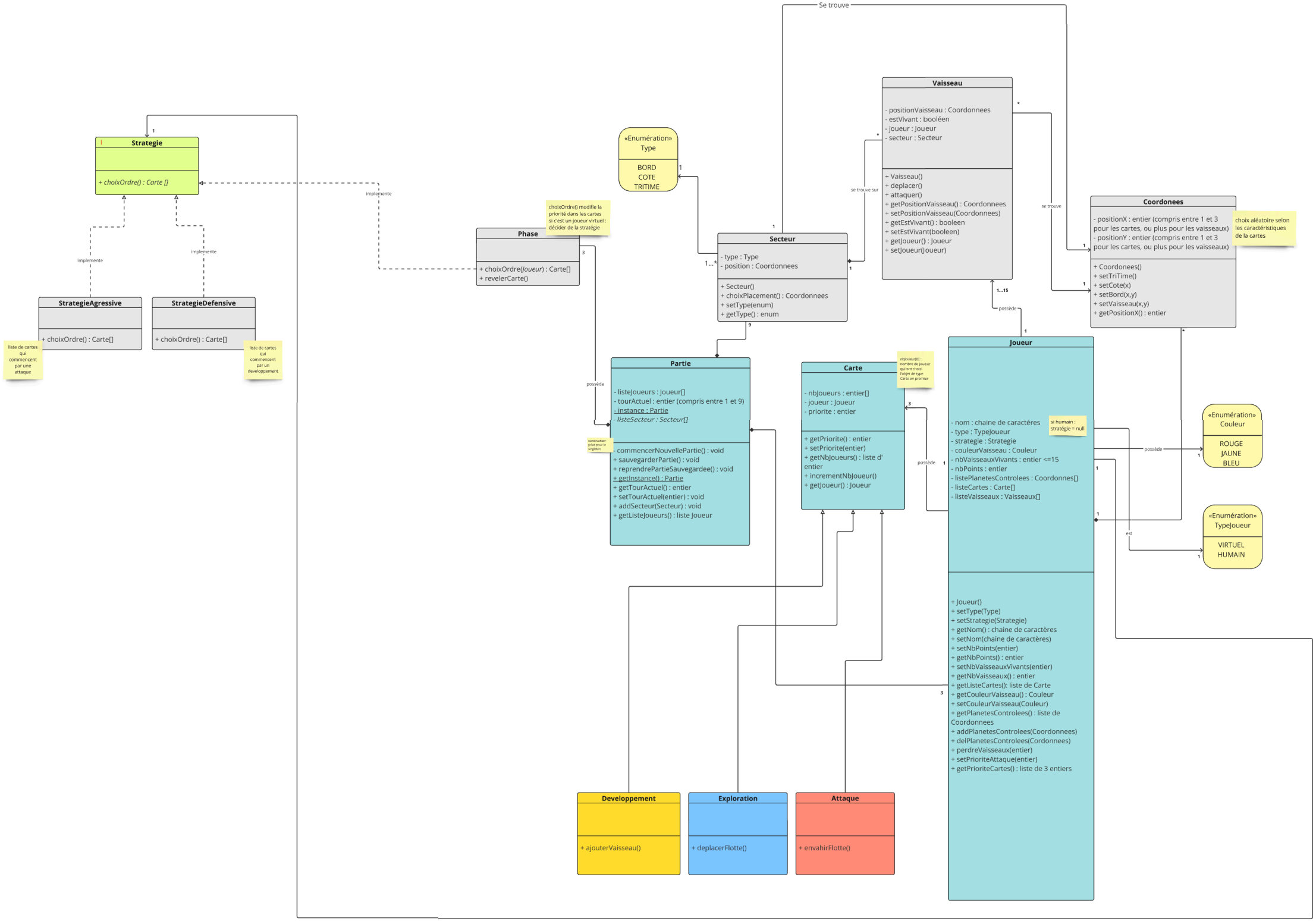
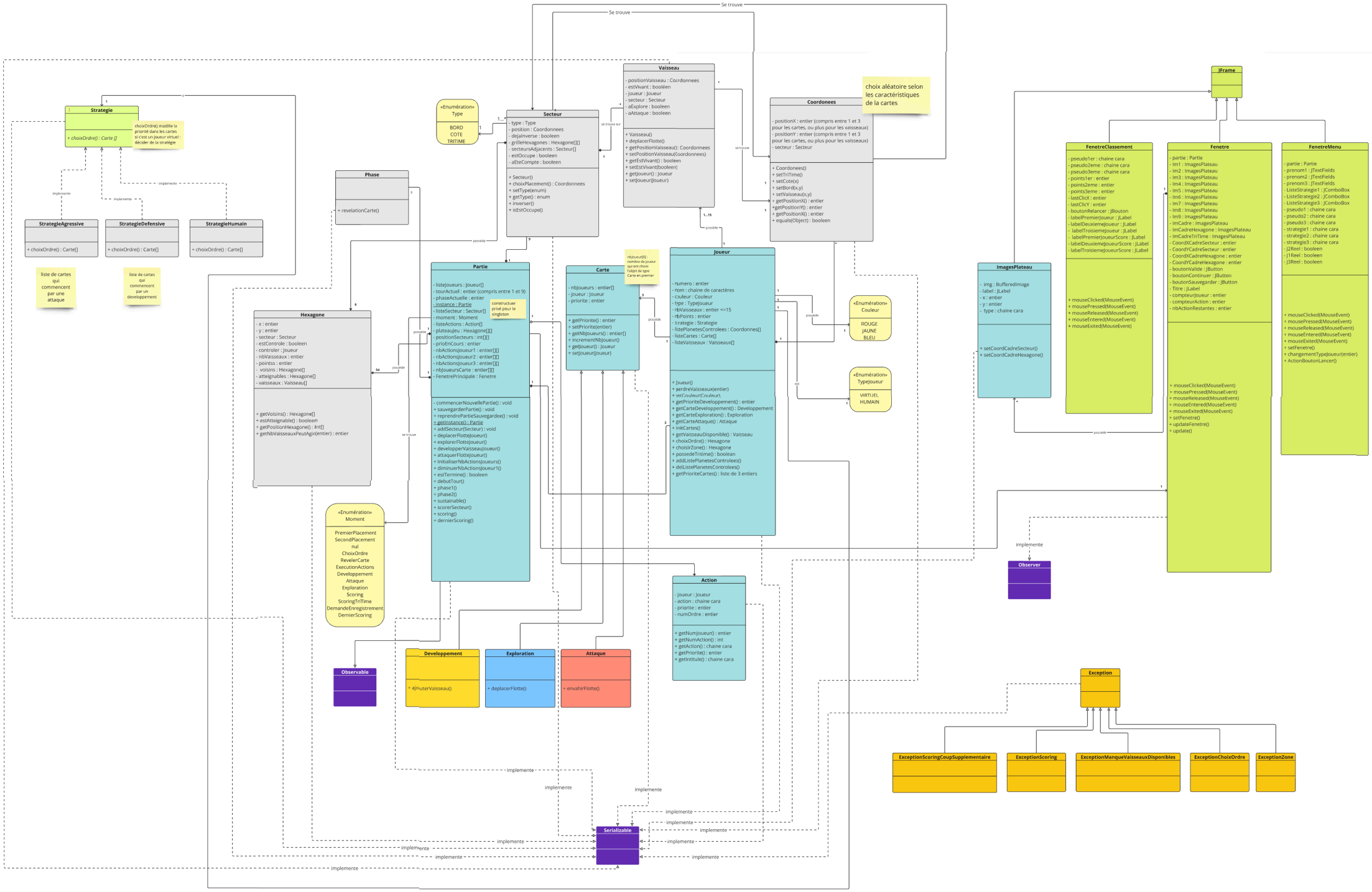

Strategie
+ choixOrdre() : Carte []
implemente
implemente
implemente
StrategieAgressive
+ choixOrdre() : Carte[]
liste de cartes qui commencent par une attaque
StrategieDefensive
+ choixOrdre() : Carte[]
liste de cartes qui commencent par un developpement
Phase
+ choixOrdre(Joueur) : Carte[]
+ revelerCarte()
choixOrdre() modifie la priorité dans les cartes si c'est un joueur virtuel : décider de la stratégie
«Enumération»
Type
BORD
COTE
TRITIME
Se trouve
Vaisseau
- positionVaisseau : Coordonnees
- estVivant : booléen
- joueur : Joueur
- secteur : Secteur
+ Vaisseau()
+ deplacer()
+ attaquer()
+ getPositionVaisseau() : Coordonnees
+ setPositionVaisseau(Coordonnees)
+ getEstVivant() : booleen
+ setEstVivant(booleen)
+ getJoueur() : Joueur
+ setJoueur(Joueur)
se trouve sur
se trouve
Secteur
- type : Type
- position : Coordonnees
+ Secteur()
+ choixPlacement() : Coordonnees
+ setType(enum)
+ getType() : enum
Coordonnees
- positionX : entier (compris entre 1 et 3 pour les cartes, ou plus pour les vaisseaux)
- positionY : entier (compris entre 1 et 3 pour les cartes, ou plus pour les vaisseaux)
+ Coordonnees()
+ setTriTime()
+ setCote(x)
+ setBord(x,y)
+ setVaisseau(x,y)
+ getPositionX() : entier
choix aléatoire selon les caractéristiques de la cartes
possède
Partie
- listeJoueurs : Joueur[]
- tourActuel : entier (compris entre 1 et 9)
- instance : Partie
- listeSecteur : Secteur[]
constructeur privé pour le singleton
- commencerNouvellePartie() : void
+ sauvegarderPartie() : void
+ reprendrePartieSauvegardee() : void
+ getInstance() : Partie
+ getTourActuel() : entier
+ setTourActuel(entier) : void
+ addSecteur(Secteur) : void
+ getListeJoueurs() : liste Joueur
Carte
- nbJoueurs : entier[]
- joueur : Joueur
- priorite : entier
+ getPriorite() : entier
+ setPriorite(entier)
+ getNbJoueurs() : liste d' entier
+ incrementNbJoueur()
