

INSA de Rennes
Quatrième année - Informatique

Projet d'Analyse, Conception et POO

Rapport de conception

Mickaël OLIVIER, Benoit TRAVERS

13 novembre 2013

Table des matières

1	Cas d'utilisation	4
1.1	Création de partie	4
1.2	Tour de jeu	5
2	Diagrammes de classe	6
2.1	Modélisation globale du jeu	6
2.2	Patrons utilisés	6
3	Diagramme d'états-transitions	9
4	Diagrammes d'interaction	10
4.1	Création de partie	10
4.2	Déplacer ou attaquer une unité	13
A	Diagramme de classes	15
B	Diagramme de séquence : Création de partie	16
C	Diagramme de séquence : Déplacer ou attaquer une unité	17

Introduction

1 Cas d'utilisation

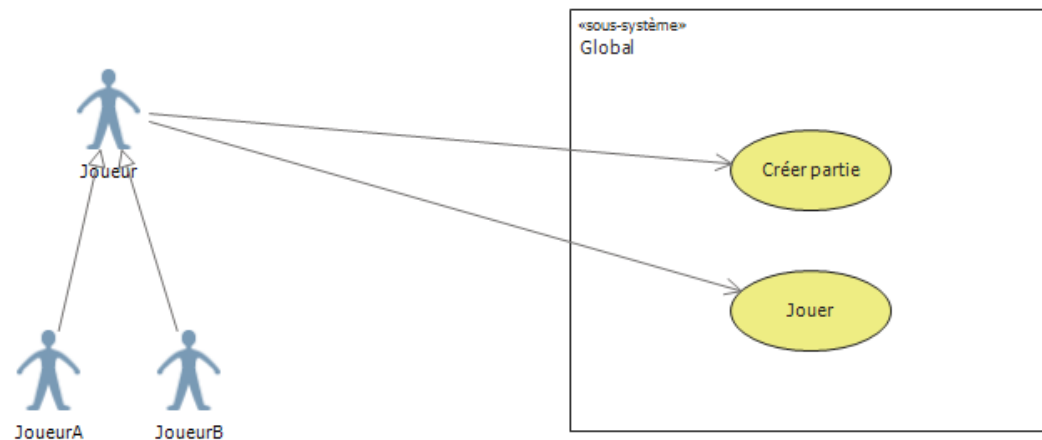


FIGURE 1 – Diagramme de cas d'utilisation global

1.1 Création de partie

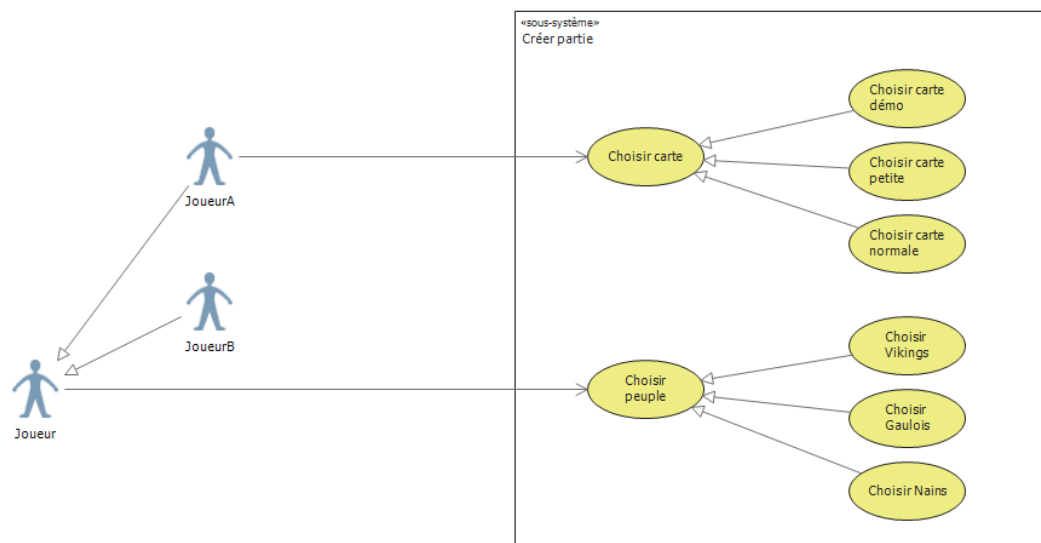


FIGURE 2 – Diagramme de cas d'utilisation : Création de la partie

1.2 Tour de jeu

