



Projet tutoré Délivrable D2

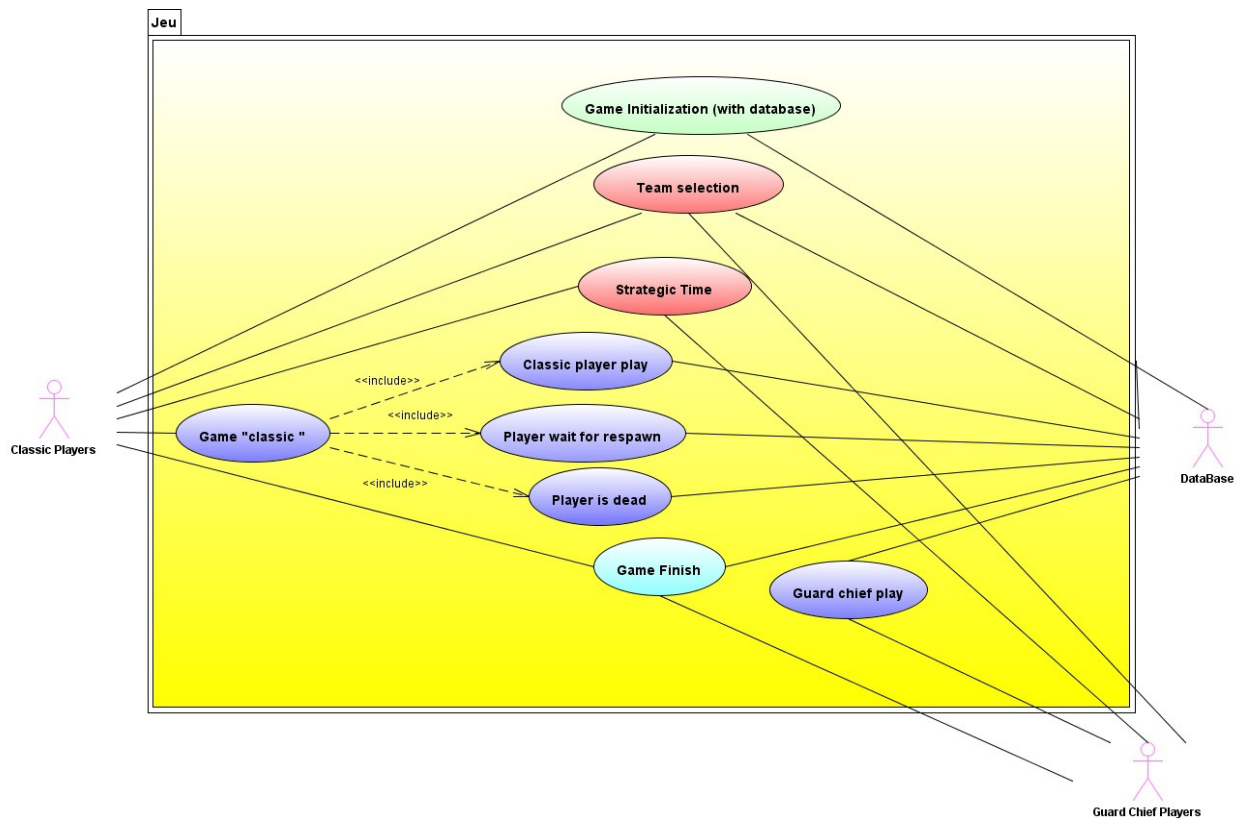
DUBOIS Thomas
BEGOT William
MITTOUX Hadrien
WOERLY-MOUSSIER Joachim
MOREL Charles



Introduction :

