

PISAN Thomas

ANDRIAMA HEFATSIHOARANA Hasiniaina

Projet Conception OO et UML

Choix du sujet : le jeu Saboteur

Table des matières

Table des matières

Présentation du jeu Saboteur	2
Principe du jeu.....	2
Règles du jeu	2
Diagrammes étudiés en cours	3

Présentation du jeu Saboteur

Principe du jeu

Dans ce jeu de carte coopératif, les joueurs jouent des nains à la recherche de pépites d'or dans une mine. Cependant, parmi les joueurs se cachent peut-être un ou plusieurs saboteurs, prêts à tout pour vous empêcher de découvrir les trésors.

Les joueurs sont soit dans le camp des nains soit dans le camp des saboteurs, ils ignorent qui est chercheur et qui est saboteur ! Les joueurs doivent alors essayer de deviner qui est dans quelle équipe pour savoir qui soutenir.

Grâce aux cartes que chaque joueur possède les joueurs peuvent, à tour de rôle, tracer un chemin pour arriver jusqu'à une pépite, soit jouer une carte action pour aider ou piéger un joueur ou bien passer son tour en défaussant la carte de son choix. La manche se termine quand les joueurs n'ont plus de cartes en main.

A la fin d'une manche, si l'or a été trouvé, les chercheurs le partagent entre eux, sinon, les saboteurs le récupèrent. Après 3 manches, le joueur le plus riche a gagné.

Règles du jeu

- Avant le début de la partie, les rôles des joueurs sont définis de manière aléatoire selon un ensemble de cartes dépendant du nombre de joueurs.
- Une fois les rôles distribués, les joueurs reçoivent une main composée de cartes « Action » et de « Chemin » dont la taille dépend du nombre de joueurs.
- Le jeu se déroule en trois manches durant lesquelles les joueurs peuvent à tour de rôle :
 - Poser une carte « Chemin » dans le labyrinthe
 - L'objectif de ces cartes est de créer un chemin entre le départ de la mine et l'or à l'arrivée.
 - Chaque carte « Chemin » doit être placée à côté d'une autre.
 - Les chemins d'une carte doivent se suivre sur la suivante
 - Les cartes doivent toutes être jouées dans le même sens
 - Poser une carte « Action » devant un joueur
 - Ces cartes permettent d'influer sur les capacités d'autres joueurs
 - Certaines cartes permettent d'empêcher un autre joueur de progresser (ne peut plus jouer de carte « Chemin » mais le reste des cartes est disponible)
 - D'autres cartes actions peuvent annuler les cartes précédentes et permettre au joueur de reprendre son avancée.
 - Une carte permet également de retirer une carte du chemin de la mine.
 - Poser une carte face cachée sur la défausse
 - Cette action revient à passer son tour
- Après avoir joué une carte, le joueur doit piocher une carte de la pioche, si cette dernière est vide, les joueurs ne peuvent plus piocher et leur tour se termine une fois la carte jouée.
- Fin de manche :
 - Lorsqu'un joueur a posé une carte menant vers une carte arrivée, elle est révélée.
 - Si c'est l'or, la manche se termine (victoire des nains), sinon elle continue.
 - La manche se termine aussi si les joueurs n'ont plus de cartes (victoire des saboteurs)
 - Si l'or est trouvé, il est partagé entre les nains, celui qui a atteint la carte empoche la plus grosse part.

- Sinon, les saboteurs se partagent le butin.
- Une fois que le butin à été partagé, une nouvelle manche commence.

(Lien vers l'ensemble des règles : <https://www.gigamic.com/files/catalog/products/rules/rules-saboteur-2.pdf>)

Diagrammes étudiés en cours

Acteur :

- Chercheur
- Saboteur
- Utilisateur

Fonctionnalité :

