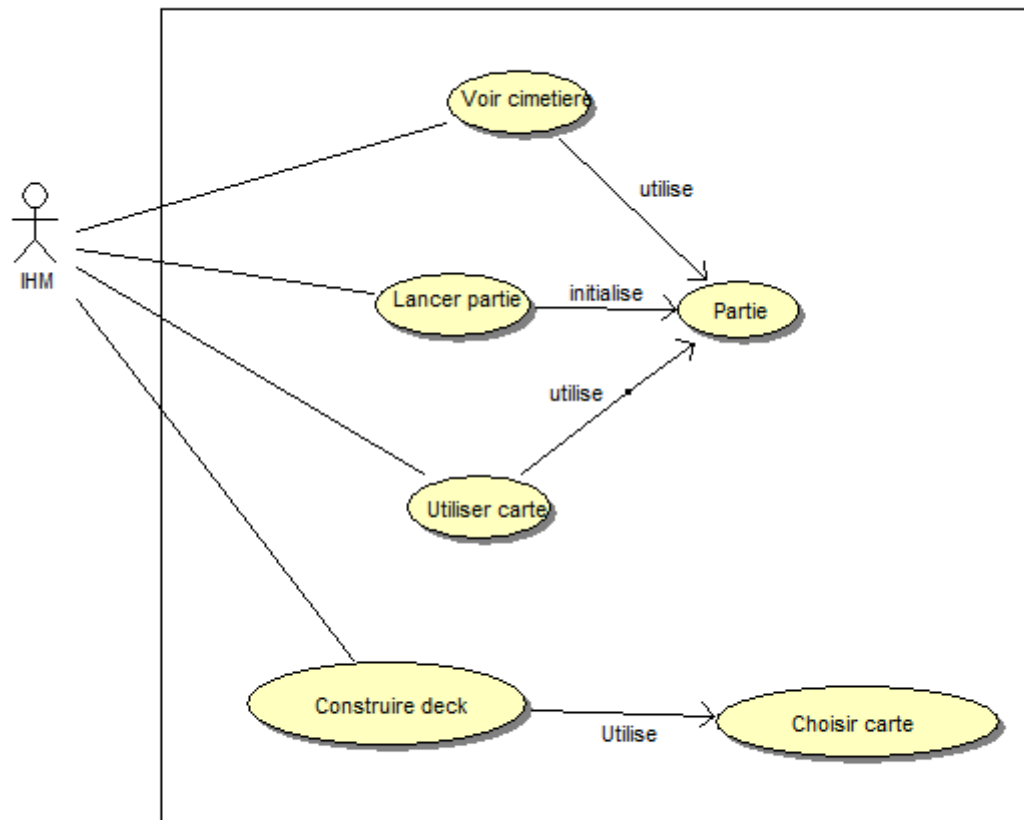


Lacoste Antoine, Weissend Eddy, Py Quentin, Valli Dylan, Dichtel jonathan



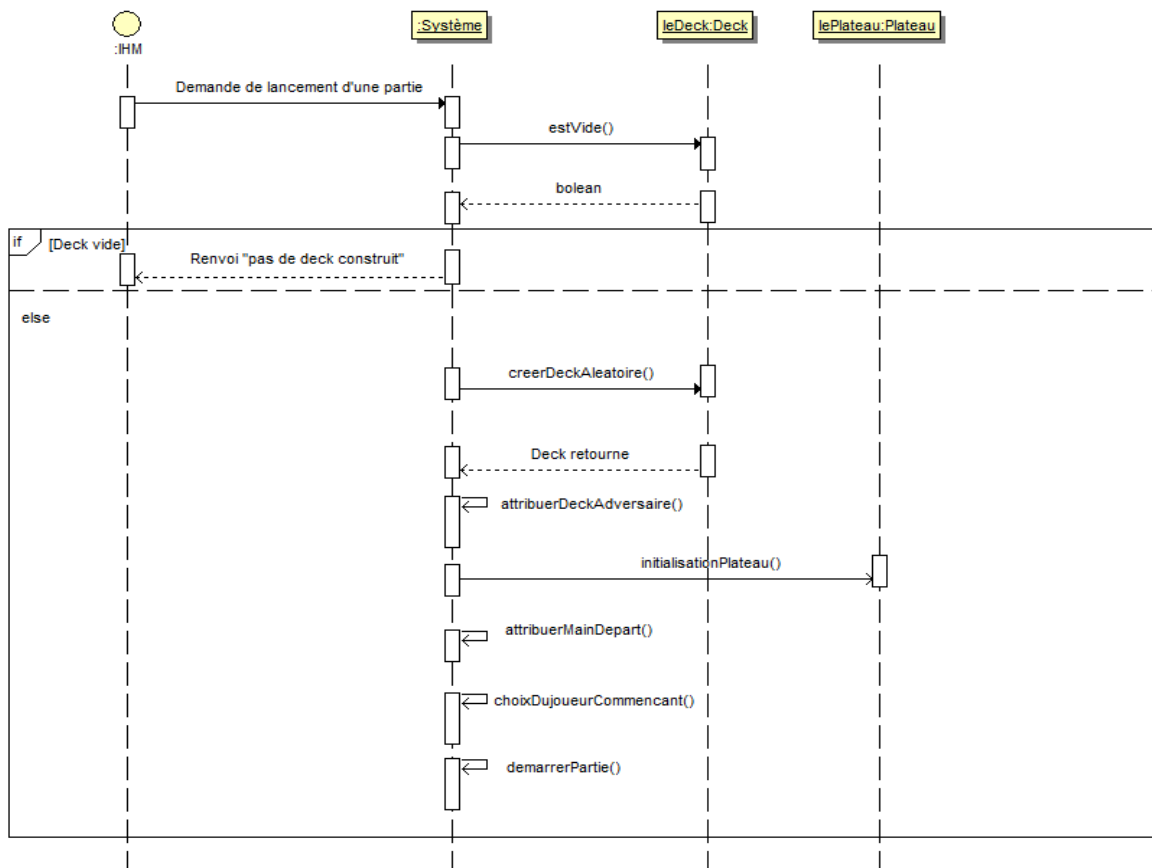
Suite a une modification sur le diagramme de cas d'utilisation , afin de simplifier la programmation du jeu , nous avons rajouté un cas Partie :

Diagramme de cas d'utilisation :