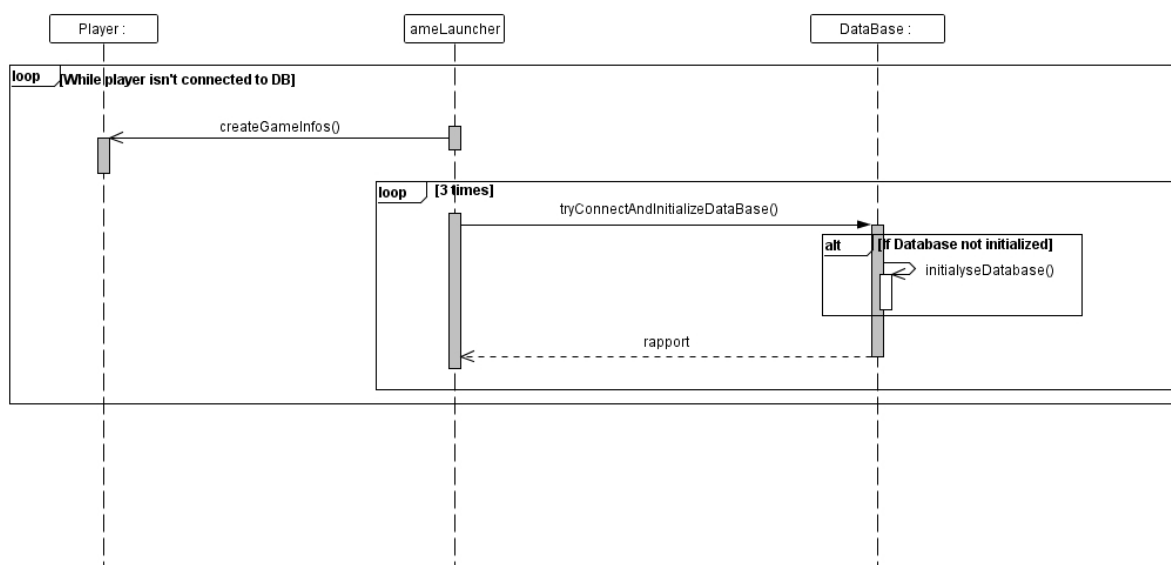
Ce rapport est dans le cadre du projet tutoré de ce second semestre. Il contient des éléments de notre analyse de conception orientée objet portant sur le jeu à venir. Vous trouverez ainsi le diagramme général de cas d'utilisation, les diagrammes de séquences conceptuelles et le diagramme de classe.

