

INSA de Rennes
Quatrième année - Informatique

Projet d'Analyse, Conception et POO

Rapport de conception

Mickaël OLIVIER, Benoit TRAVERS

14 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	11
Appendices	13
Annexe A Diagramme de classes	13
Annexe B Diagramme de séquence : Cr éation de partie	14
Annexe C Diagramme de séquence : D éplacer ou attaquer une unité	15

Introduction

1 Cas d'utilisation

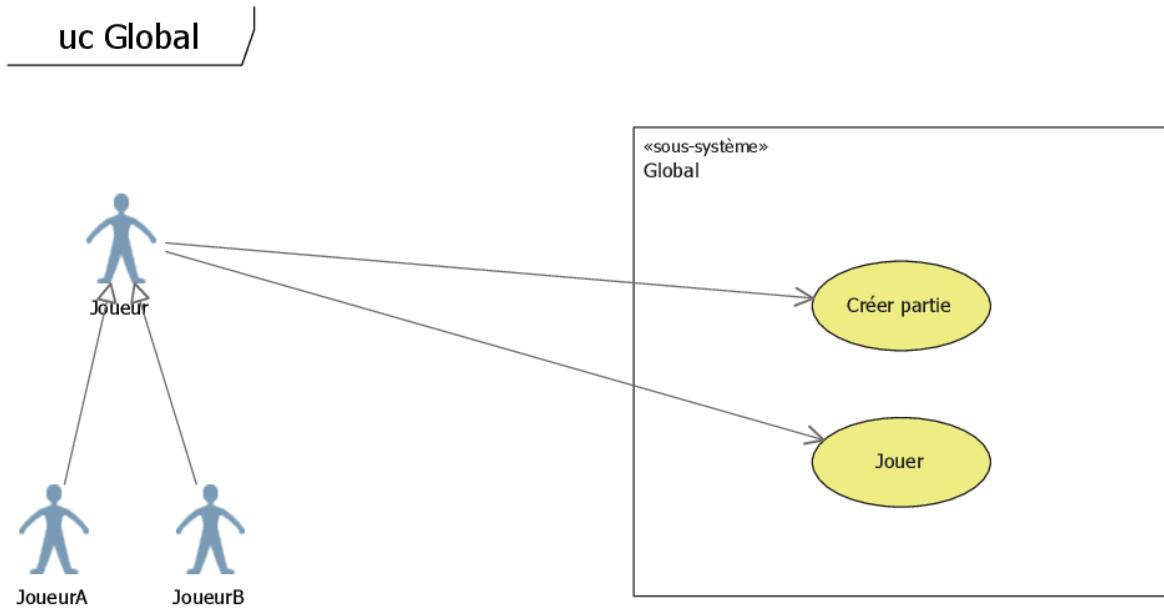


FIGURE 1 – Diagramme de cas d'utilisation global

