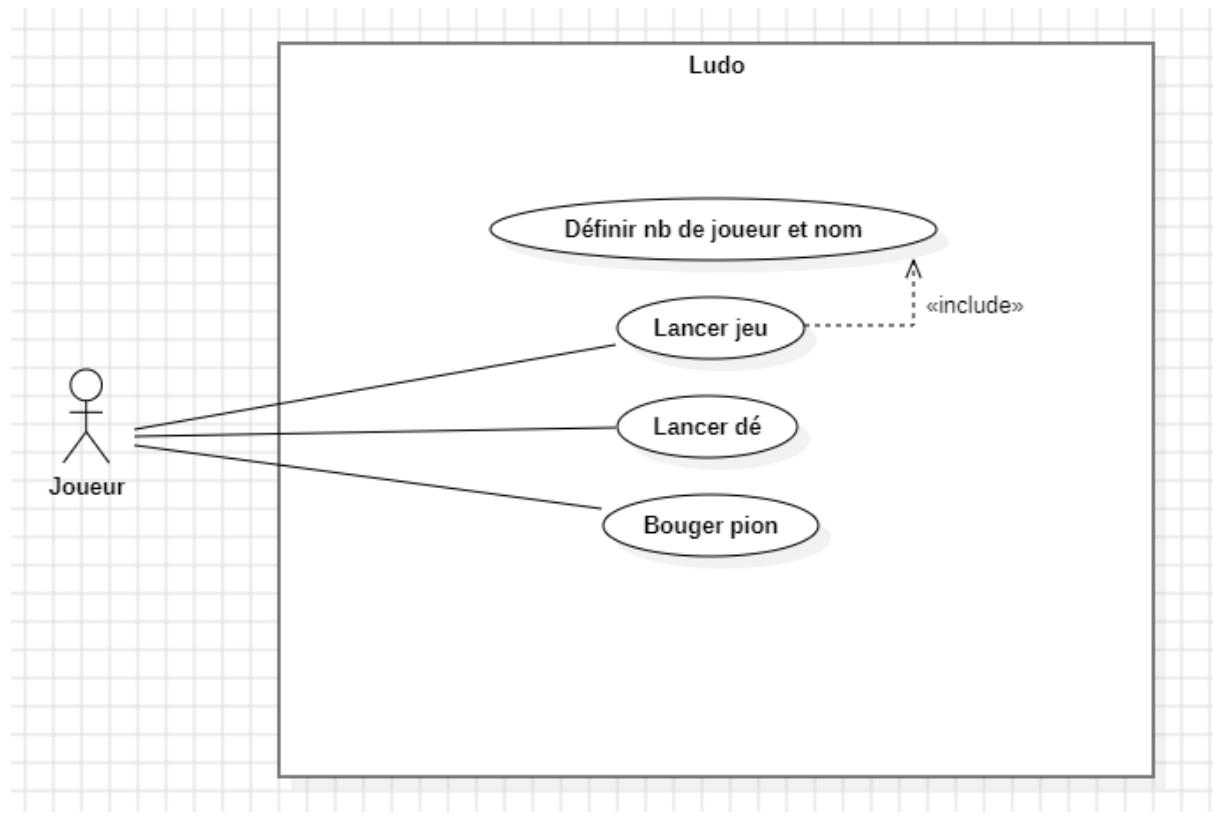


## Use Case Ludo

### Explication:

Un joueur défini le nombre de joueurs (2, 3 ou 4) et met les noms. Ensuite il lance le jeu. Chaque joueur aura son tour de jouer. Si un joueur joue un 6 il retire un pion de sa maison ou joue un pion en jeu si il y en a.

### Image of Use Case of Ludo:



## Class diagram Ludo

### «enumeration» Color

RED, BLUE, GREEN, YELLOW

### Player

- playerId : int
- name : String
- color : Color
- + createPlayer()

### Game

- gameId : int
- startTime : DateTime
- endTime : DateTime
- winnerId : int (Foreign Key)
- + startGame()
- + endGame()

### Pawn

- pawnId : int
- position : int
- isHome : boolean
- hasFinished : Boolean
- + createPawn()
- + movePawn()
- + returnHomePawn()

Image of class diagram of Ludo:

