

*Fornito Marvin*

*Thouvenin Valentin*

*Marie Loïc*

## **Rapport de conception**

# Table des matières

<b>Description des cas d'utilisation</b>	<b>3</b>
Cas n° 1 : Lancement d'une nouvelle partie	3
Cas n° 2 : Quitter une partie	3
Cas n° 3 : Sauvegarder une partie	3
Cas n° 4 : Charger une partie sauvegardée	3
Cas n° 5 : Tirer sur une position	4
Cas n° 6 : Choix d'une époque	4
Cas n° 7 : Choisir la stratégie de l'ordinateur	4
Cas n° 8 : Changer la stratégie en milieu de partie	4
<b>Diagramme de cas d'utilisation</b>	<b>5</b>
<b>Diagramme de classe</b>	<b>6</b>
<b>Diagramme de séquence (Joueur → Système)</b>	<b>7</b>
<b>Diagramme de séquence (Objets → Classes)</b>	<b>10</b>

## Description des cas d'utilisation

### Cas n° 1 : Lancement d'une nouvelle partie

- Acteur : Joueur humain.
- Description : Le joueur démarre une nouvelle partie.
- Auteur : Fornito Marvin, Thouvenin Valentin, Marie Loïc.
- Date : 26/10/2018.
- Conditions : Aucune partie n'est en cours.
- Démarrage : Le joueur a appuyé sur le bouton de création de nouvelle partie.

### Cas n° 2 : Quitter une partie

- Acteur : Joueur humain.
- Description : Le joueur arrête une partie en cours.
- Auteur : Fornito Marvin, Thouvenin Valentin, Marie Loïc.
- Date : 26/10/2018.
- Conditions : Une partie est en cours.
- Démarrage : Le joueur a appuyé sur le bouton d'arrêt de partie.

### Cas n° 3 : Sauvegarder une partie

- Acteur : Joueur humain.
- Description : Le joueur sauvegarde la partie en cours.
- Auteur : Fornito Marvin, Thouvenin Valentin, Marie Loïc.
- Date : 26/10/2018.
- Conditions : Une partie est en cours.
- Démarrage : Le joueur a appuyé sur le bouton de sauvegarde.

### Cas n° 4 : Charger une partie sauvegardée

- Acteur : Joueur humain.
- Description : Le joueur charge une partie sauvegardée au préalable.
- Auteur : Fornito Marvin, Thouvenin Valentin, Marie Loïc.
- Date : 26/10/2018.
- Conditions : Aucune partie n'est en cours, au moins une partie doit être sauvegardée.
- Démarrage : Le joueur a appuyé sur le bouton de chargement de partie puis a sélectionné la partie qu'il désire charger.

### Cas n° 5 : Tirer sur une position

- Acteur : Joueur humain ou joueur ordinateur.
- Description : Tire sur une position.
- Auteur : Fornito Marvin, Thouvenin Valentin, Marie Loïc.
- Date : 26/10/2018.
- Conditions : Une partie est en cours et le joueur a cliqué sur une position.
- Démarrage : Le joueur a appuyé sur le bouton de tir.

### Cas n° 6 : Choix d'une époque

- Acteur : Joueur humain.
- Description : Le joueur choisit une époque parmi celles possibles.
- Auteur : Fornito Marvin, Thouvenin Valentin, Marie Loïc.
- Date : 26/10/2018.
- Conditions : Le joueur lance une nouvelle partie.
- Démarrage : Le joueur a appuyé sur le bouton de l'époque souhaitée.