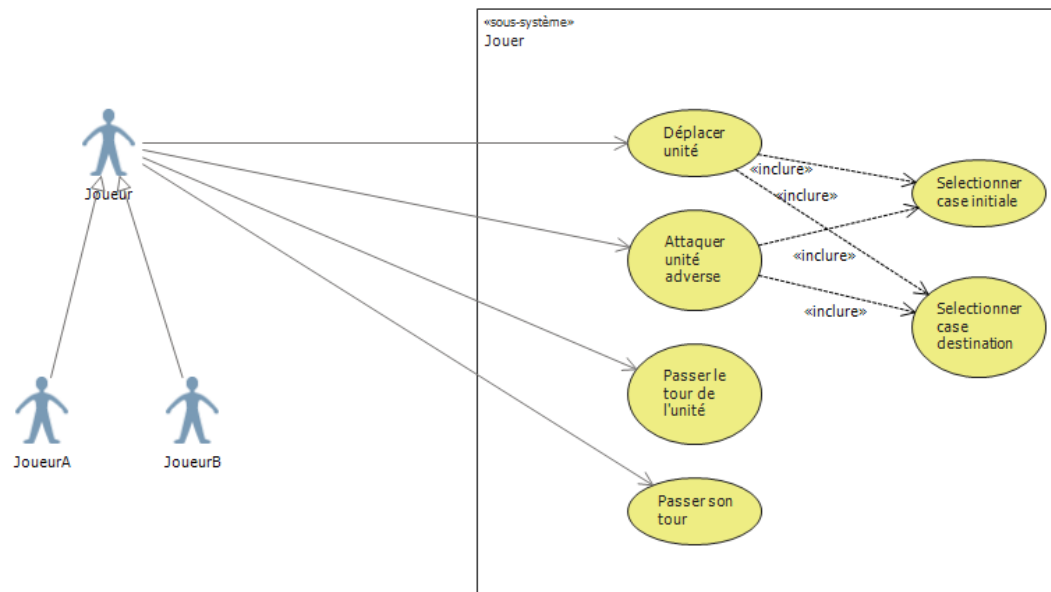


FIGURE 3 – Diagramme de cas d'utilisation : Tour de Jeu

2 Diagrammes de classe

2.1 Modélisation globale du jeu

Annexe A

2.2 Patrons utilisés

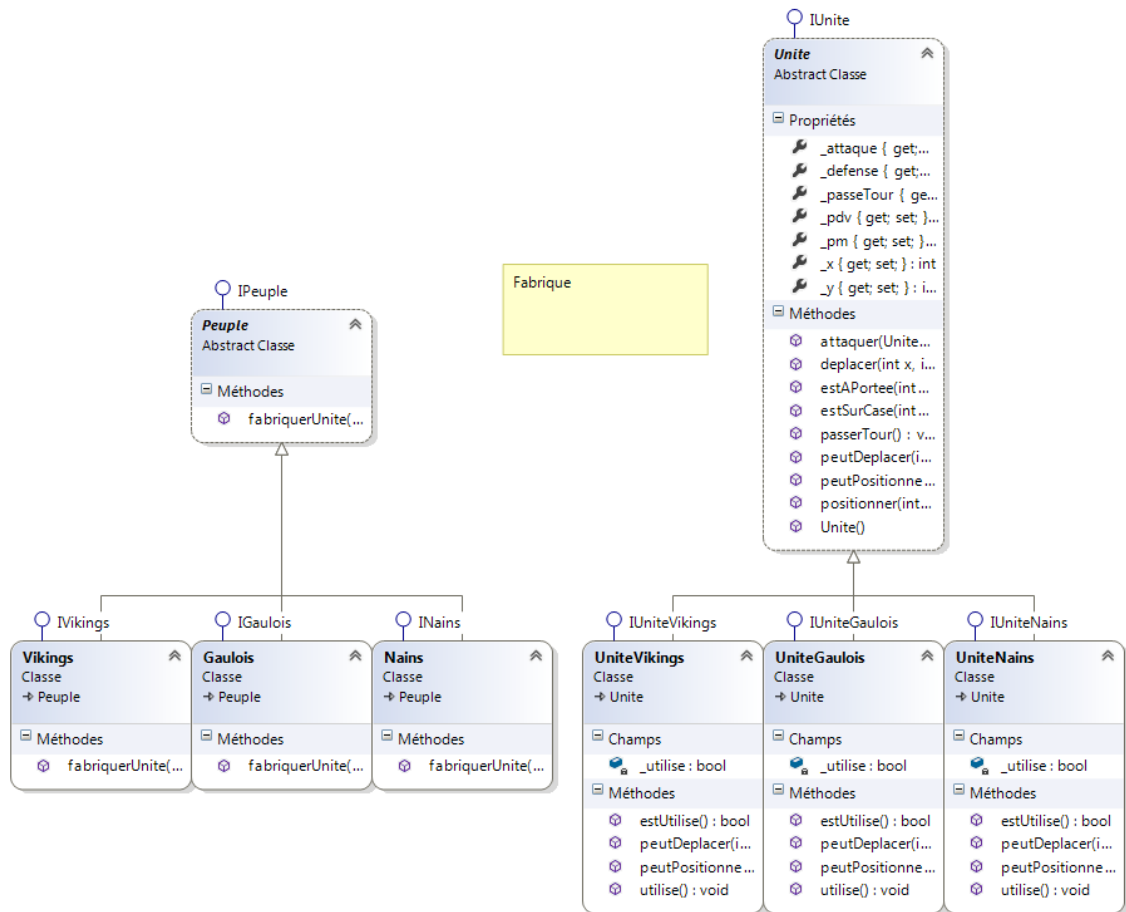


FIGURE 4 – Fabrique

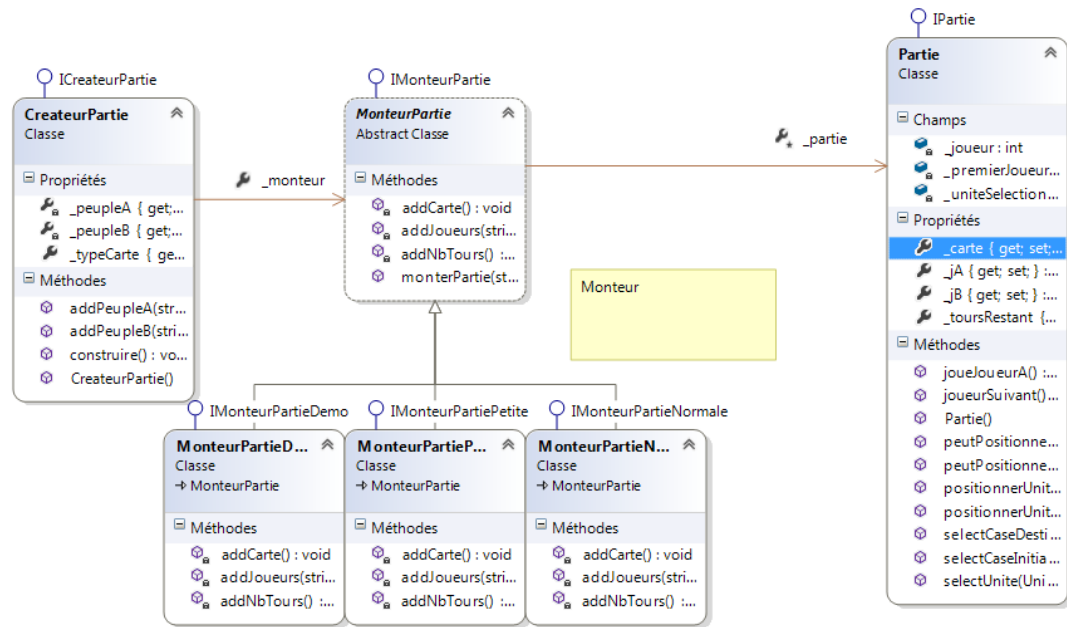