+ getJoueur() : Joueur
nbJoueurs[0] : nombre de joueur qui ont choisi l'objet de type Carte en premier
possède
Joueur
- nom : chaine de caractères
- type : TypeJoueur
- strategie : Strategie
- couleurVaisseau : Couleur
- nbVaisseauxVivants : entier <=15
- nbPoints : entier
- listePlanetesControlees : Coordonnes[]
- listeCartes : Carte[]
- listeVaisseaux : Vaisseaux[]
si humain : stratégie = null
+ Joueur()
+ setType(Type)
+ setStrategie(Strategie)
+ getNom() : chaine de caractères
+ setNom(chaine de caractères)
+ setNbPoints(entier)
+ getNbPoints() : entier
+ setNbVaisseauxVivants(entier)
+ getNbVaisseaux() : entier
+ getListeCartes(): liste de Carte
+ getCouleurVaisseau() : Couleur
+ setCouleurVaisseau(Couleur)
+ getPlanetesControlees() : liste de Coordonnees
+ addPlanetesControlees(Coordonnees)
+ delPlanetesControlees(Cordonnees)
+ perdreVaisseaux(entier)
+ setPrioriteAttaque(entier)
+ getPrioriteCartes() : liste de 3 entiers
«Enumération»
Couleur
ROUGE
JAUNE
BLEU
«Enumération»
TypeJoueur
VIRTUEL
HUMAIN
est
Developpement
+ ajouterVaisseau()
Exploration
+ deplacerFlotte()
Attaque
+ envahirFlotte()


Strategie
+ choixOrdre() : Carte []
choixOrdre() modifie la priorité dans les cartes si c'est un joueur virtuel : décider de la stratégie
StrategieAgressive
+ choixOrdre() : Carte[]
liste de cartes qui commencent par une attaque
StrategieDefensive
+ choixOrdre() : Carte[]
liste de cartes qui commencent par un développement
StrategieHumain
+ choixOrdre() : Carte[]
implemente
«Enumération» Type
BORD
COTE
TRITIME
Secteur
- type : Type
- position : Coordonnees
- dejaInverse : booleen
- grilleHexagones : Hexagone[][]
- secteursAdjacents : Secteur[]
- estOccupe : booleen
- aEteCompte : booleen
+ Secteur()
+ choixPlacement() : Coordonnees
+ setTypeEnum()
+ getType() : enum
+ inverser()
+ isEstOccupe()
Vaisseau
- positionVaisseau : Coordonnees
- estVivant : booleen
- joueur : Joueur
- secteur : Secteur
- aExplore : booleen
- aAttaque : booleen