1.1 Crédit de partie

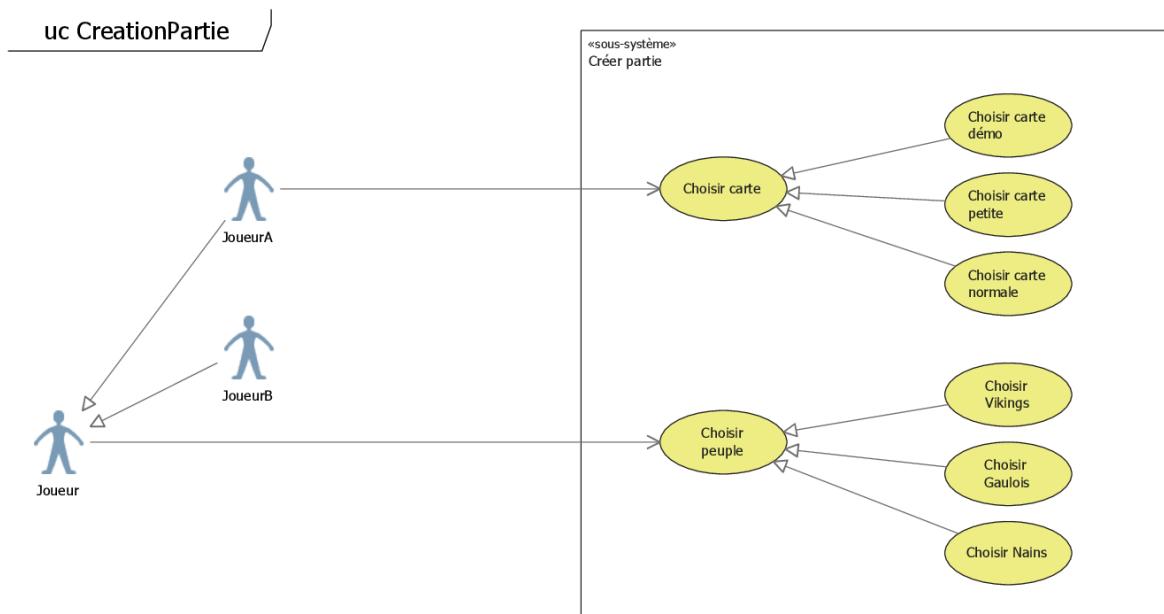


FIGURE 2 – Diagramme de cas d'utilisation : Crédit de la partie

1.2 Tour de jeu

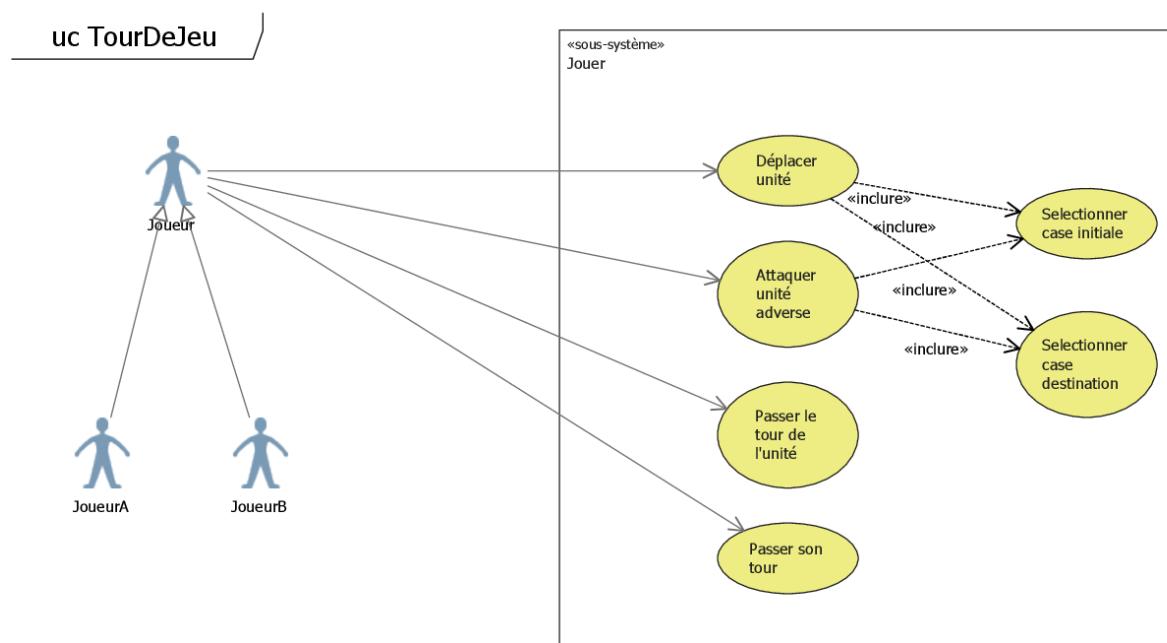


FIGURE 3 – Diagramme de cas d'utilisation : Tour de Jeu

2 Diagrammes de classe