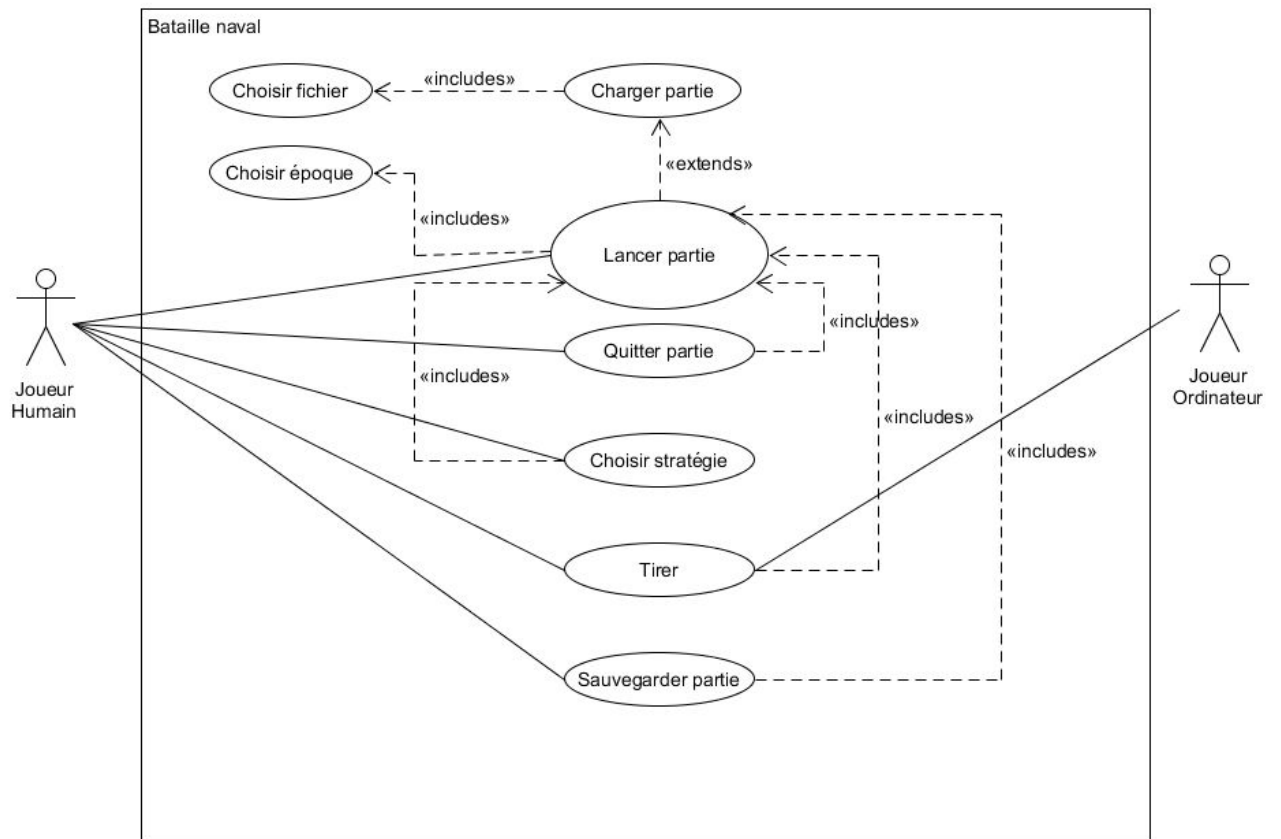
### Cas n° 7 : Choisir la stratégie de l'ordinateur

- Acteur : Joueur humain.
- Description : Le joueur choisit la stratégie de l'ordinateur.
- Auteur : Fornito Marvin, Thouvenin Valentin, Marie Loïc.
- Date : 26/10/2018.
- Conditions : Le joueur lance une nouvelle partie.
- Démarrage : Le joueur a appuyé sur le bouton de sélection de stratégie.