+ Vaisseau()
+ deplacerFlotte()
+ getPositionVaisseau() : Coordonnees
+ setPositionVaisseau(Coordonnees)
+ getEstVivant() : booleen
+ setEstVivant(booleen)
+ getJoueur() : Joueur
+ setJoueur(Joueur)
se trouve sur
Coordonees
- positionX : entier (compris entre 1 et 3 pour les cartes, ou plus pour les vaisseaux)
- positionY : entier (compris entre 1 et 3 pour les cartes, ou plus pour les vaisseaux)
- secteur : Secteur
+ Coordonees()
+ setTriTime()
+ setCote(x)
+ setBord(x,y)
+ setVaisseau(x,y)
+ getPositionX() : entier
+getPositionY() : entier
+ getPositionXi() : entier
+ equals(Object) : boolean
choix aléatoire selon les caractéristiques de la cartes
Se trouve
Phase
+ revelationCarte()
possede
Hexagone
- x : entier
- y : entier
- secteur : Secteur
- estControle : booleen
- controler : Joueur
- nbVaisseaux : entier
- pointss : entier
- voisins : Hexagone[]
- atteignables : Hexagone[]
- vaisseaux : Vaisseau[]
+ getVoisins() : Hexagone[]
+ estAtteignable() : booleen
+ getPositionHexagone() : int[]
+ getNbVaisseauxPeutAgir(entier) : entier
54
«Enumération» Moment
PremierPlacement
SecondPlacement
nul
ChoixOrdre
RevelerCarte
ExecutionActions
Developpement
Attaque
Exploration
Scoring
ScoringTriTime
DemandeEnregistrement
DernierScoring
Partie
- listeJoueurs : Joueur[]
- tourActuel : entier (compris entre 1 et 9)
- phaseActuelle : entier
- instance : Partie
- listeSecteur : Secteur[]
- moment : Moment
- listeActions : Action[]
- plateauJeu : Hexagone[][]
- positionSecteurs : int[][]
- prioEnCours : entier
- nbActionsJoueur1 : entier[][]
- nbActionsJoueur2 : entier[][]
- nbActionsJoueur3 : entier[][]
- nbJoueursCarte : entier[][]
- FenetrePrincipale : Fenetre
- commencerNouvellePartie() : void
+ sauvegarderPartie() : void
+ reprendrePartieSauvegardee() : void
+ getInstance() : Partie
+ addSecteur(Secteur) : void
+ deplacerFlotteJoueur()
+ explorerFlotteJoueur()
+ developperVaisseauJoueur()
+ attaquerFlotteJoueur()