FIGURE 5 – Monteur

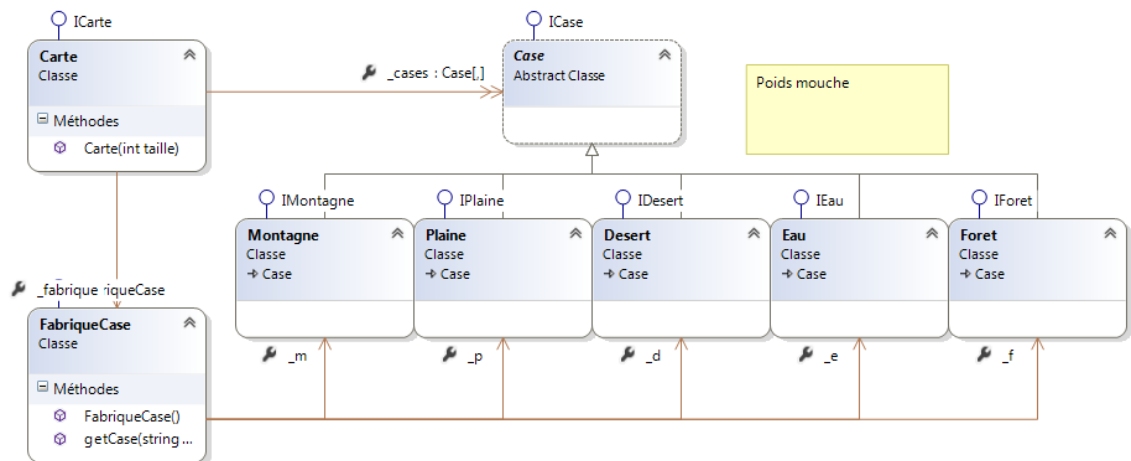


FIGURE 6 – Poids-Mouche

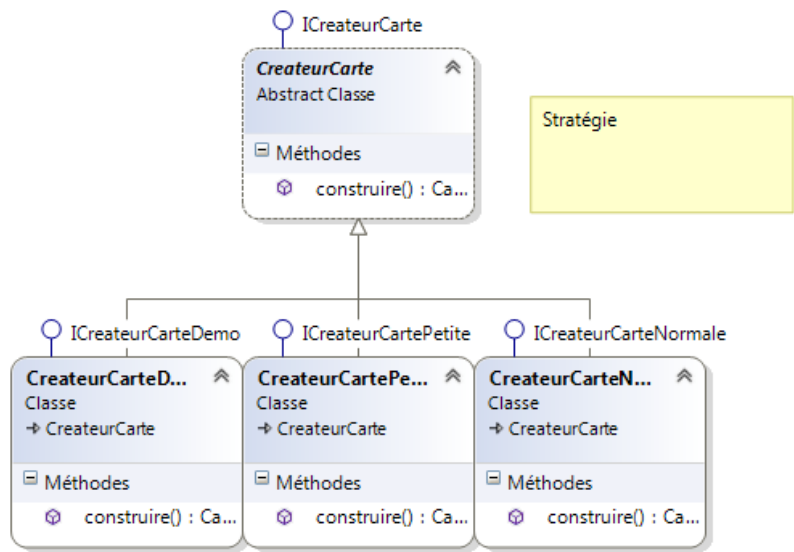


FIGURE 7 – Stratégie

3 Diagramme d'états-transitions

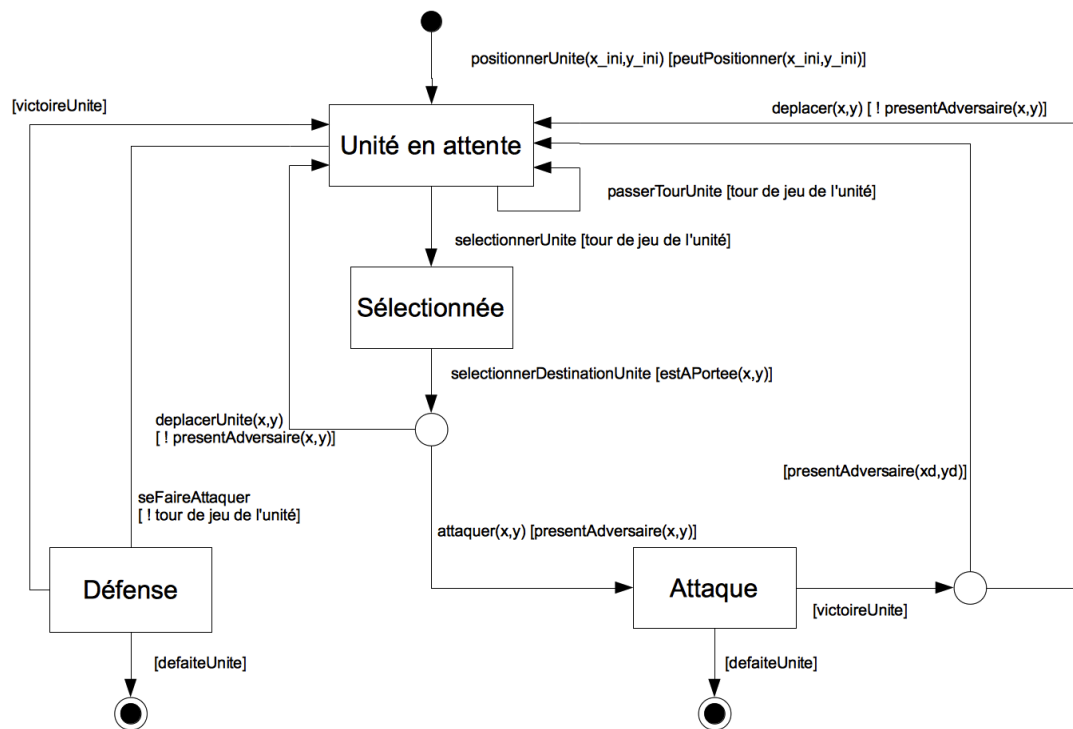


FIGURE 8 – Diagramme d'états-transitions

4 Diagrammes d'interaction