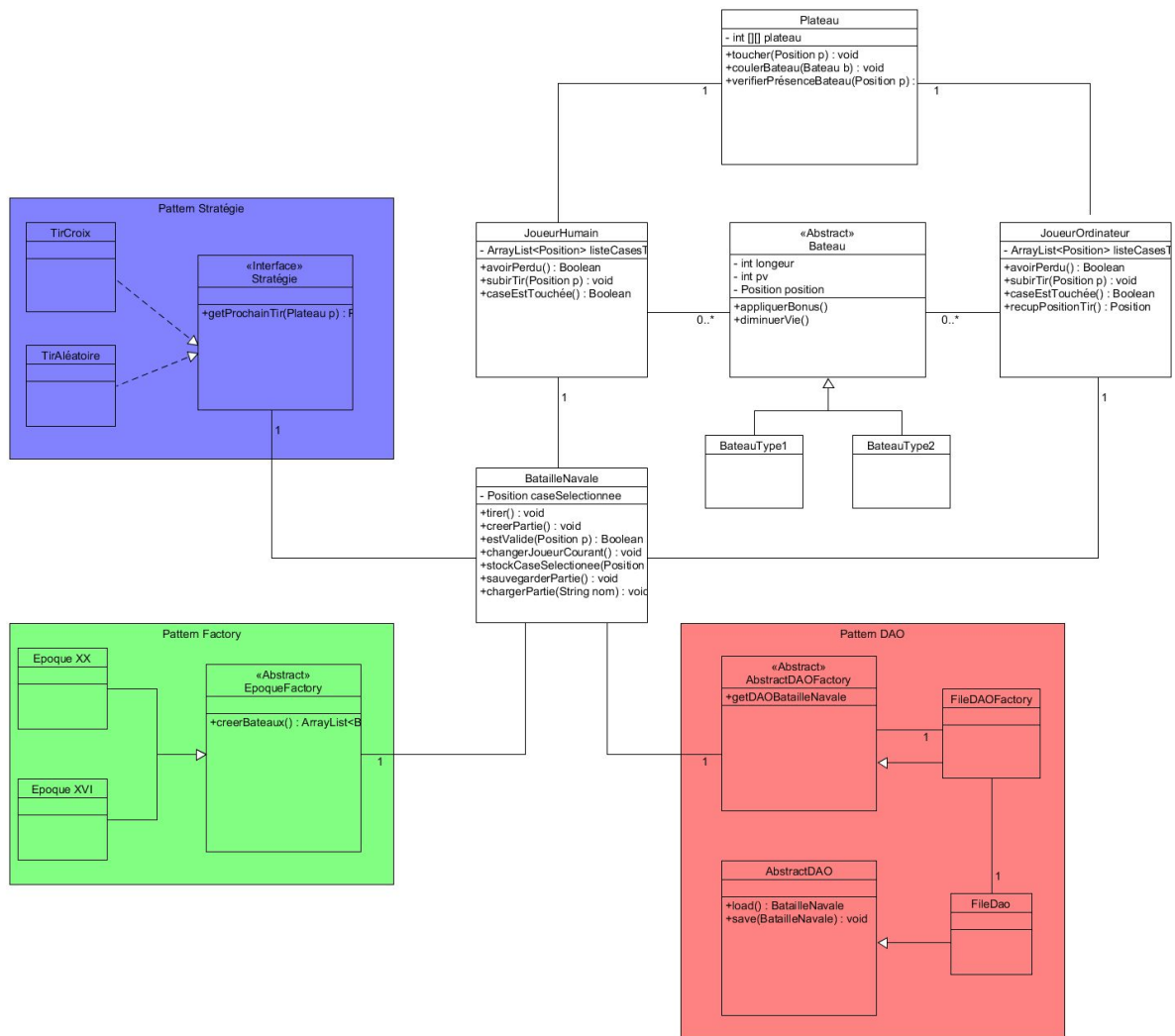
### Cas n° 8 : Changer la stratégie en milieu de partie

- Acteur : Joueur humain.
- Description : Le joueur change la stratégie de l'ordinateur.
- Auteur : Fornito Marvin, Thouvenin Valentin, Marie Loïc.
- Date : 26/10/2018.
- Conditions : Une partie est déjà en cours.
- Démarrage : Le joueur a appuyé sur le bouton de sélection de stratégie.

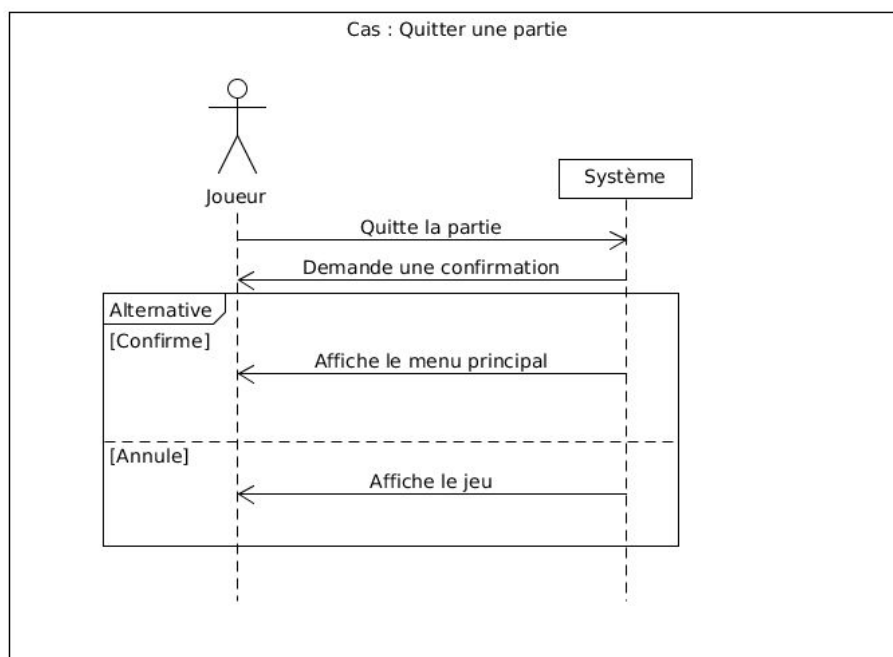
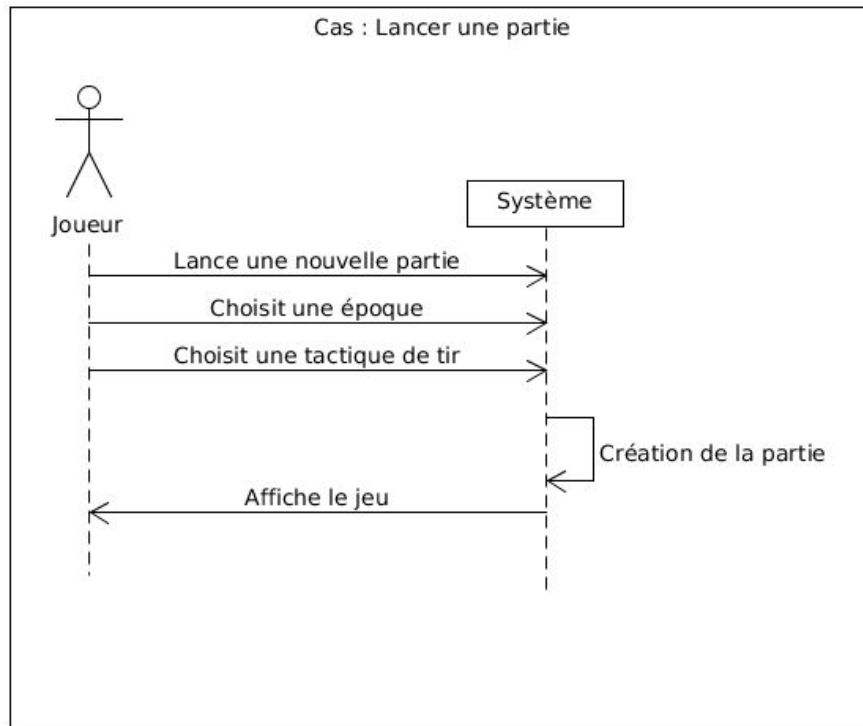
## Diagramme de cas d'utilisation