I. Diagramme général de cas d'utilisations :



II. Diagrammes de séquences conceptuelles:

A. Initialisation du jeu et paramétrage de la partie (Game initialization):

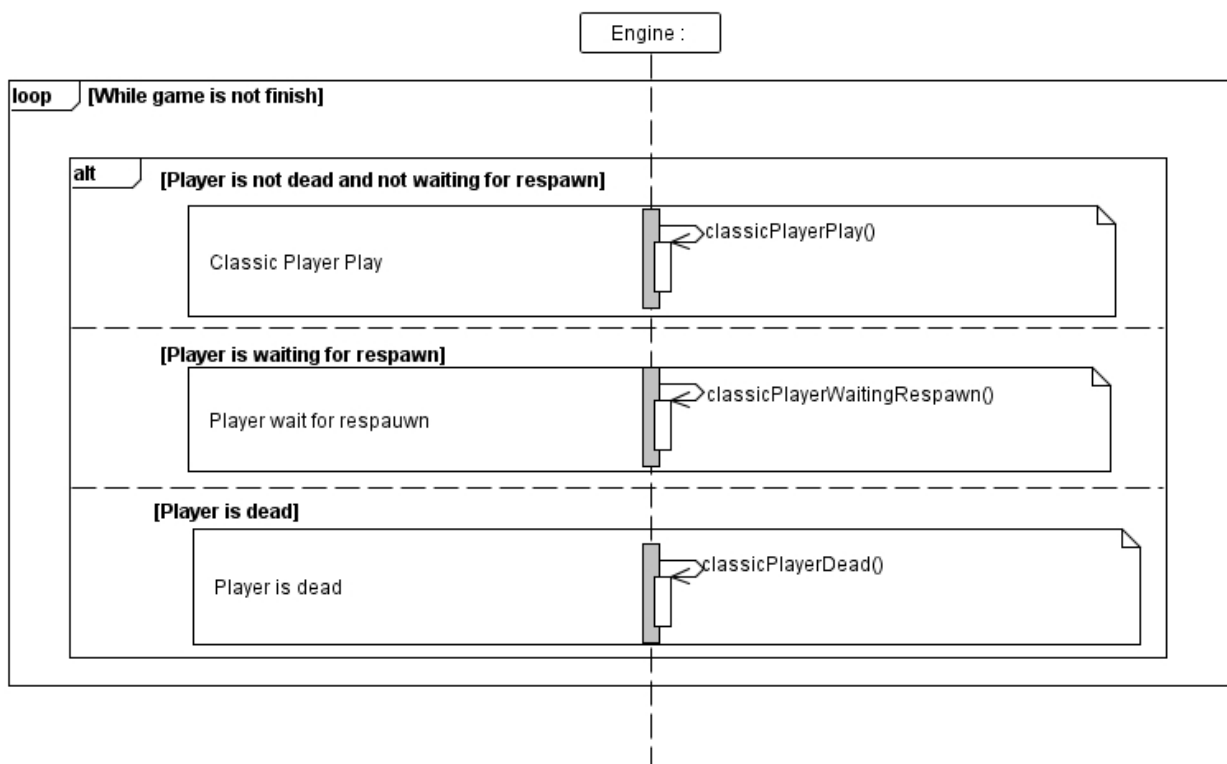


B. Team Selection

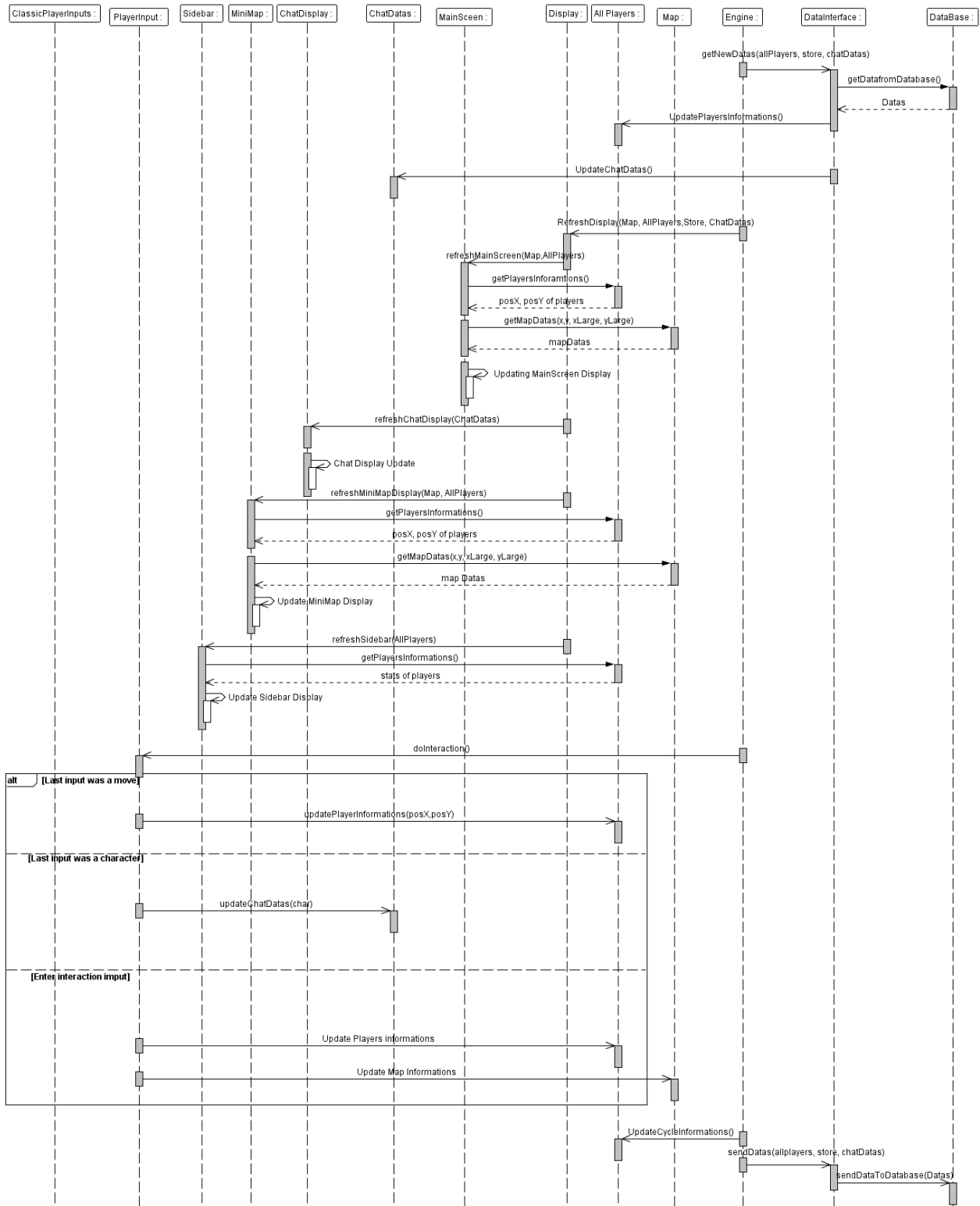
Ce cas correspondra à une fonction bien spécifique dans le GameLauncher : `teamSelect(GameInformations)` qui utilisera les informations de `GameInformations` contenu dans `GameLauncher` pour se connecter à la base de données et changer les valeurs.

