

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

<b>1</b>	<b>Cas d'utilisation</b>	<b>4</b>
1.1	Création de partie . . . . .	4
1.2	Tour de jeu . . . . .	5
<b>2</b>	<b>Diagrammes de classe</b>	<b>6</b>
2.1	Modélisation globale du jeu . . . . .	6
2.2	Patrons utilisés . . . . .	6
<b>3</b>	<b>Diagramme d'états-transitions</b>	<b>9</b>
<b>4</b>	<b>Diagrammes d'interaction</b>	<b>10</b>
4.1	Création de partie . . . . .	10
4.2	Déplacer ou attaquer une unité . . . . .	10
<b>A</b>	<b>Diagramme de classes</b>	<b>12</b>

## Introduction

# 1 Cas d'utilisation

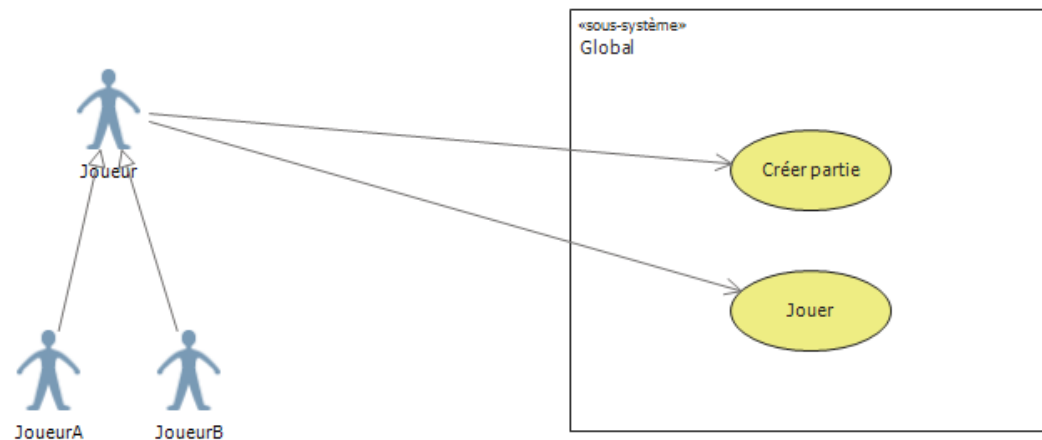


FIGURE 1 – Diagramme de cas d'utilisation global

## 1.1 Création de partie

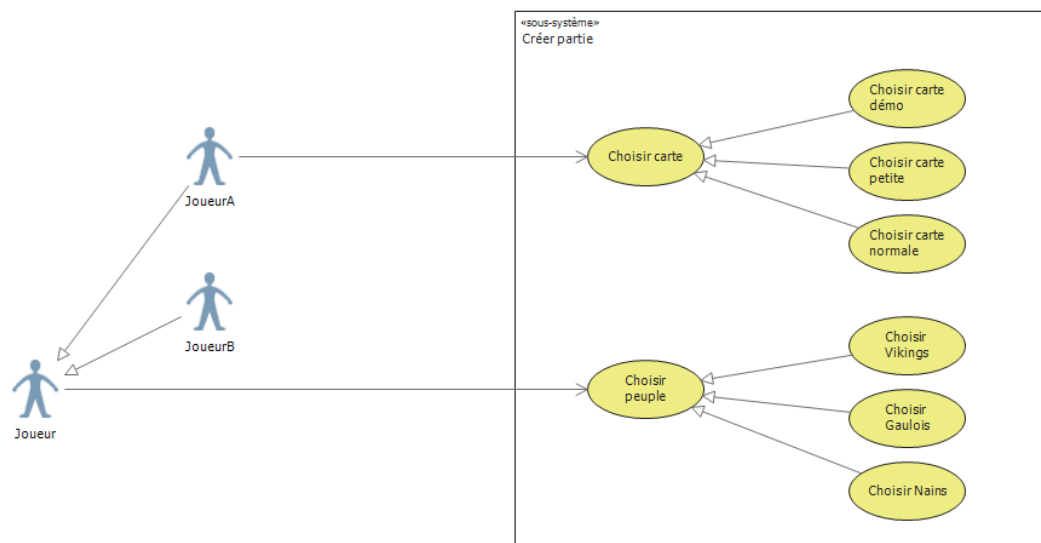


FIGURE 2 – Diagramme de cas d'utilisation : Création de la partie