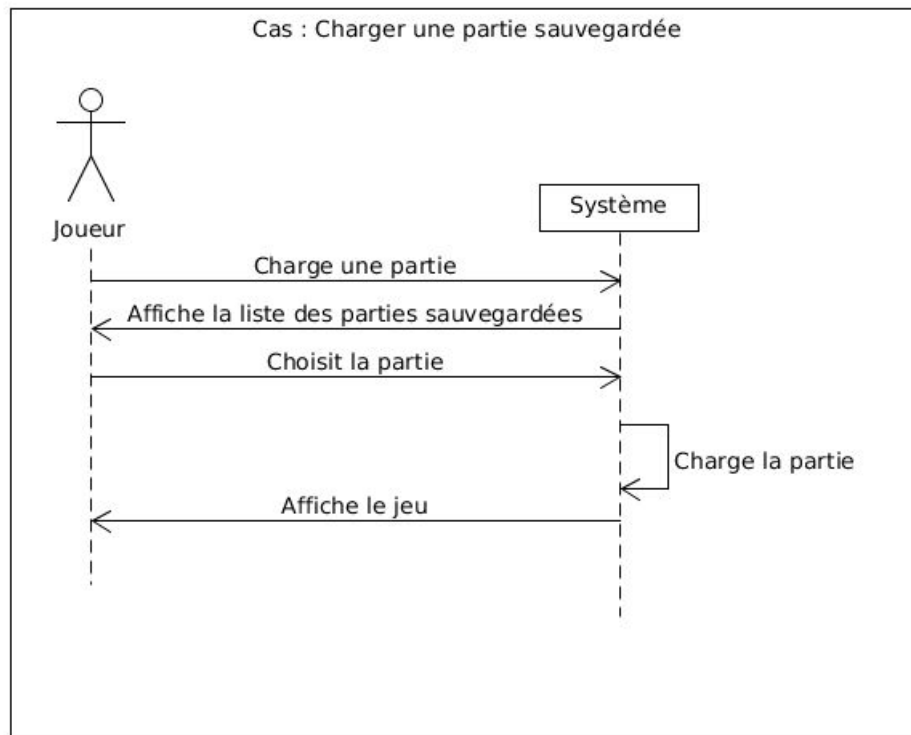
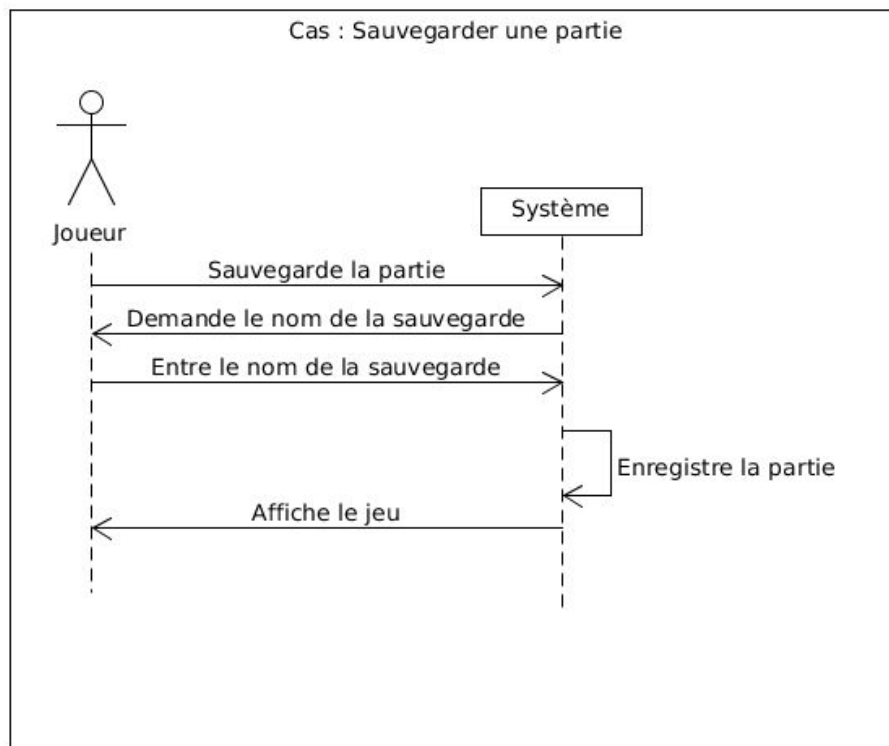