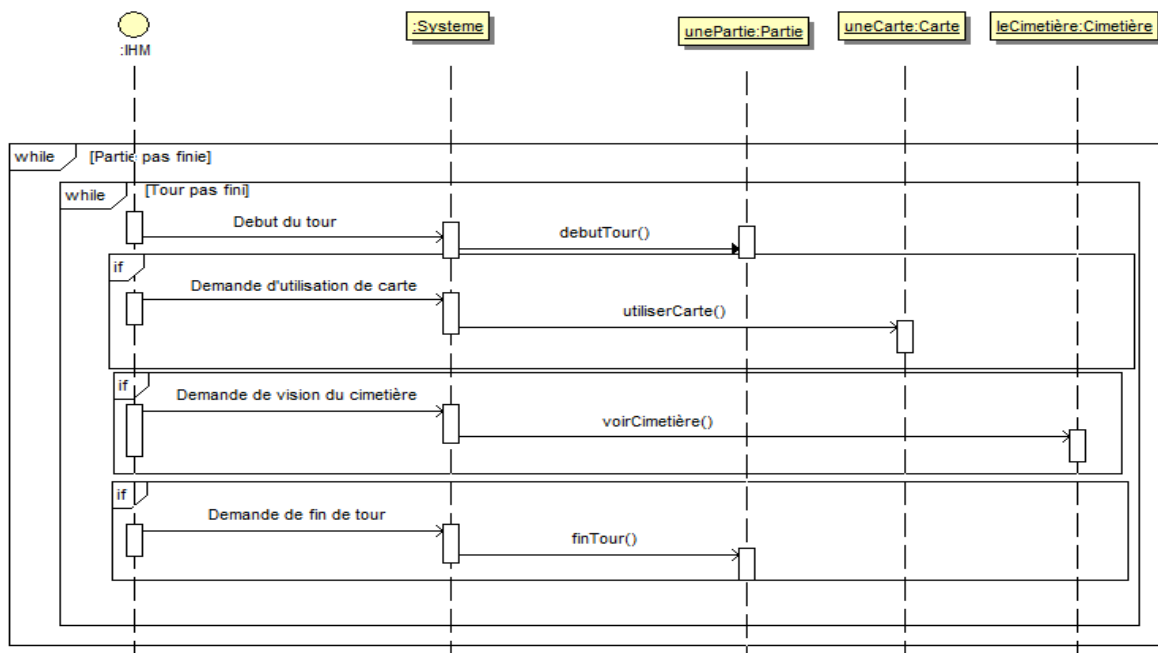


Ce diagramme nous a permis de concevoir les diagrammes de séquences suivant :

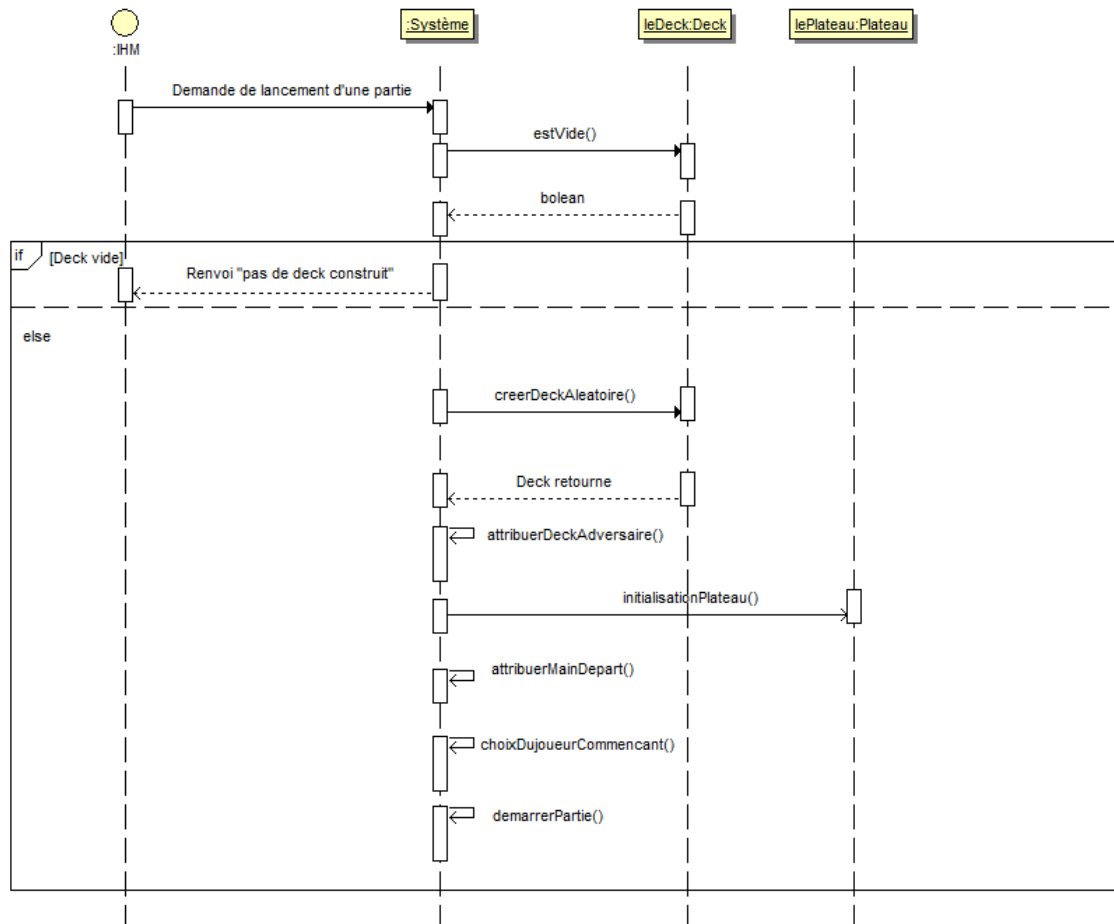
### Lancer Partie :