4.1 Création de partie

Annexe B

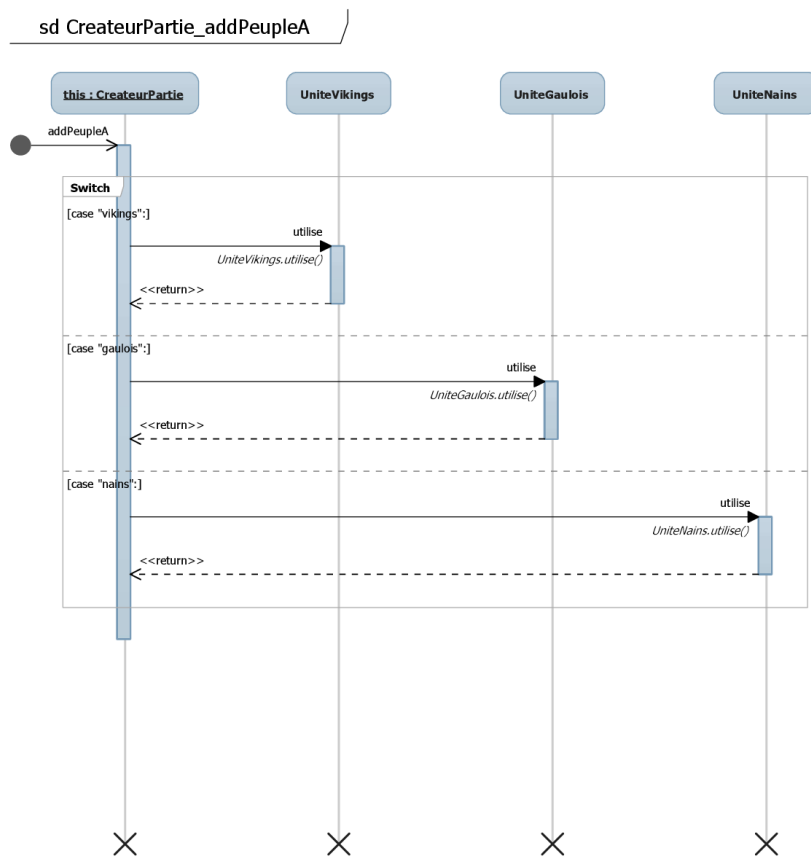


FIGURE 9 – Diagramme de séquence : Ajouter le peuple du joueur A

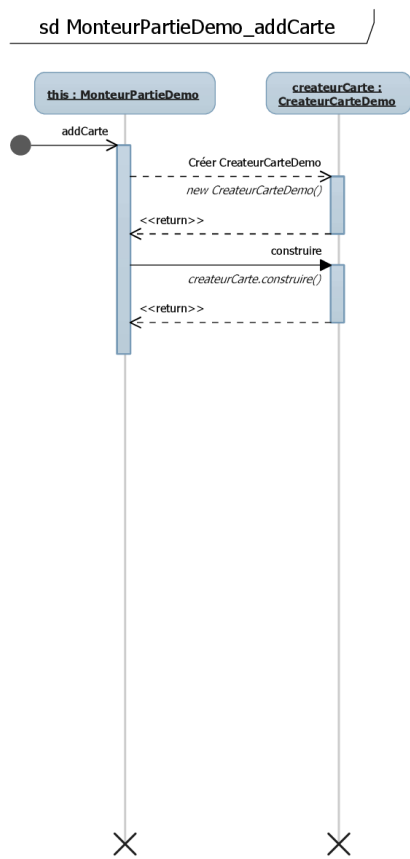


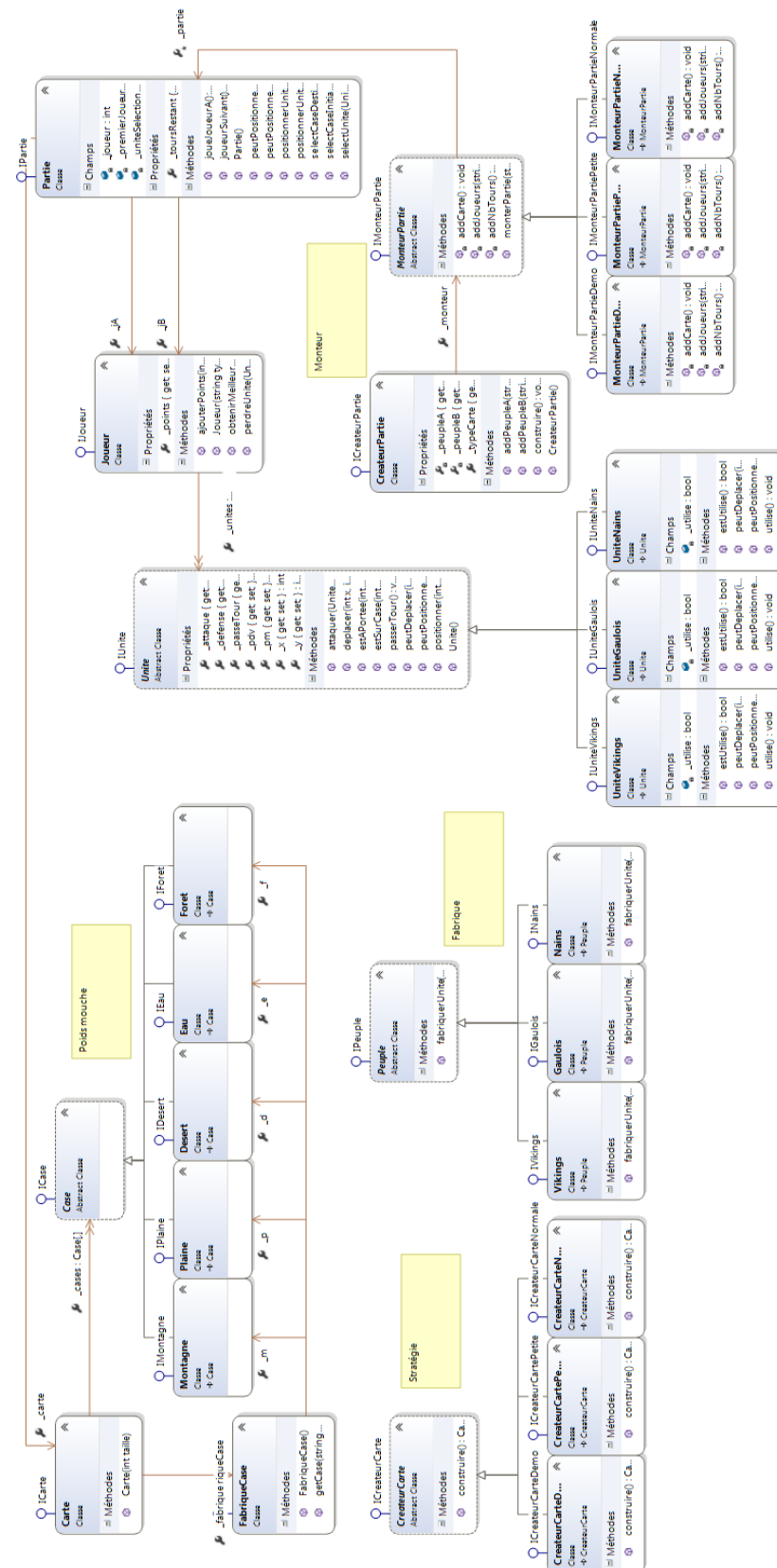
FIGURE 10 – Diagramme de séquence : Ajouter la carte