C. Cycle général (Game « classic ») :

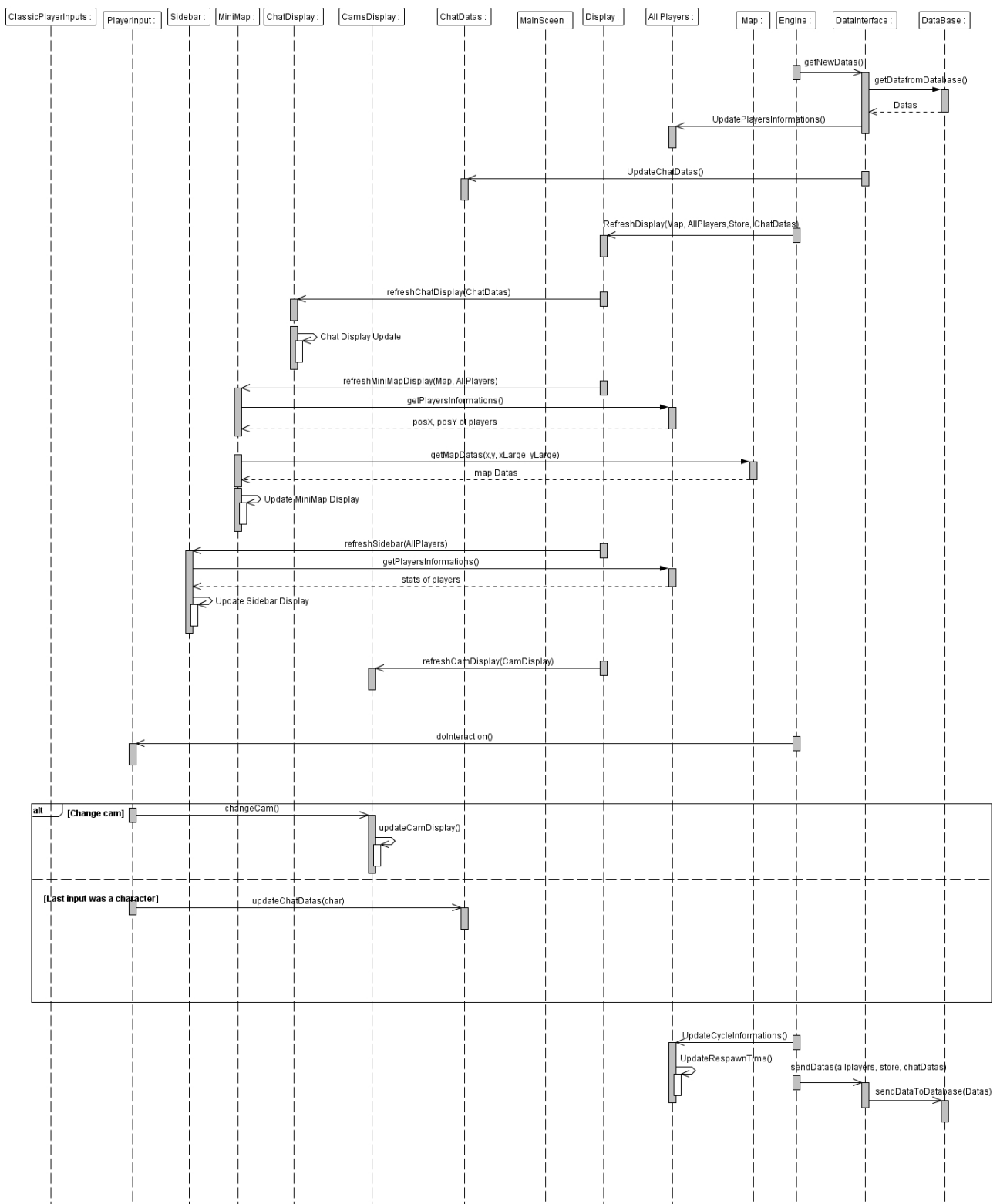
Il est à noter que ce cas d'utilisation sera pris en charge par la méthode `startCycle()` de l'Engine.