2.1 Modélisation globale du jeu

Annexe A

2.2 Patrons utilisés

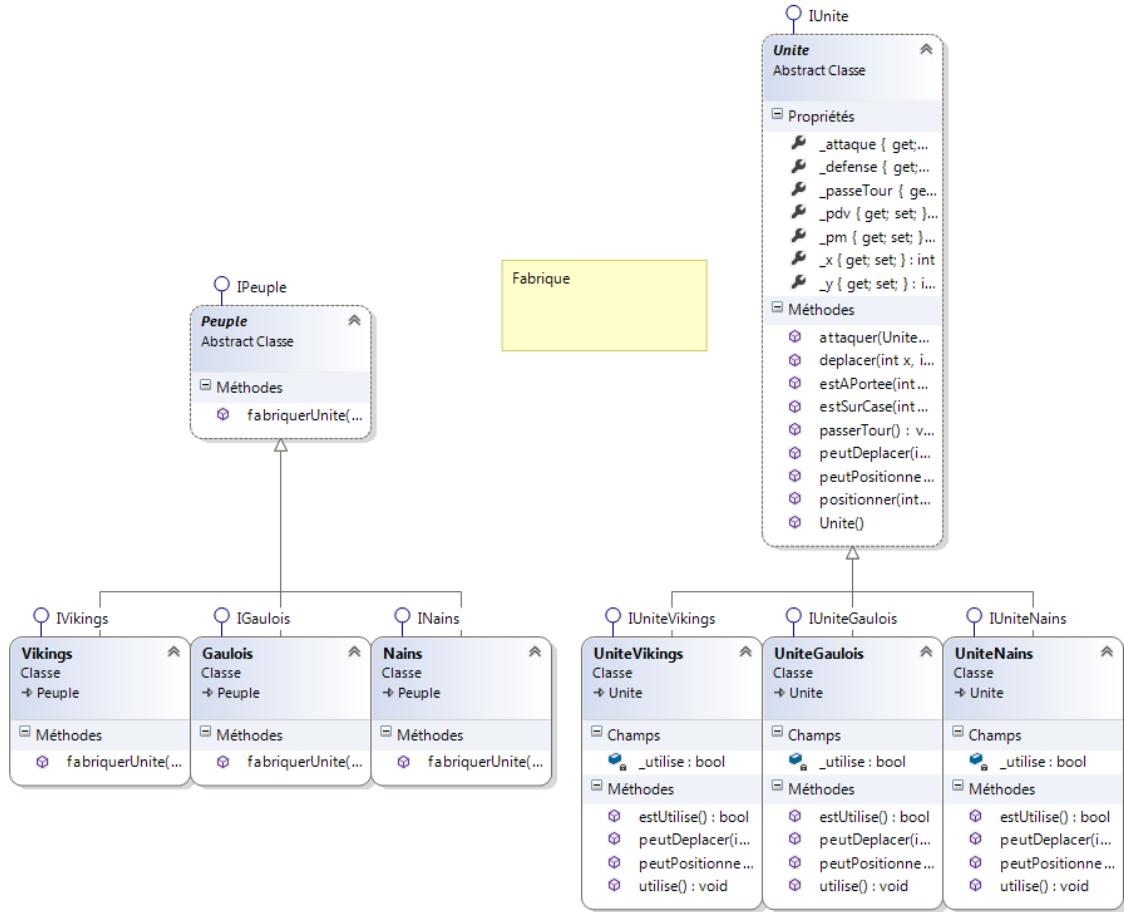


FIGURE 4 – Fabrique

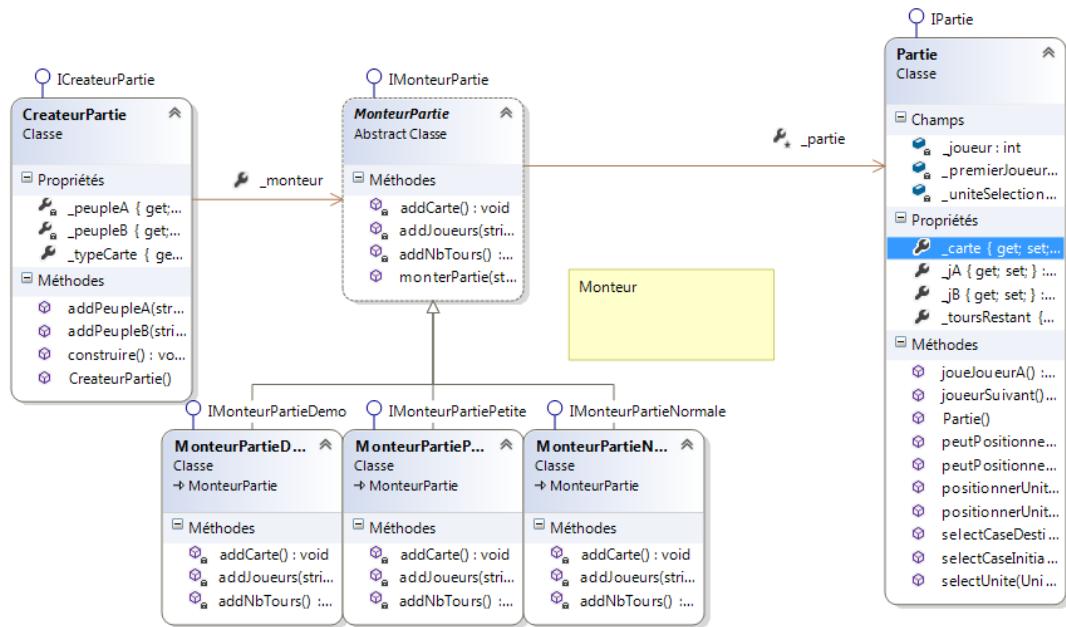


FIGURE 5 – Monteur

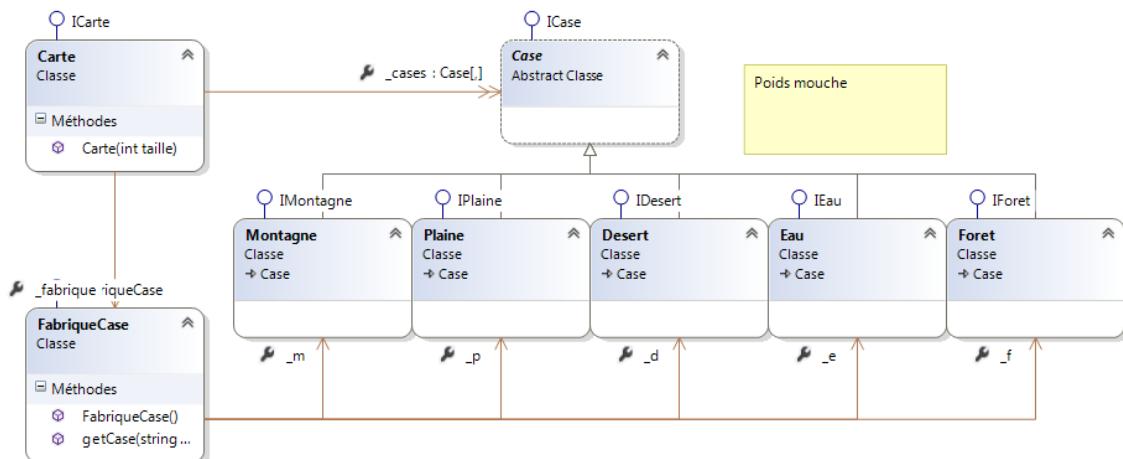