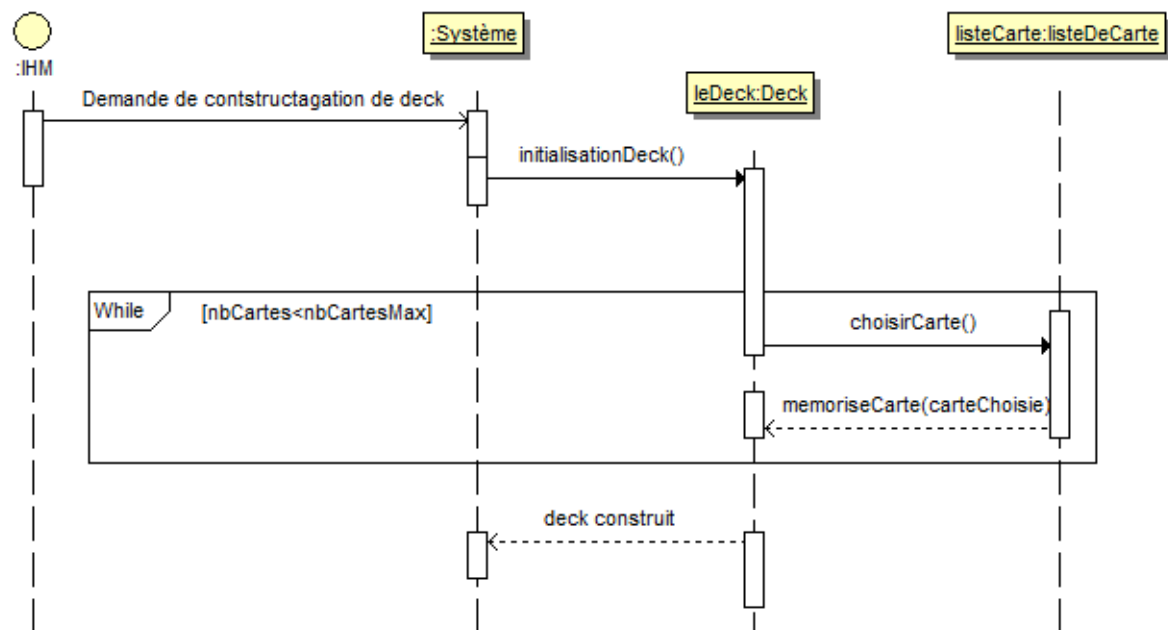
### Partie :