# Diagramme de classe



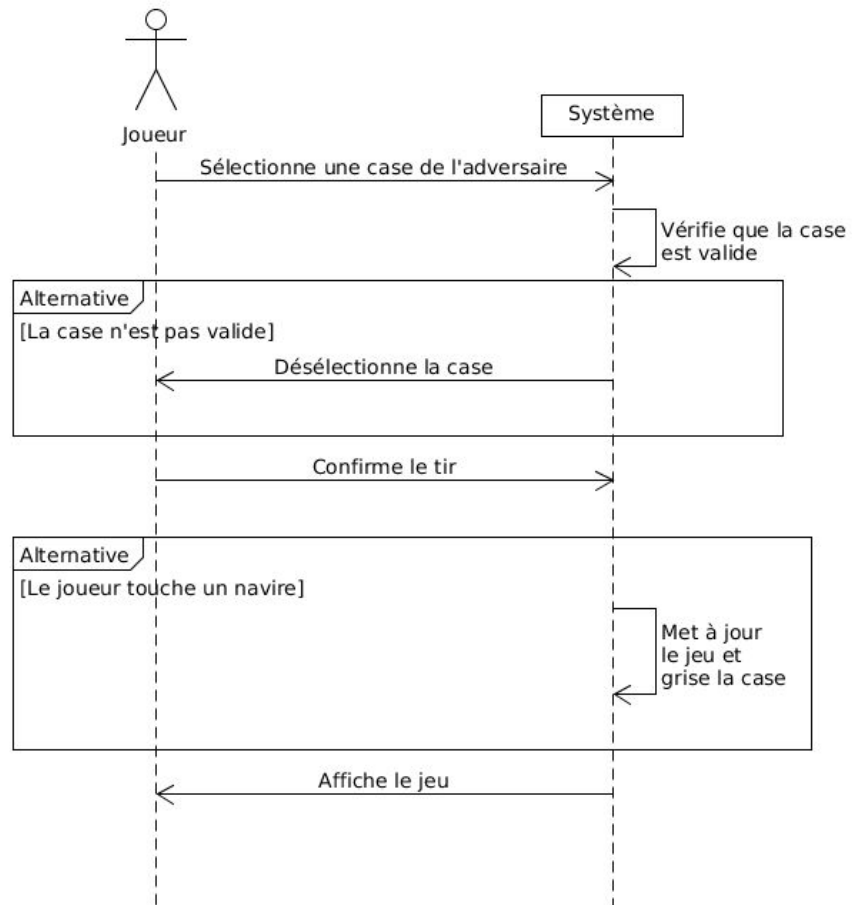
## Diagramme de séquence (Joueur → Système)







Cas : Tirer sur une position



Cas : Changer de stratégie pendant une partie