FIGURE 6 – Poids-Mouche

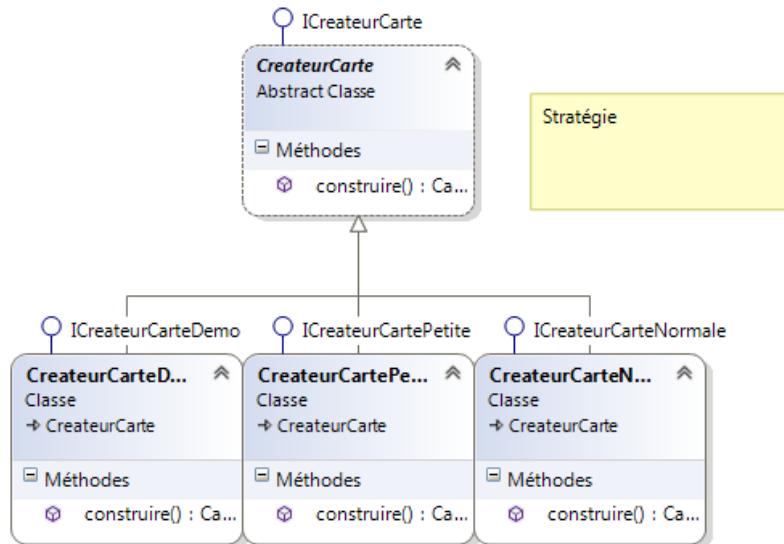


FIGURE 7 – Stratégie

3 Diagramme d'états-transitions

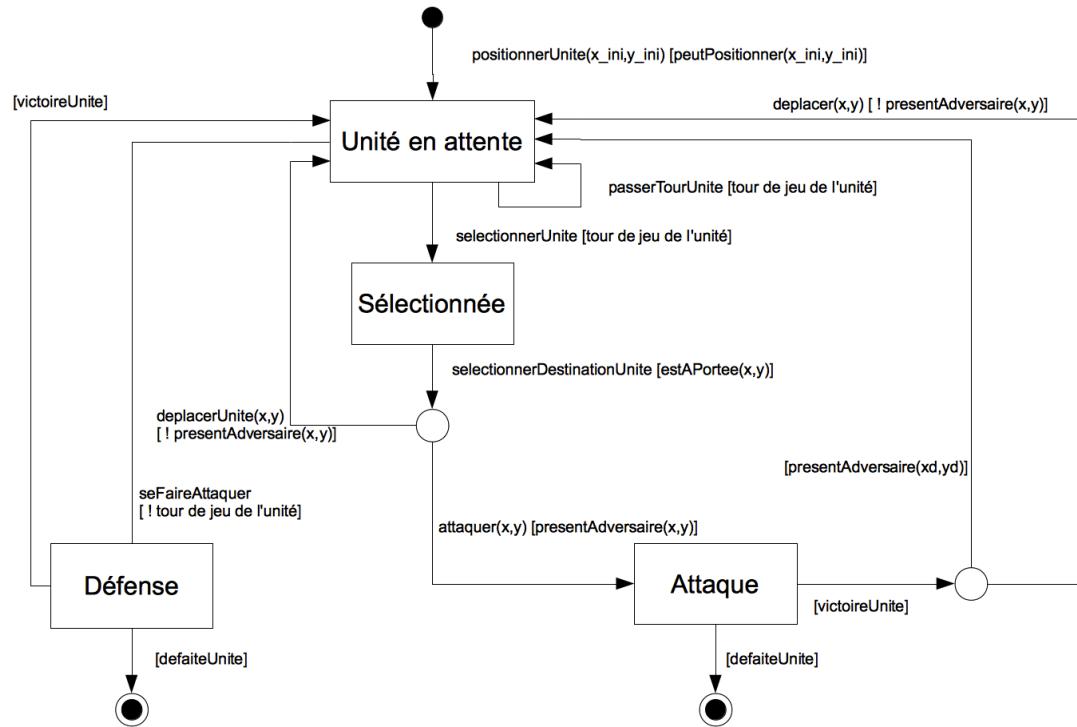


FIGURE 8 – Diagramme d'états-transitions

4 Diagrammes d'interaction

4.1 Crédation de partie