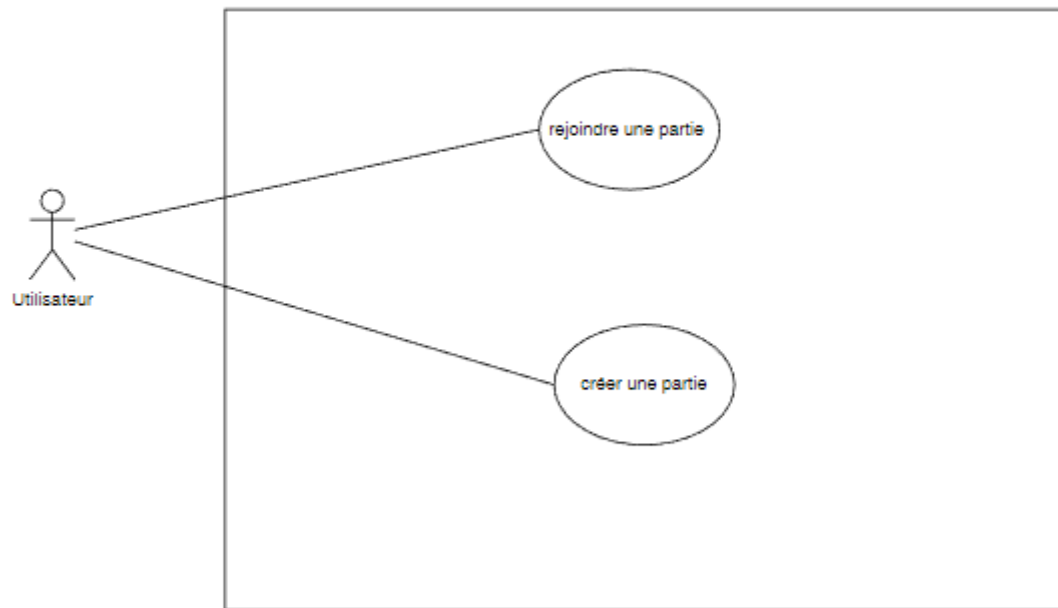
- Poser une carte Chemin dans le labyrinthe
- Poser une carte Action devant un joueur
- Passer et poser une carte face cachée sur la défausse

Diagramme de Cas d'utilisation de l'interface principale du jeu :



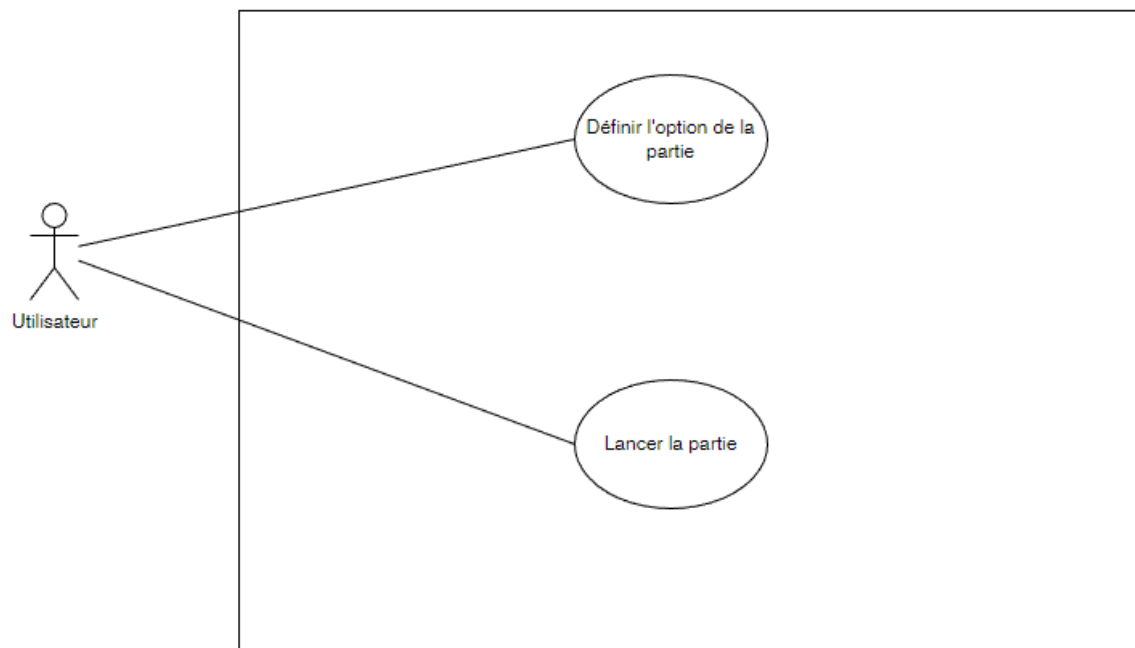
Ce diagramme montre les différentes actions disponibles pour les utilisateurs de l'application et du jeu

