

Rapport Projet de Java et UML

2024-2025



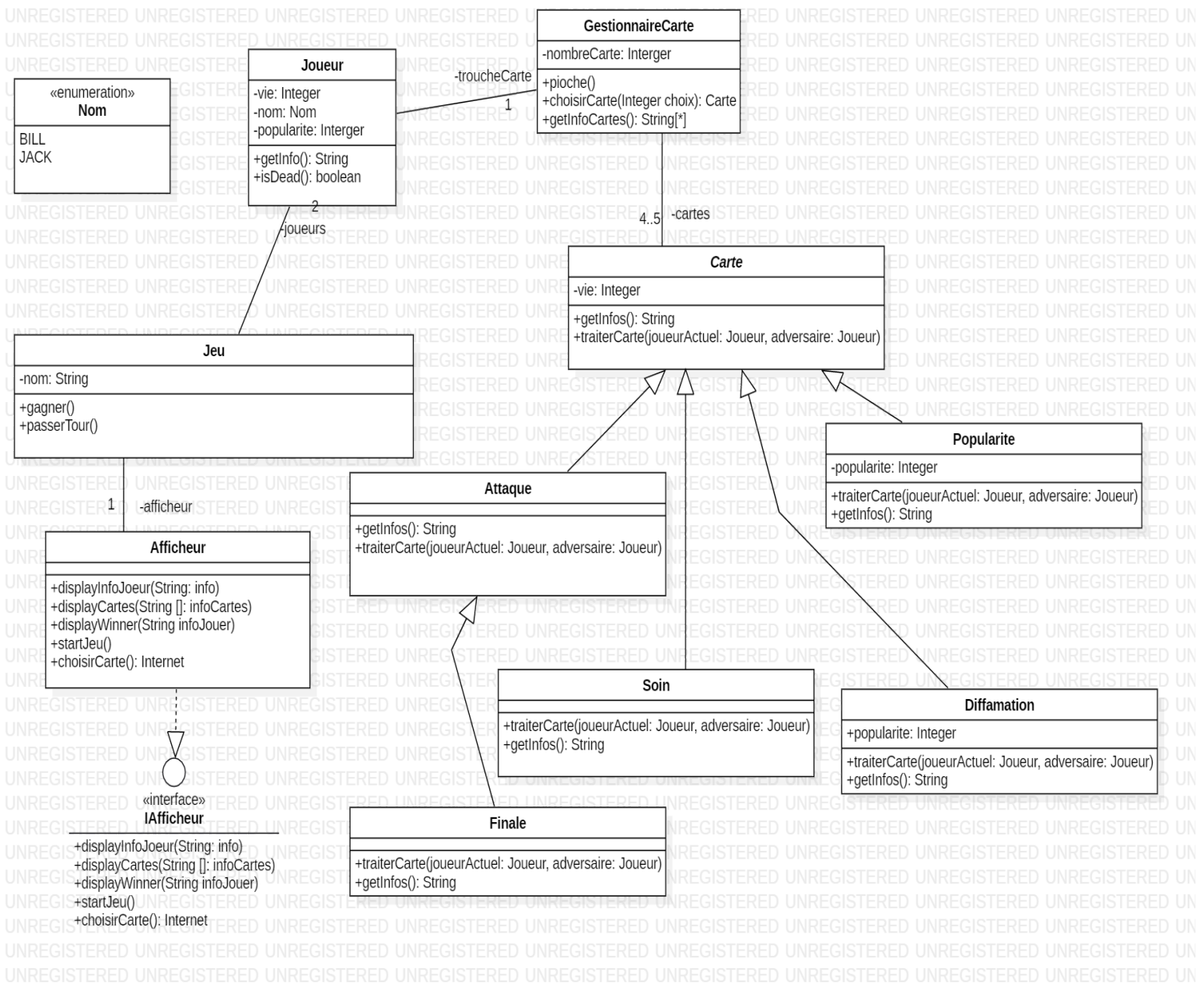