## 1.2 Tour de jeu

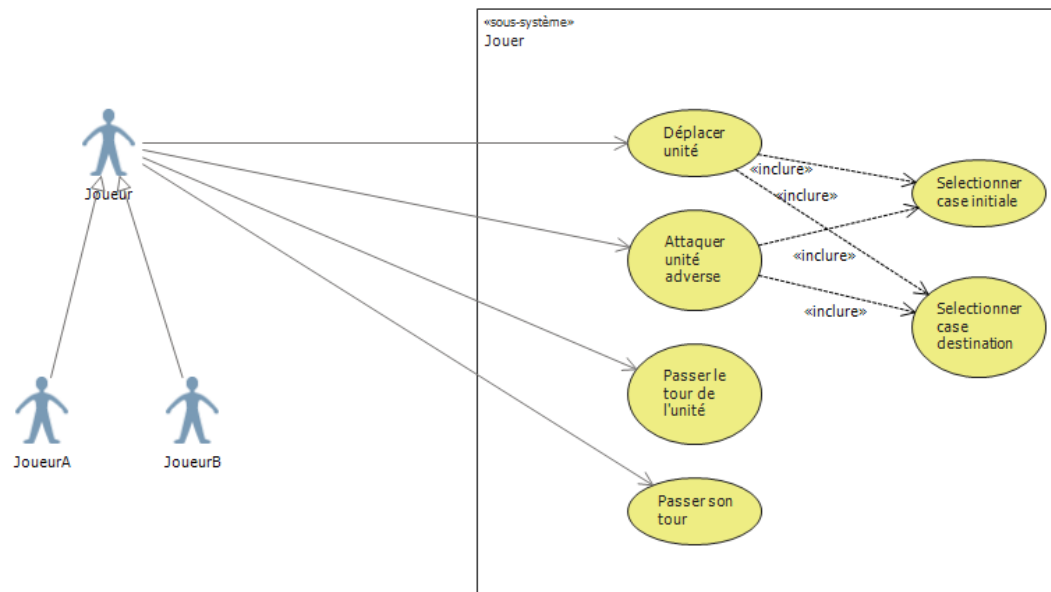


FIGURE 3 – Diagramme de cas d'utilisation : Tour de Jeu

## 2 Diagrammes de classe

### 2.1 Modélisation globale du jeu

Annexe A

### 2.2 Patrons utilisés

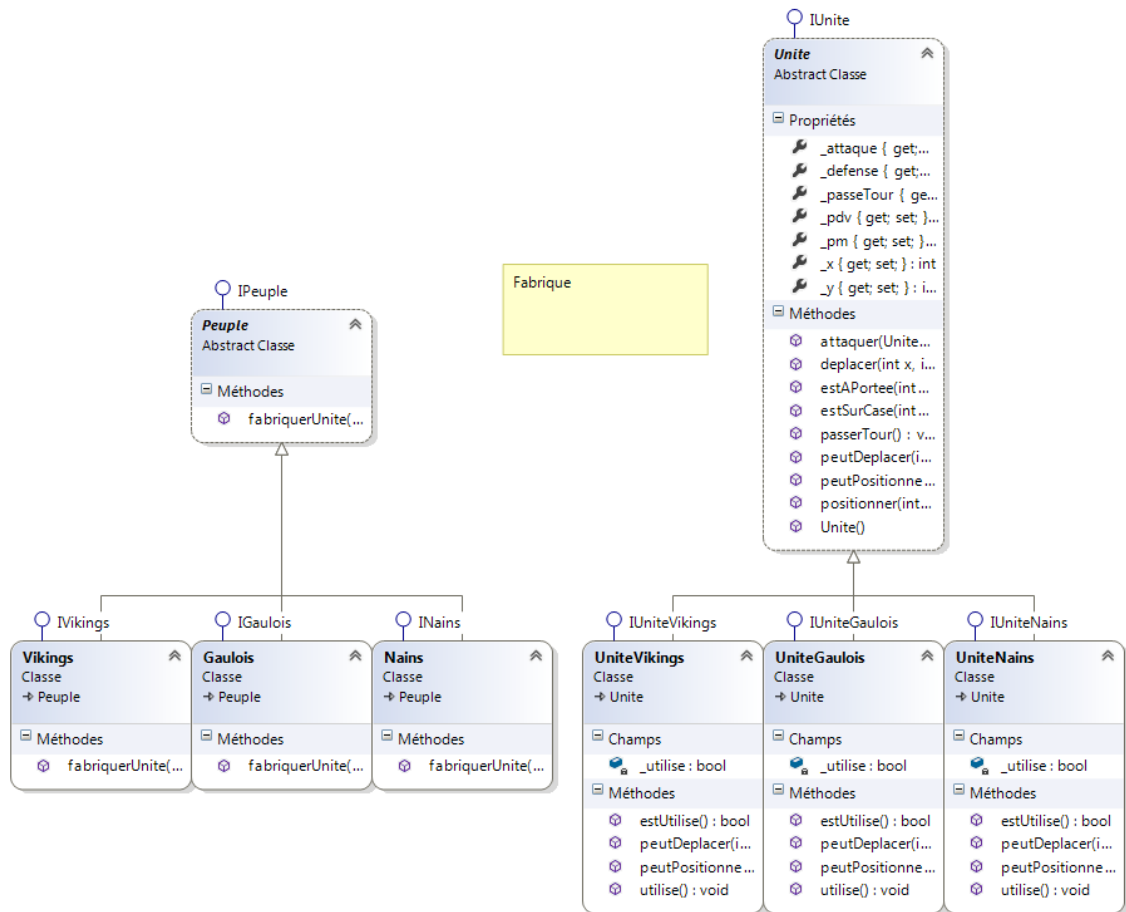


FIGURE 4 – Fabrique

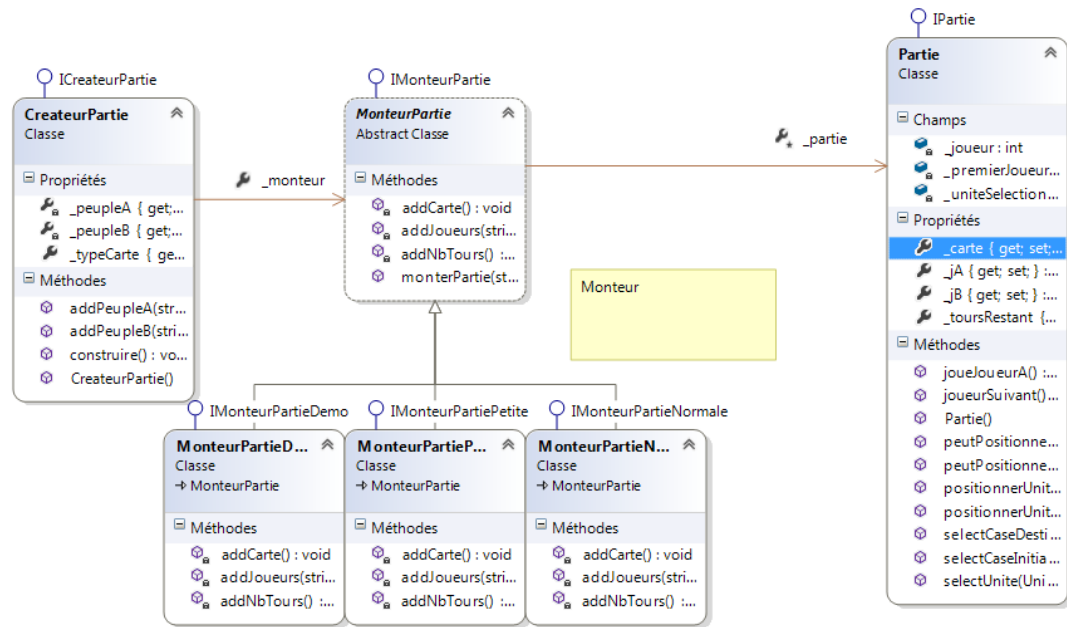


FIGURE 5 – Monteur