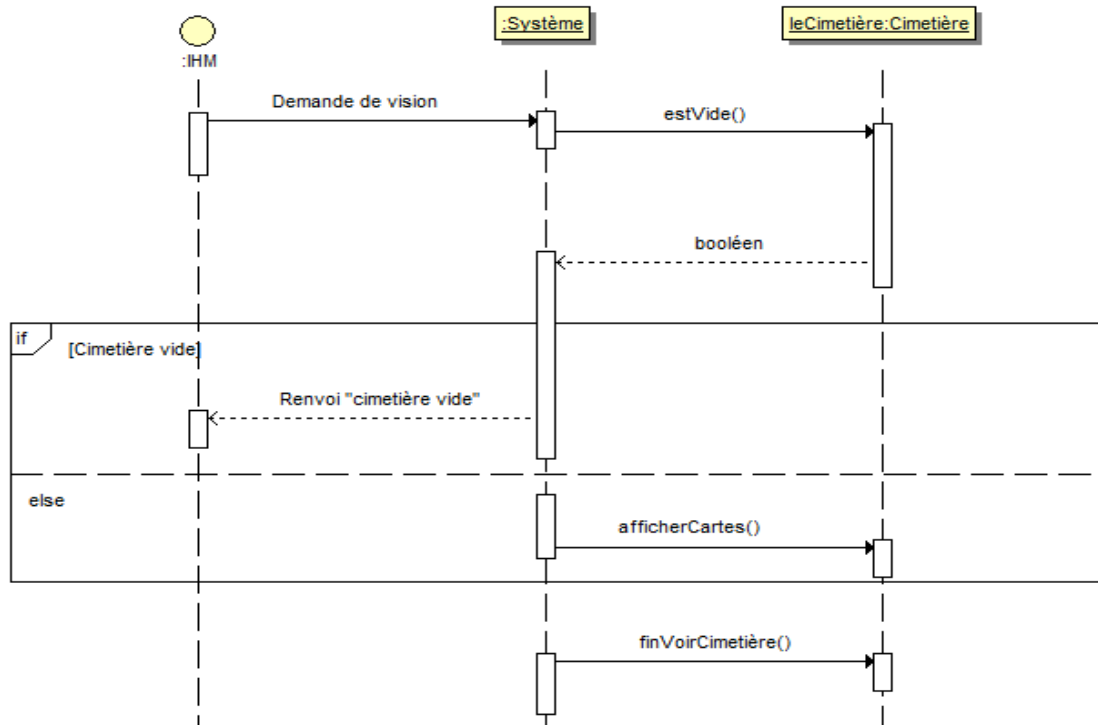
## Choisir Carte