**UNIFIED
MODELING
LANGUAGE**

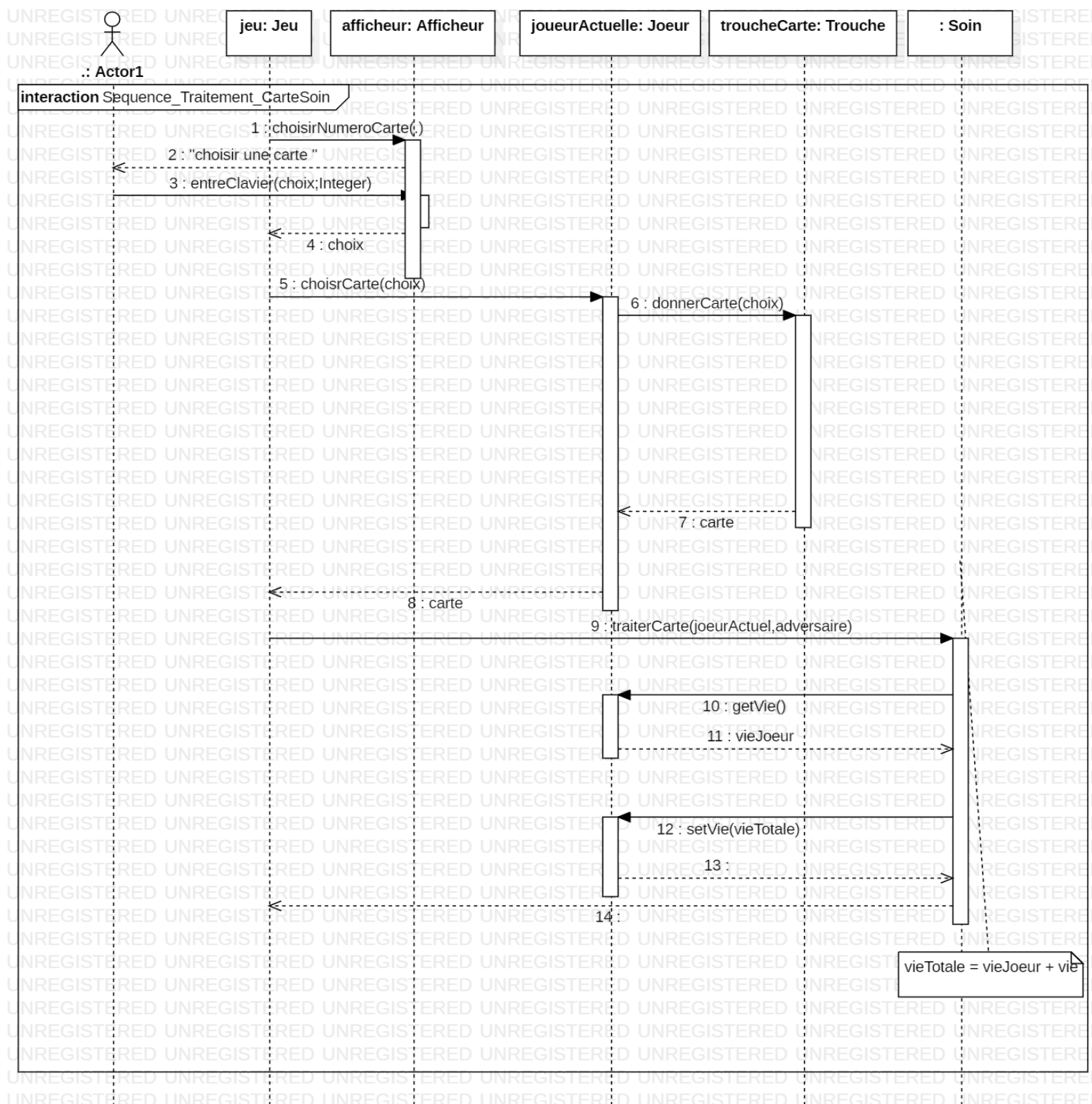
Réalisé par :