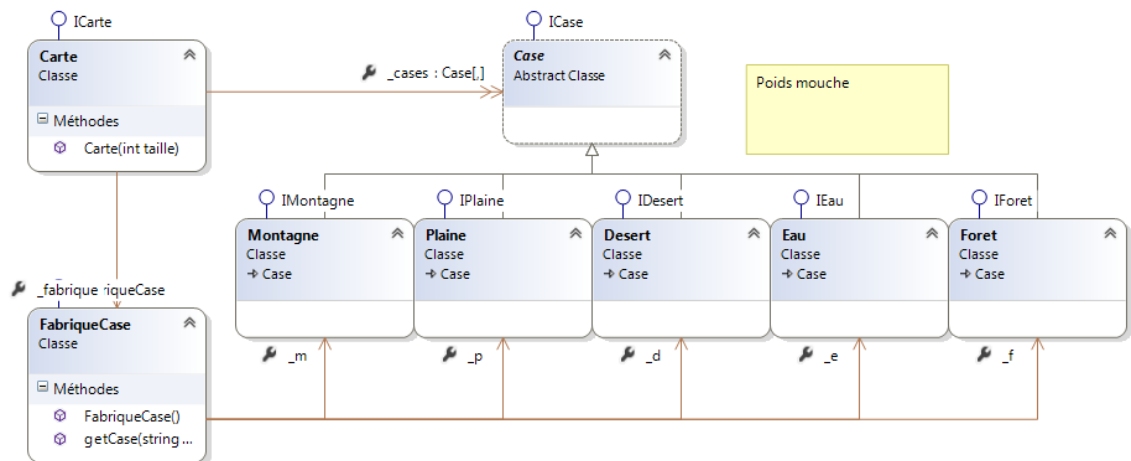


FIGURE 6 – Poids-Mouche

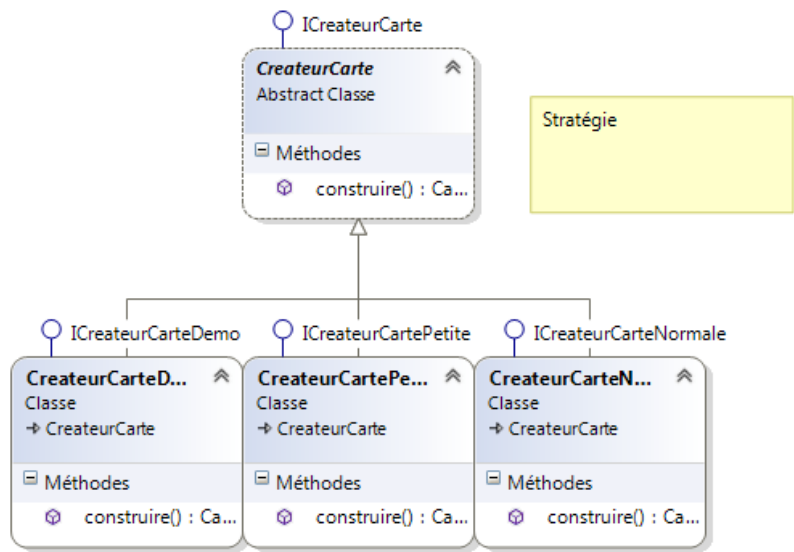


FIGURE 7 – Stratégie



### 3 Diagramme d'états-transitions

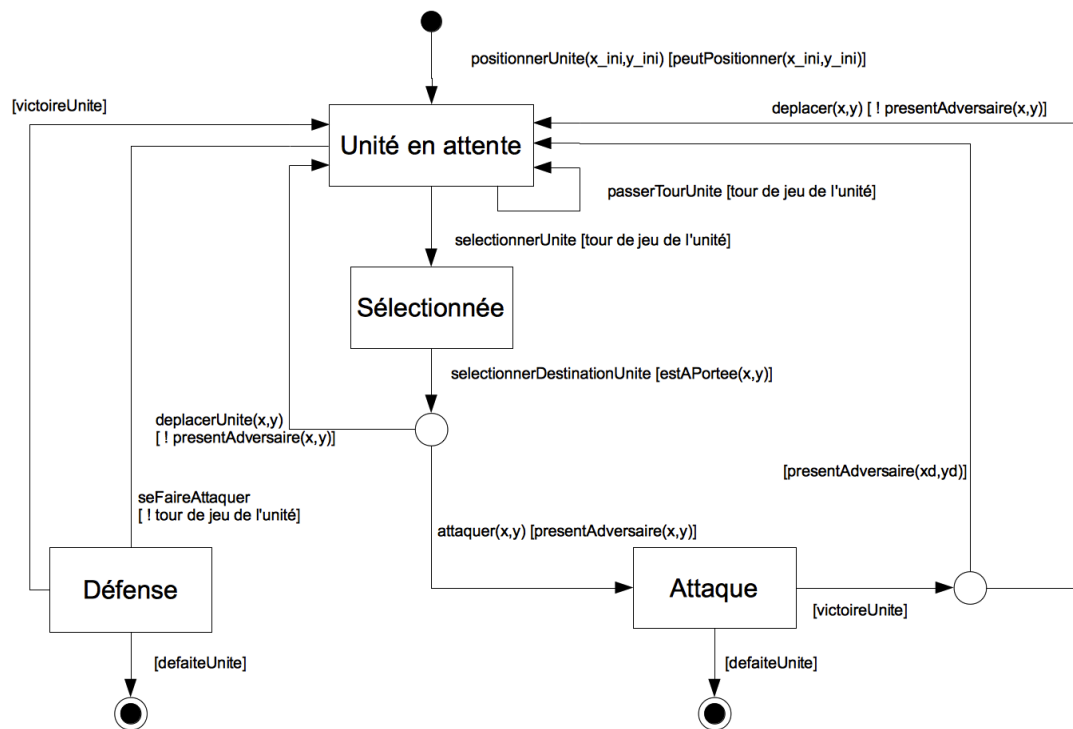


FIGURE 8 – Diagramme d'états-transitions

## 4 Diagrammes d'interaction

### 4.1 Création de partie

### 4.2 Déplacer ou attaquer une unité

## Conclusion

## A Diagramme de classes