Diagramme de cas d'utilisation nouvelle partie



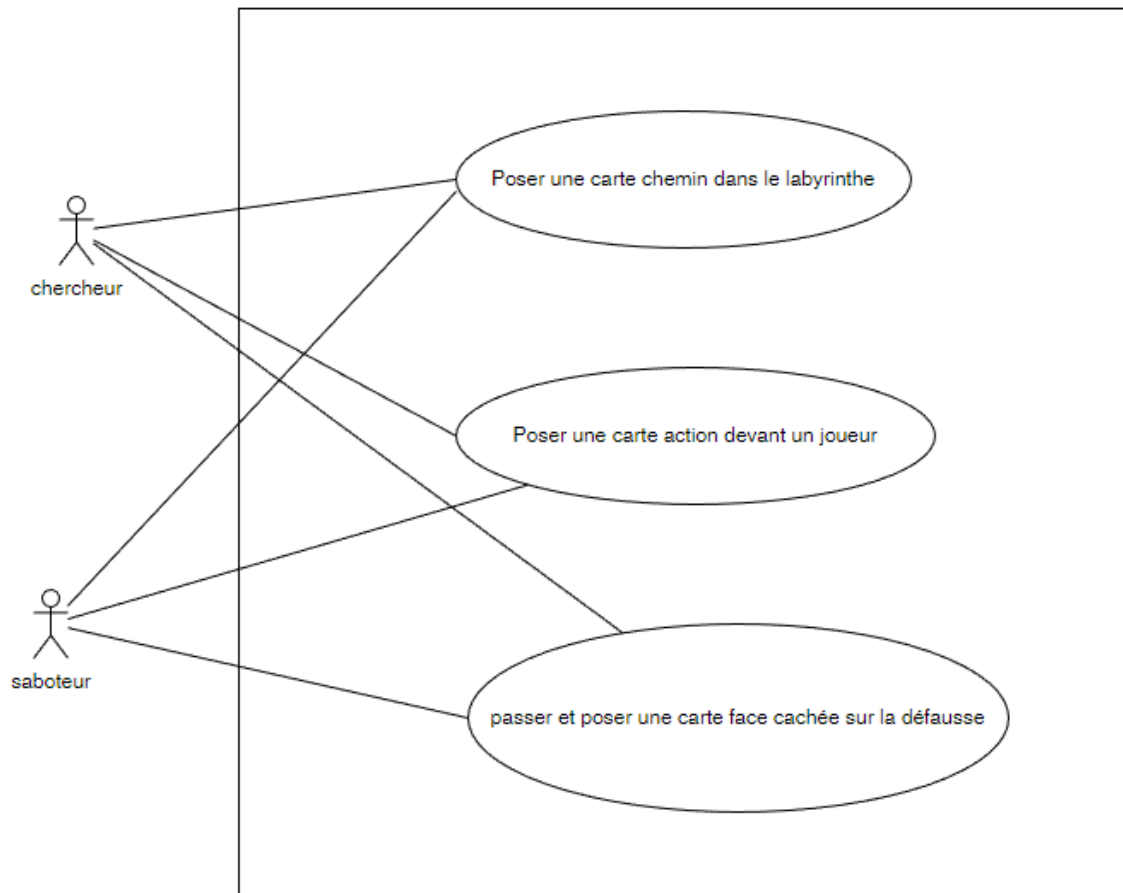
Ce diagramme montre ce que l'utilisateur peut faire lorsqu'il lance l'application

Diagramme de cas d'utilisation création une nouvelle partie



Ce diagramme montre ce que l'utilisateur peut faire lorsqu'il crée une nouvelle partie