+ initialiserNbActionsJoueurs()
+ diminuerNbActionsJoueur1()
+ estTermine() : booleen
+ debutTour()
+ phase1()
+ phase2()
+ sustainable()
+ scorerSecteur()
+ scoring()
+ dernierScoring()
constructeur privé pour le singleton
Carte
- nbJoueurs : entier[]
- joueur : Joueur
- priorite : entier
+ getPriorite() : entier
+ setPriorite(entier)
+ getNbJoueurs() : entier[]
+ incrementNbJoueur()
+ getJoueur() : Joueur
+ setJoueur(Joueur)
nbJoueurs[0] : nombre de joueur qui ont choisi l'objet de type Carte en premier
Joueur
- numero : entier
- nom : chaine de caractères
- couleur : Couleur
- type : TypeJoueur
- nbVaisseaux : entier <=15
- nbPoints : entier
- srategie : Strategie
- listePlanetesControlees : Coordonnes[]
- listeCartes : Carte[]
- listeVaisseaux : Vaisseaux[]
+ Jouer()
+ perdreVaisseaux(entier)
+ setCouleur(Couleur)
+ getPrioriteDeveloppement() : entier
+ getCarteDeveloppement() : Developpement
+ getCarteExploration() : Exploration
+ getCarteAttaque() : Attaque
+ initCartes()
+ getVaisseauDisponible() : Vaisseau
+ choixOrdre() : Hexagone
+ choisirZone() : Hexagone
+ possedeTritime() : boolean
+ addListePlanetesControlees()
+ delListePlanetesControlees()
+ getPrioriteCartes() : liste de 3 entiers
«Enumération» Couleur
ROUGE
JAUNE
BLEU
«Enumération» TypeJoueur
VIRTUEL
HUMAIN
ImagesPlateau
- img : BufferedImage
- label : JLabel
- x : entier
- y : entier
- type : chaine cara
+ setCoordCadreSecteur()
+ setCoordCadreHexagone()
JFrame
FenetreClassement
- pseudo1er : chaine cara
- pseudo2eme : chaine cara
- pseudo3eme : chaine cara
- points1er : entier
- points2eme : entier
- points3eme : entier
- lastClicX : entier
- lastClicY : entier
- boutonRelancer : JBouton
- labelPremierJoueur : JLabel
- labelDeuxiemeJoueur : JLabel
- labelTroisiemeJoueur : JLabel
- labelPremierJoueurScore : JLabel
- labelDeuxiemeJoueurScore : JLabel
- labelTroisiemeJoueurScore : JLabel
+ mouseClicked(MouseEvent)
+ mousePressed(MouseEvent)
