Emma Rechon-Reguet

Axelle Roy

IDU-4

**TP 1 – 2 : Gestion d’un village gaulois :**

1. Les différents diagrammes UML

Notre application devra être répartie en 3 parties : l’application pour les combats, pour la gestion des casques du musée ainsi que pour les potions.

1.3. Diagrammes de classes :

Dans le diagramme de classe, afin de créer nos différents objets Habitants (Combattants, Non-combattants, Ancien combattants) nous avons utilisé le patron de stratégie. Nous partons du principe que l’activité de l’habitant va évoluer au fur et à mesure qu’il va vieillir, et donc va changer de type. Afin d’éviter qu’un Non combattant devienne un Ancien combattant, on a rajouté, dans la classe habitant, un booléen permettant de dire si un habitant a déjà été Combattant.

Diagrammes :

Une image contenant texte, diagramme, ligne

Description générée automatiquementUne image contenant texte, écriture manuscrite, croquis, dessin

Description générée automatiquementUse Case : casques + potions

Une image contenant texte, écriture manuscrite, diagramme, croquis

Description générée automatiquementUne image contenant texte, écriture manuscrite, croquis, dessin

Description générée automatiquementEtats transitions : combattants + potions

Diagrammes de séquence : casques + combattants

Une image contenant texte, diagramme, ligne, Parallèle

Description générée automatiquementUne image contenant texte, écriture manuscrite, croquis, reçu

Description générée automatiquement

Lien vers le Github hébergeant l’ensemble du code : [emmarcrg/TP1-2\_INFO732 (github.com)](https://github.com/emmarcrg/TP1-2_INFO732)