Annexe B

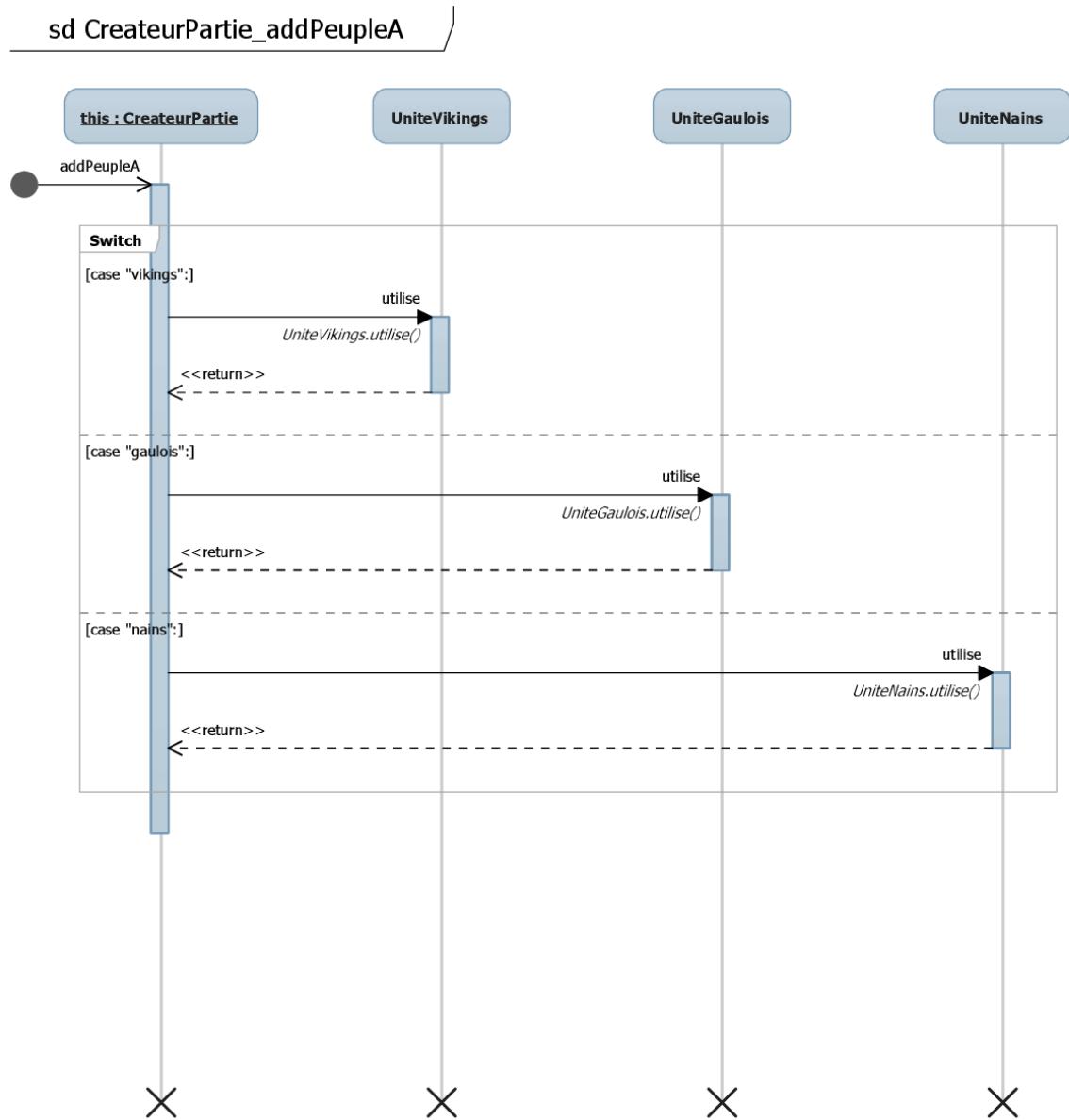


FIGURE 9 – Diagramme de séquence : Ajouter le peuple du joueur A

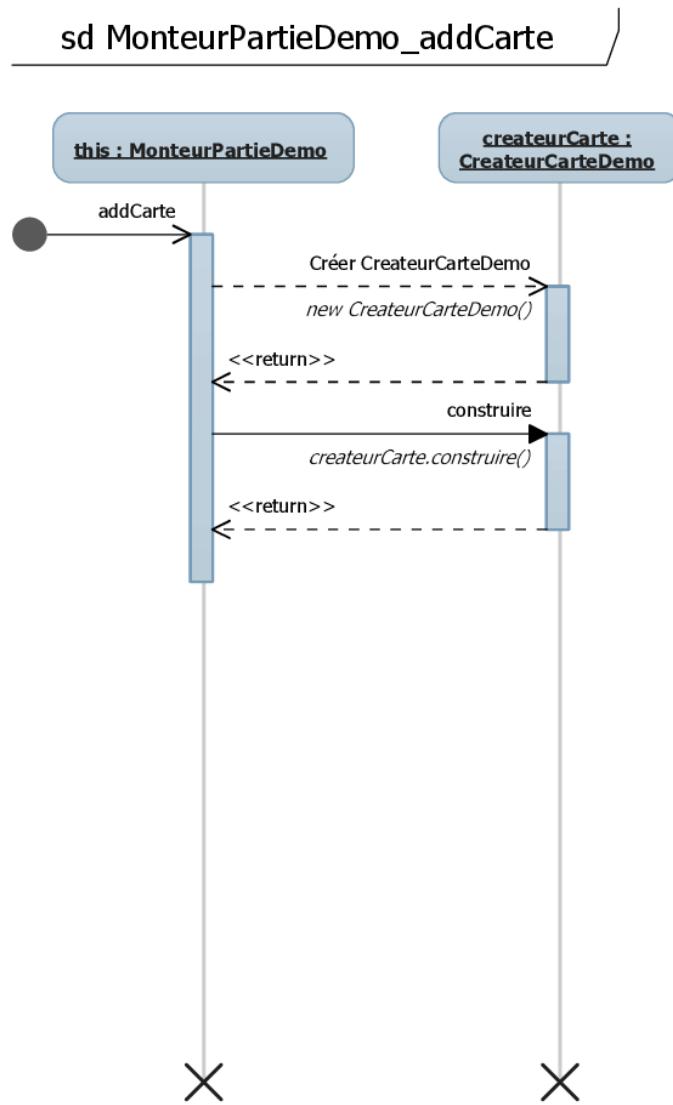


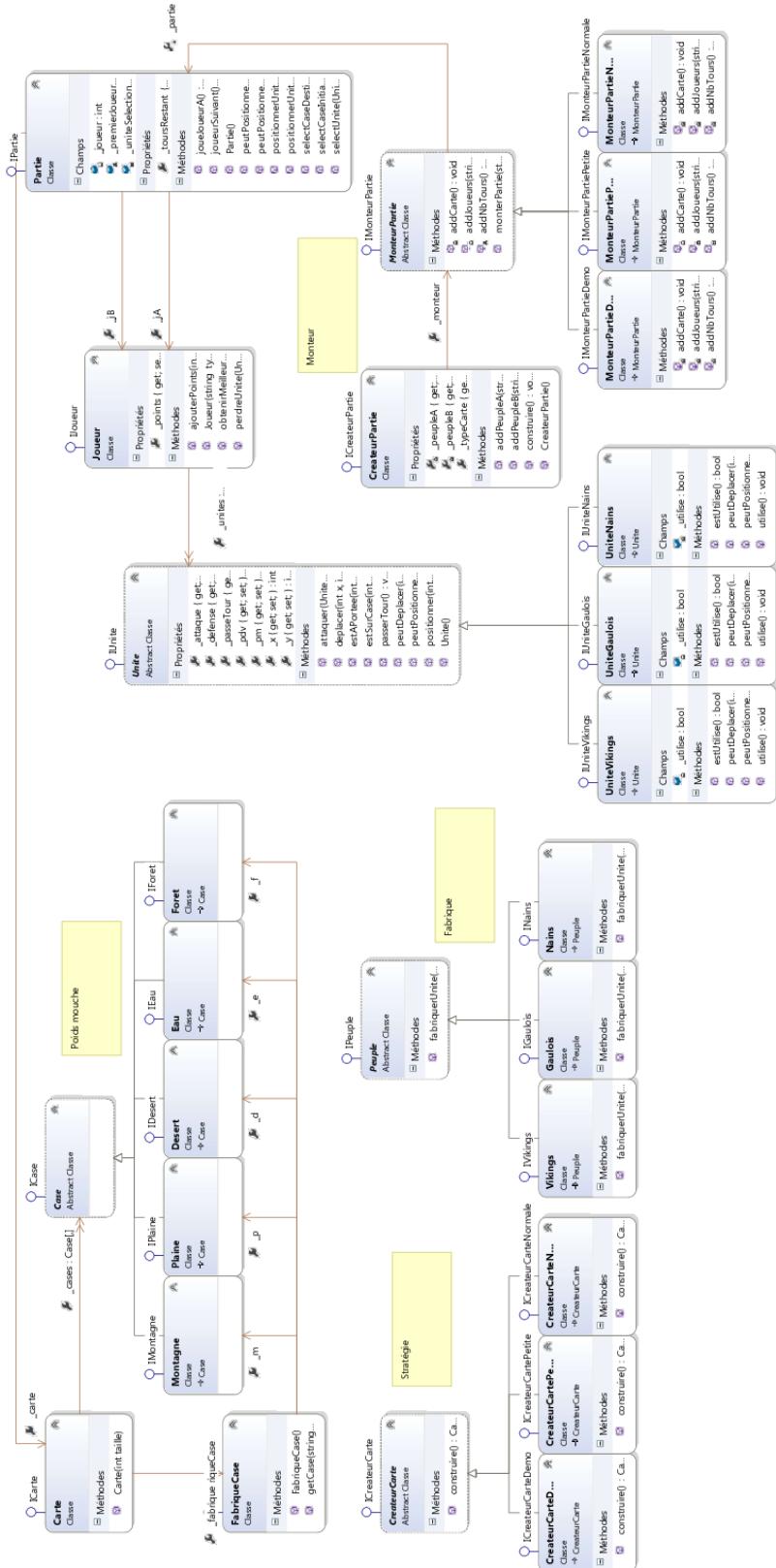
FIGURE 10 – Diagramme de séquence : Ajouter la carte