+ mouseReleased(MouseEvent)
+ mouseEntered(MouseEvent)
+ mouseExited(MouseEvent)
Fenetre
- partie : Partie
- Im1 : ImagesPlateau
- Im2 : ImagesPlateau
- Im3 : ImagesPlateau
- Im4 : ImagesPlateau
- Im5 : ImagesPlateau
- Im6 : ImagesPlateau
- Im7 : ImagesPlateau
- Im8 : ImagesPlateau
- Im9 : ImagesPlateau
- ImCadre : ImagesPlateau
- ImCadreHexagone : ImagesPlateau
- ImCadreTriTime : ImagesPlateau
- CoordXCadreSecteur : entier
- CoordYCadreSecteur : entier
- CoordXCadreHexagone : entier
- CoordYCadreHexagone : entier
- boutonValide : JButton
- boutonContinuer : JButton
- boutonSauvegarder : JButton
- Titre : JLabel
- compteurJoueur : entier
- compteurAction : entier
- nbActionRestantes : entier
+ mouseClicked(MouseEvent)
+ mousePressed(MouseEvent)
+ mouseReleased(MouseEvent)
+ mouseEntered(MouseEvent)
+ mouseExited(MouseEvent)
+ setFenetre()
+ updateFenetre()
+ update()
FenetreMenu
- partie : Partie
- prenom1 : JTextFields
- prenom2 : JTextFields
- prenom3 : JTextFields
- ListeStrategie1 : JComboBox
- ListeStrategie2 : JComboBox
- ListeStrategie3 : JComboBox
- pseudo1 : chaine cara
- pseudo2 : chaine cara
- pseudo3 : chaine cara
- strategie1 : chaine cara
- strategie2 : chaine cara
- strategie3 : chaine cara
- J2Reel : booleen
- J1Reel : booleen
- J3Reel : booleen
+ mouseClicked(MouseEvent)
+ mousePressed(MouseEvent)
+ mouseReleased(MouseEvent)
+ mouseEntered(MouseEvent)
+ mouseExited(MouseEvent)
+ setFenetre()
+ changementTypeJoueur(entier)
+ ActionBoutonLancer()
Observer
Action
- joueur : Joueur
- action : chaine cara
- priorite : entier
- numOrdre : entier
+ getNumJoueur() : entier
+ getNumAction() : int
+ getAction() : chaine cara
+ getPriorite() : entier
+ getIntitule() : chaine cara
Observable
Developpement
+ ajouterVaisseau()
Exploration
+ deplacerFlotte()
Attaque
+ envahirFlotte()
Exception
ExceptionScoringCoupSupplementaire
ExceptionScoring
ExceptionManqueVaisseauxDisponibles
ExceptionChoixOrdre
ExceptionZone
Serializable