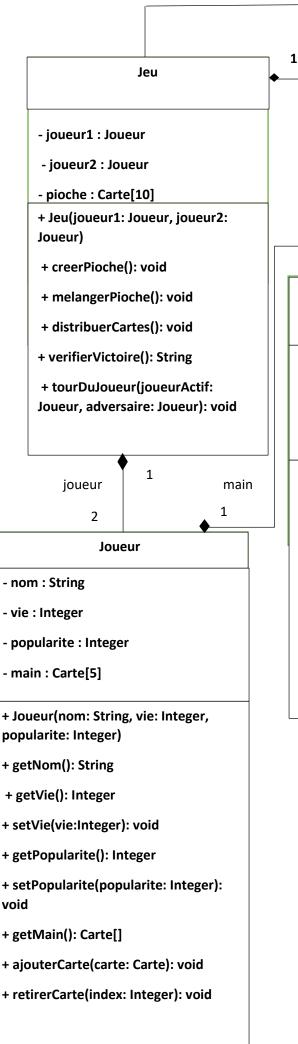
Rapport : Projet Pirates - jeu de cartes

Nom: IJERDAOUN FAIROUZ



1 Pioche 5 10 << abstract>> Carte - nom : String - description : String - id : Integer - type: TypeCarte + Carte(nom : String, description : String, id :Integer type:TypeCarte) + getNom():String + getDescription(): String + getId():Integer + getType() :TypeCarte +appliquerEffet(joueurActif: Joueur, joueurCible: Joueur):void

<<interface>>

+ souhaiterBienvenue(): void

+ afficherHistoire(): void

+ presenterLeJeu(): void

+ afficherInfosJoueur(nom: String, vie: Integer, popularite: Integer): void

+afficherActionCarte(message: String): void

+ annoncerTour(nom: String): void

+ annoncerGagnant(nom: String): void

+ indiquerPiocheCarte(nom: String): void

+demanderChoixCarte(nom: String, nbMaxCarte: Integer): Integer



Affichage

- scanner : Scanner

+ Affichage(scanner: Scanner)

+ souhaiterBienvenue(): void

+ afficherHistoire(): void

+ presenterLeJeu(): void

+ afficherInfosJoueur(nom: String, vie: Integer, popularite: Integer): void

+ afficherActionCarte(message: String): void

+ annoncerTour(nom: String): void

+ annoncerGagnant(nom: String): void

+ indiquerPiocheCarte(nom: String): void

+ demanderChoixCarte(nom: String, nbMaxCarte: Integer): Integer

CarteAttaque

- pointsAttaque : Integer
- + CarteAttaque(nom: String, description: String, id: Integer, pointsAttaque: Integer)
- +appliquerEffet(joueurActif: Joueur, joueurCible: Joueur): void

CartePopularite

- pointsPopularite : Integer
- + CartePopularite(nom: String, description: String, id: Integer, pointsPopularite: Integer)
- + appliquerEffet(joueurActif: Joueur, joueurCible: Joueur): void

<<abstract>>

CarteSpeciale

- pointsVie : Integer
- pointsPopularite : Integer
- + CarteSpeciale(nom: String, description: String, id: Integer,

pointsVie: Integer,

pointsPopularite: Integer)

- + getPointsVie(): Integer
- + getPointsPopularite(): Integer
- + appliquerEffet(joueurActif: Joueur, joueurCible: Joueur): void {abstract}