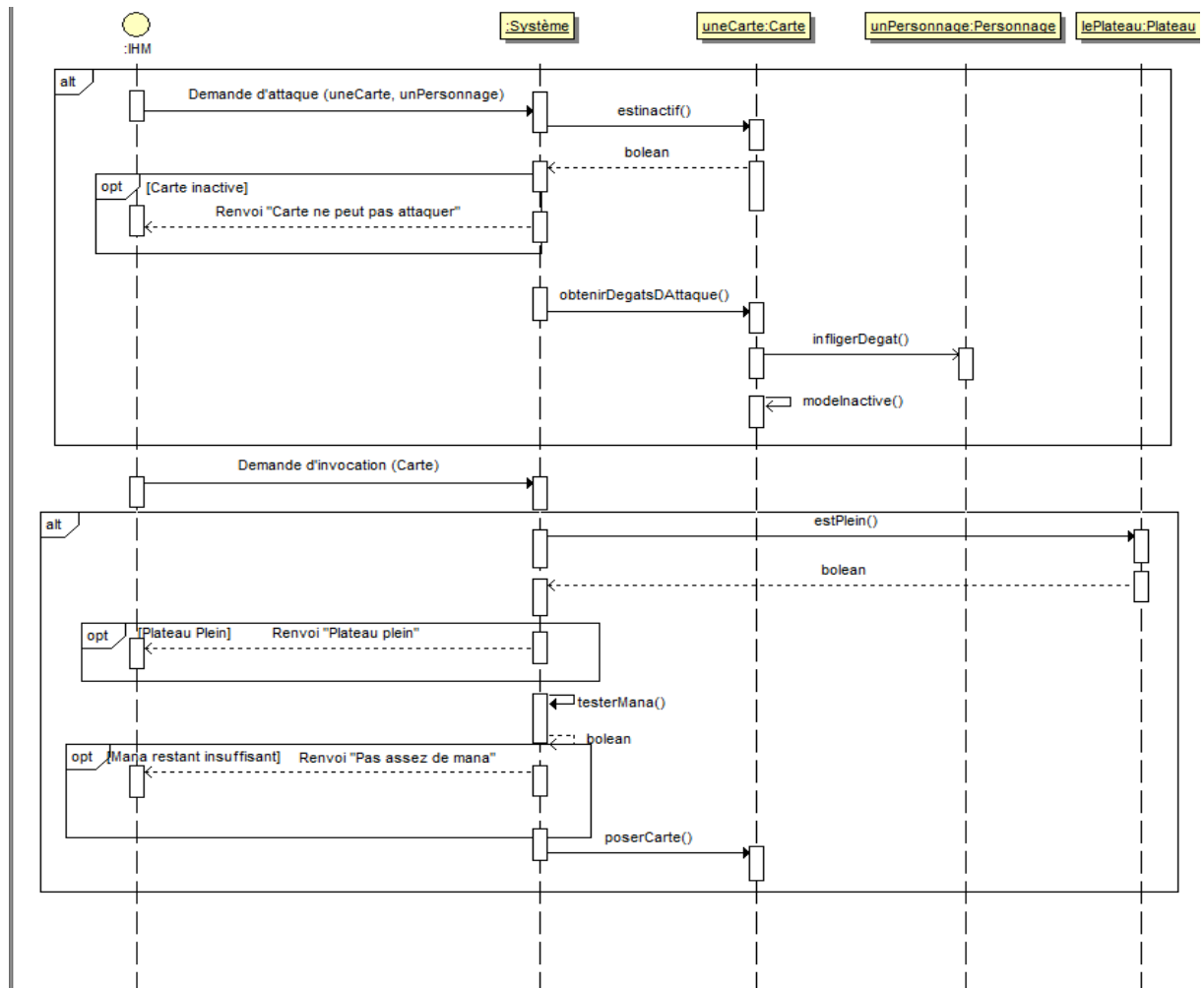
## Construire Deck :