4.2 Déplacer ou attaquer une unité

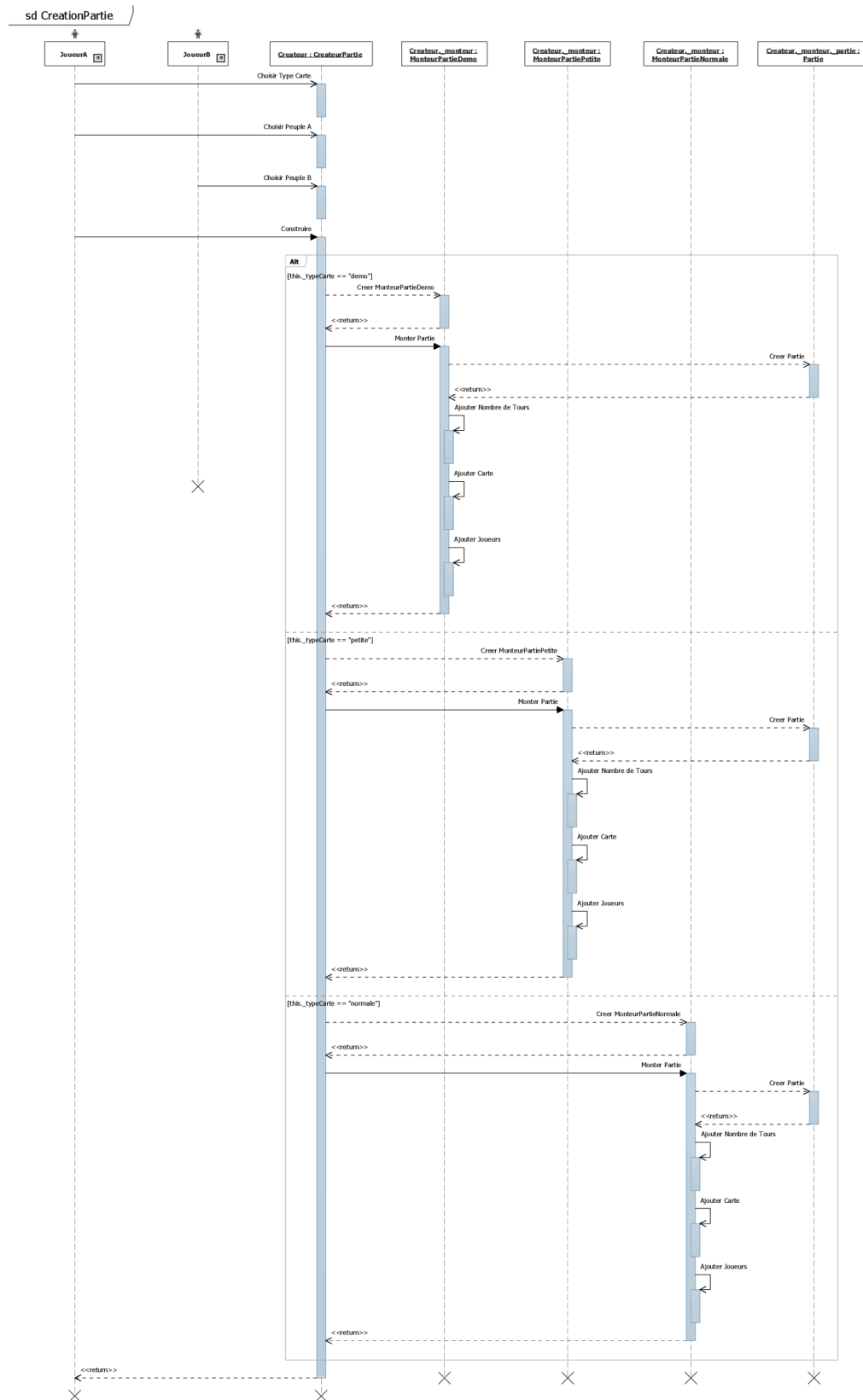
Annexe C

Conclusion

A Diagramme de classes



B Diagramme de séquence : Création de partie



C Diagramme de séquence : Déplacer ou attaquer une unité