<<enumerate>>

TypeCarte

POPULARITE

ATTAQUE

SPECIALE

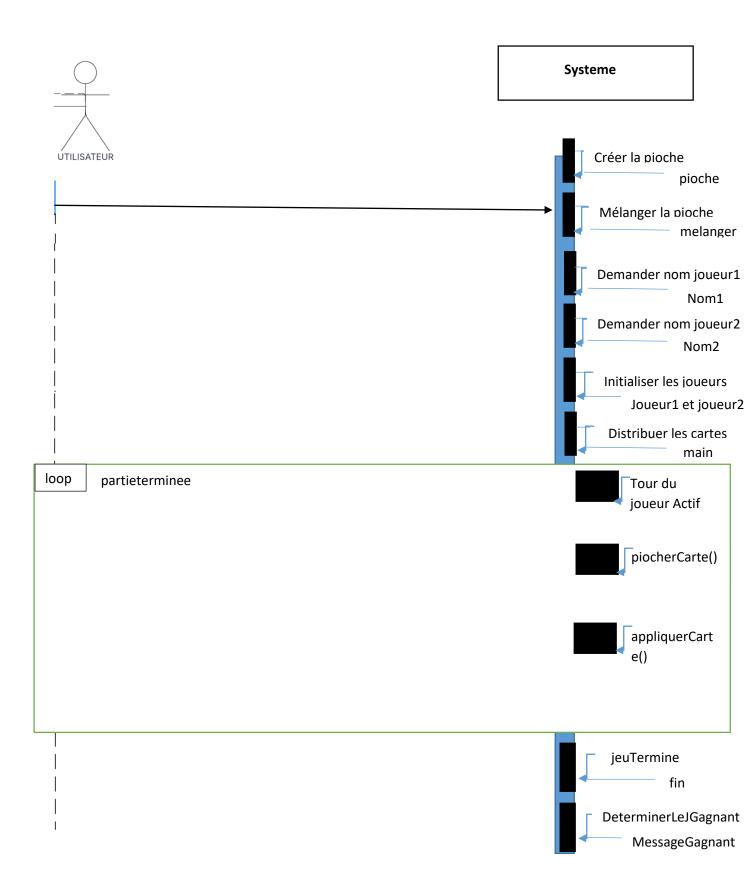
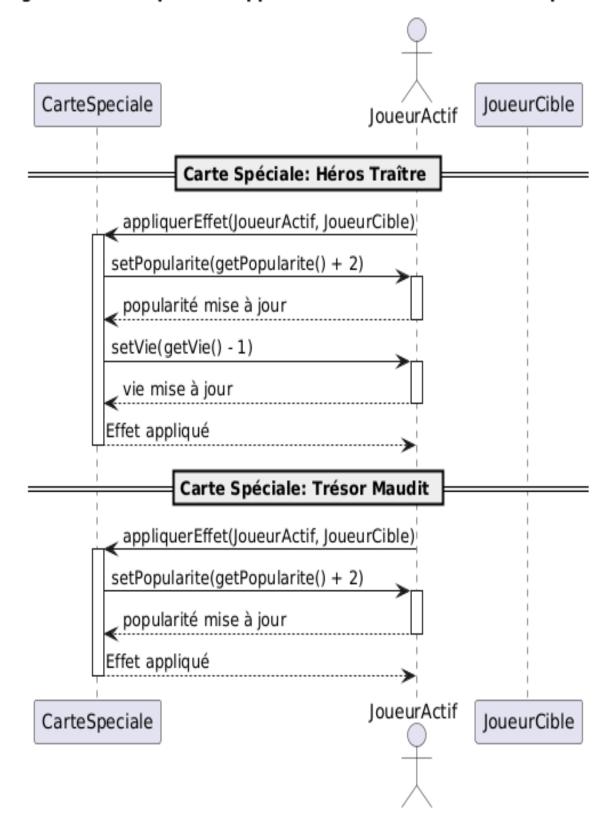
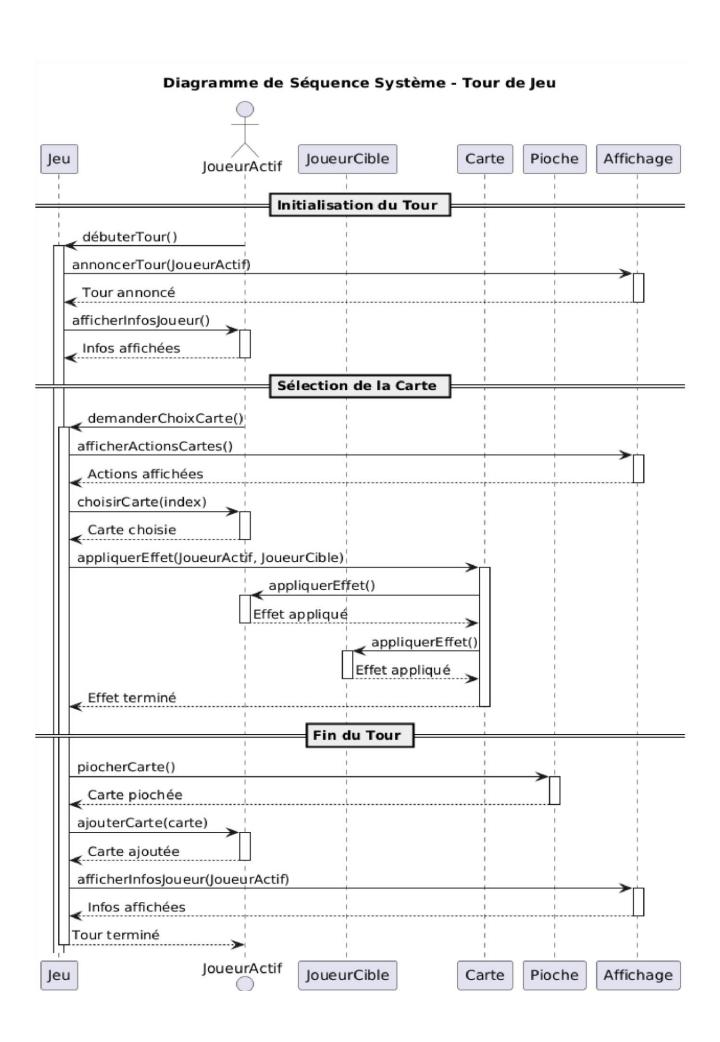


Diagramme de Séquence - Application des Effets des Cartes Spéciales





1. Explication du fonctionnement des cartes spéciales

1. Héros Traître :

- Effet : Le joueur actif gagne 2 points de popularité mais perd 1 point de vie.
- o **Impact** : Cette carte permet au joueur de gagner en popularité, mais au prix d'une réduction de sa vie.

2. Trésor Maudit :

- o **Effet** : Le joueur actif gagne 2 points de popularité.
- o **Impact** : Cette carte est purement bénéfique pour le joueur actif.

3. Sabotage:

- o **Effet** : Le joueur cible perd une carte aléatoire de sa main.
- Impact : Cette carte affaiblit le joueur cible en réduisant ses options stratégiques.

4. Chantage:

- o **Effet** : Le joueur cible perd une carte spécifique de sa main.
- Impact : Cette carte permet de cibler une carte précise du joueur cible, ce qui peut être très stratégique.