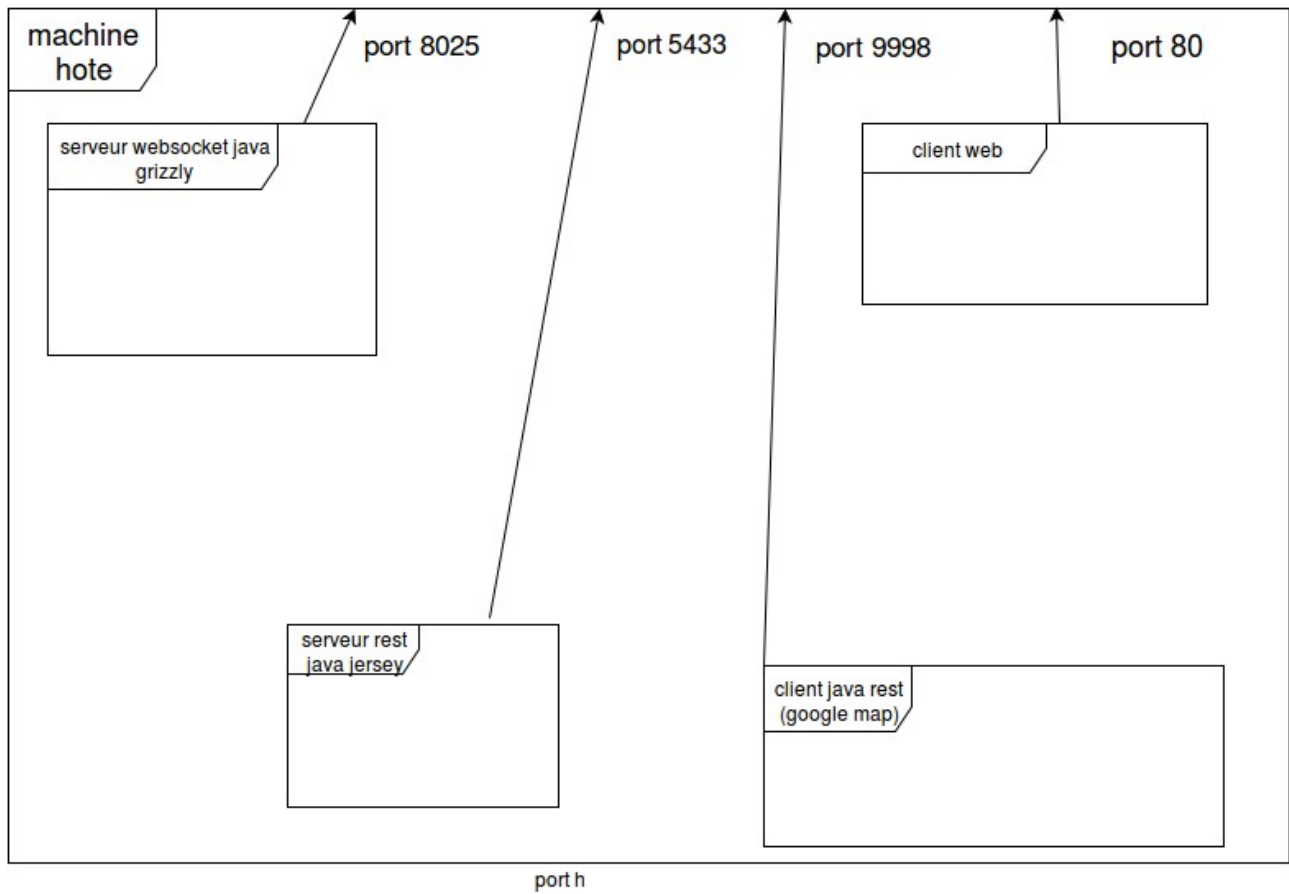
Général



Côté Android



Côté machine hôte



Côté VM