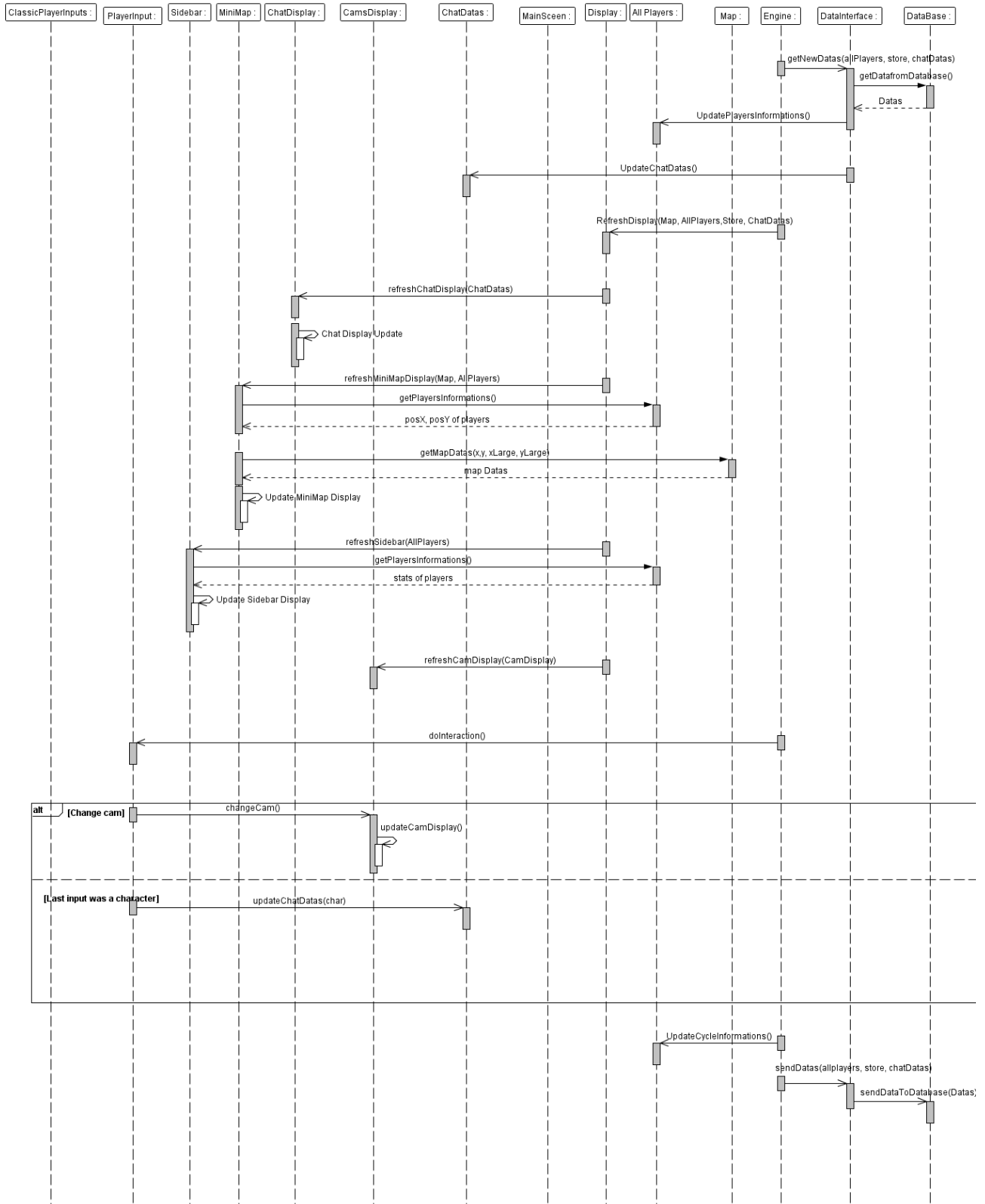
D. Cycle Joueur Classique Joue (« Classic Player Play ») :