❖ Mr Djibril Ba

SRI-1a

Diagramme de classe



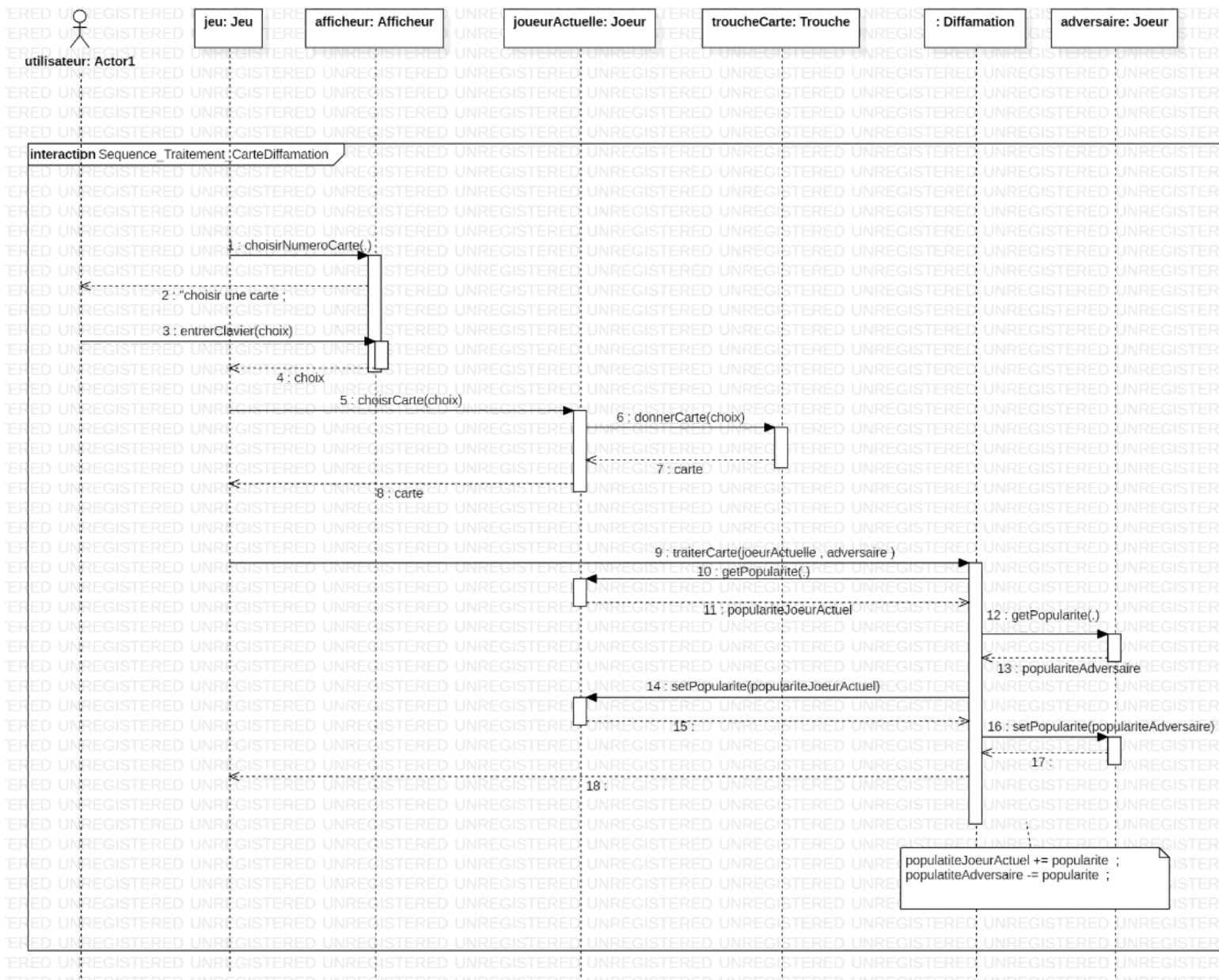


Explication

La carte "Soin" permet au joueur de récupérer des points de vie perdus. Lorsqu'il l'utilise, la valeur indiquée sur la carte est immédiatement ajoutée à sa vie actuelle, ce qui prolonge sa survie. Son usage stratégique peut aider à éviter l'élimination.

Exemple : Un joueur avec 3 points de vie utilise une carte "Soin" de +2 points. Il passe alors à 5 points, renforçant ainsi ses chances de rester en jeu.

Diagramme de sequence application carte Diffamation



EXPLICATION

La carte "Diffamation" modifie la popularité des joueurs en transférant une partie de celle de l'adversaire. Lorsqu'un joueur utilise cette carte, la valeur de popularité indiquée est ajoutée à sa propre popularité et retirée de celle de l'adversaire. Cela crée un effet de migration de popularité, permettant à un joueur de renforcer son image tout en affaiblissant son rival.

Exemple : Si un joueur a 5 points de popularité et utilise une carte "Diffamation" de +1, il passe à 6 points, tandis que son adversaire perd 1 points.