4.2 Déplacer ou attaquer une unité

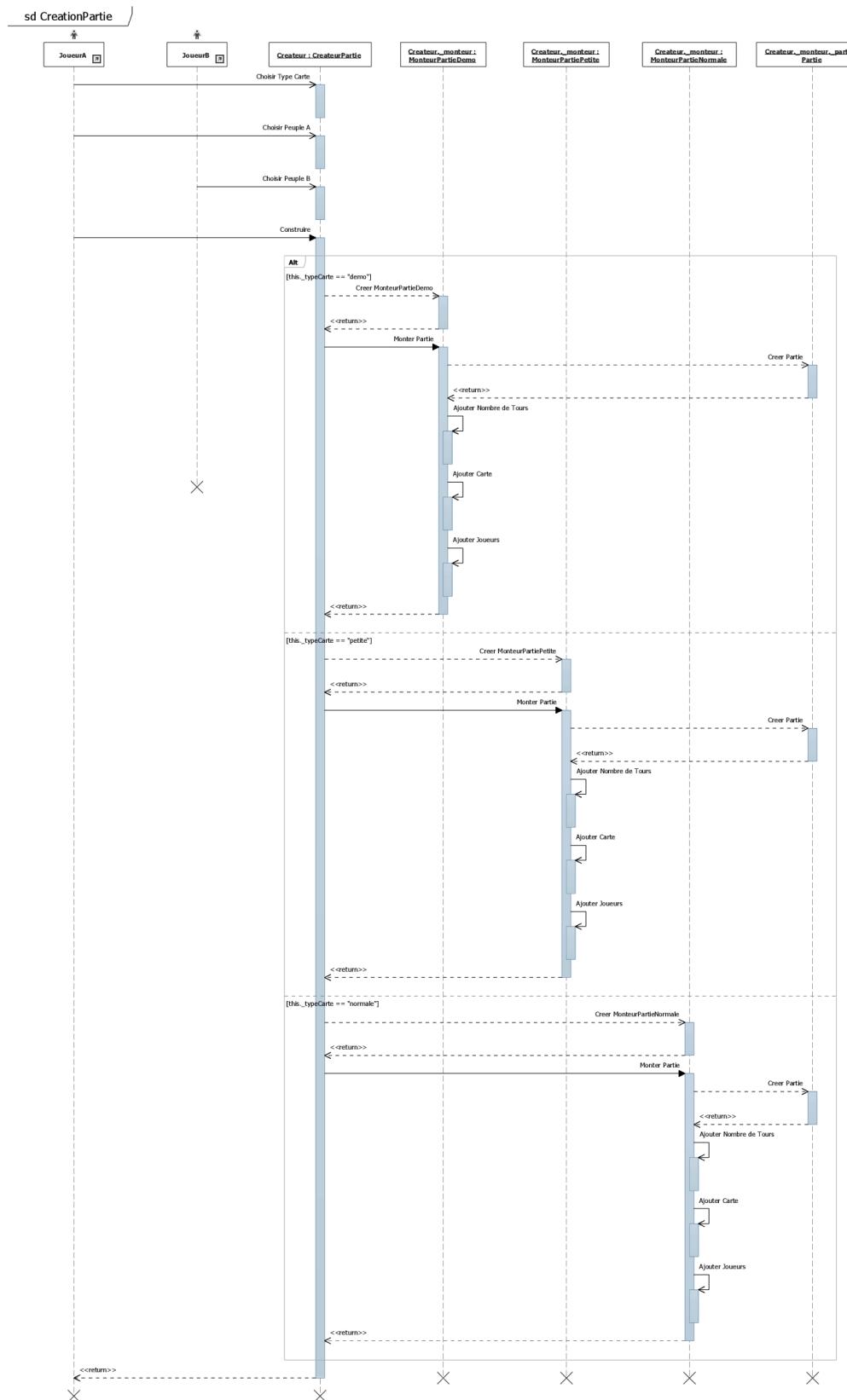
Annexe C

Conclusion

Annexe A Diagramme de classes



Annexe B Diagramme de séquence : Crédit de partie



Annexe C Diagramme de séquence : Déplacer ou attaquer une unité

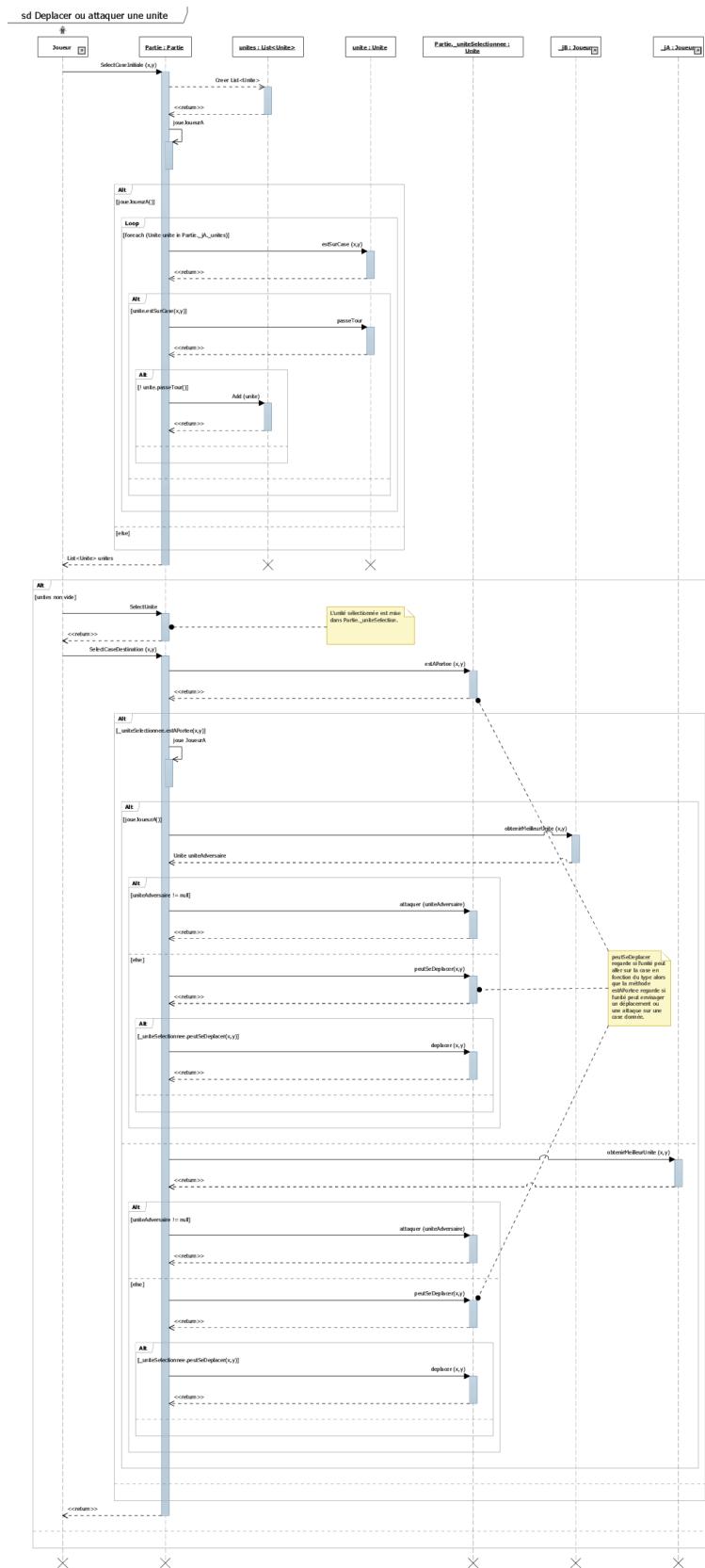


Table des figures

1	Diagramme de cas d'utilisation global	4
2	Diagramme de cas d'utilisation : Création de la partie	4
3	Diagramme de cas d'utilisation : Tour de Jeu	5
4	Fabrique	6
5	Monteur	7
6	Poids-Mouche	7
7	Stratégie	8
8	Diagramme d'états-transitions	9
9	Diagramme de séquence : Ajouter le peuple du joueur A	10
10	Diagramme de séquence : Ajouter la carte	11