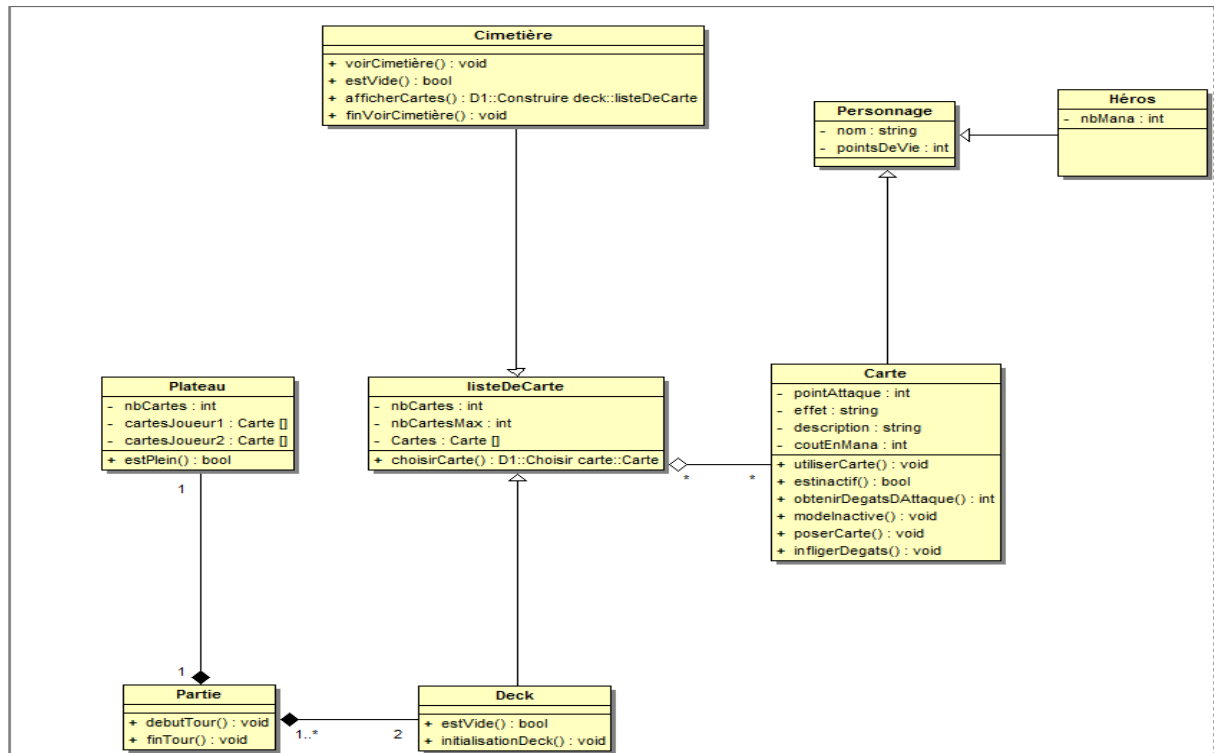
### Voir Cimetière :



### Utiliser Carte :



Ceci nous a conduit à créer le diagramme de classe associé :



Et nous avons fini par faire un diagramme de comportement pour une carte :