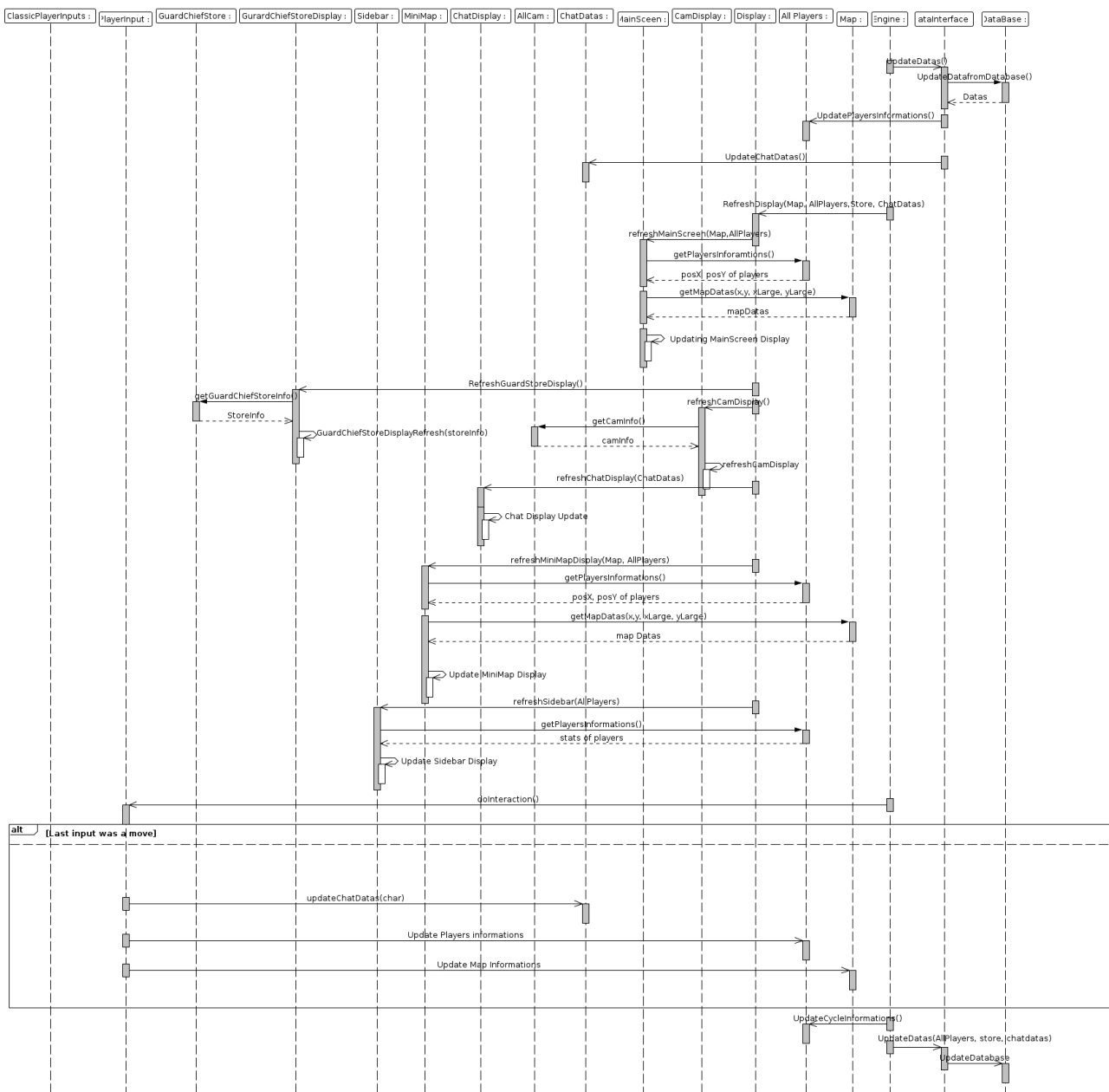
E. Cycle Joueur attends sa résurrection (« Player wait for respawn »):



E.Cycle Joueur classique est mort (« Player is dead »):



F. Le cycle de jeu pour le joueur chef des gardes (« Guard chief play »):



G. Fin du jeu (« Game Finish »):