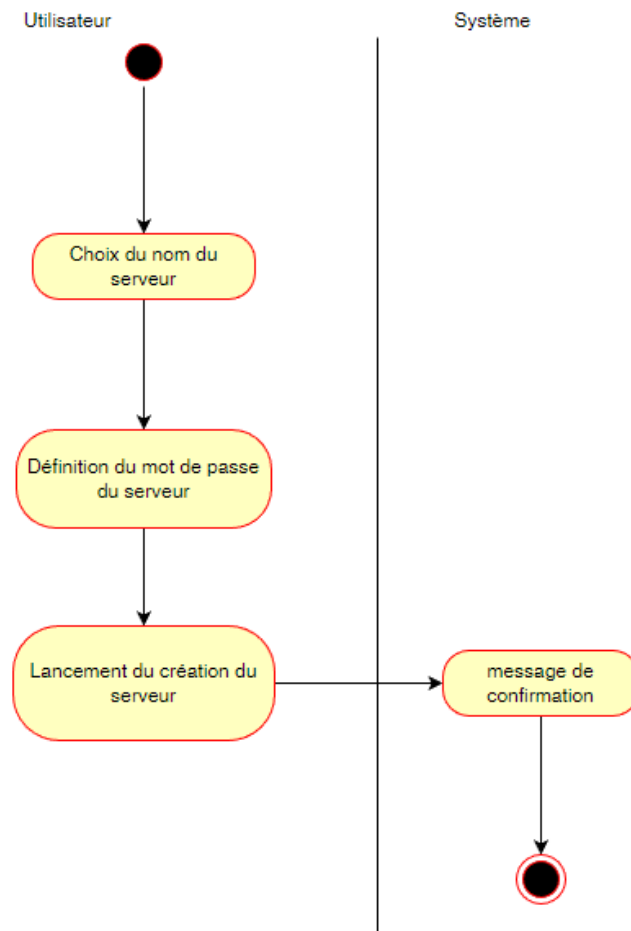
Diagramme de cas d'utilisation du jeu



Ce diagramme montre ce que le joueur peut faire lors de son tour de jeu lors d'une manche

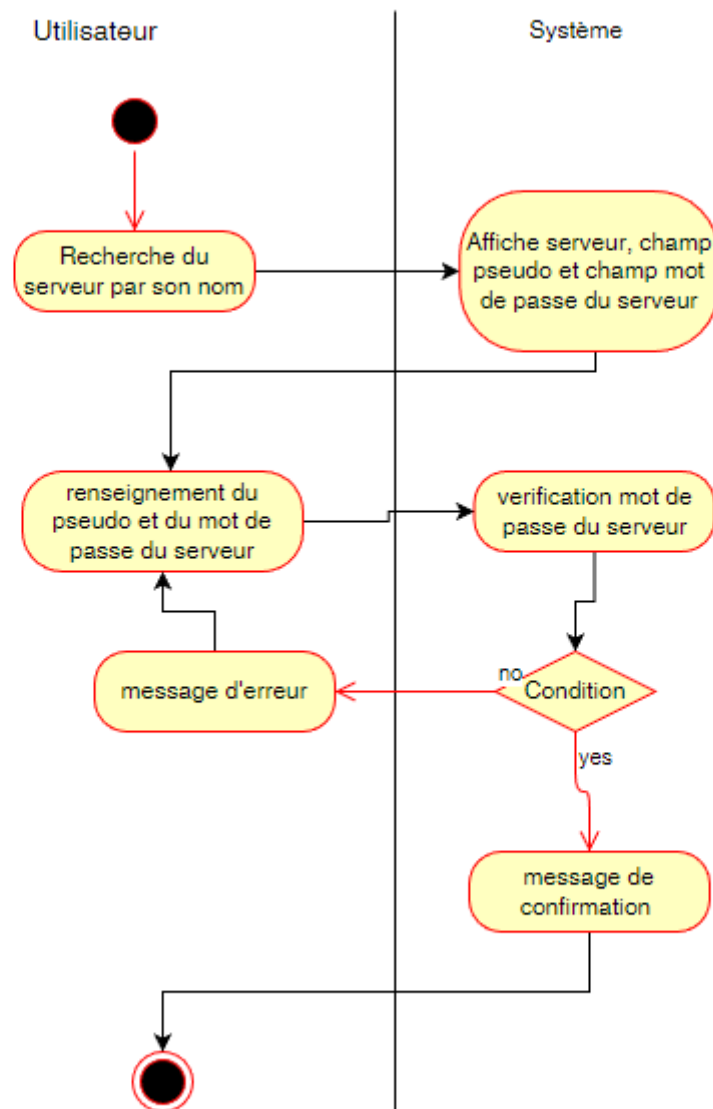
Diagramme d'activité:

Diagramme d'activité de la création d'une nouvelle partie Multijoueur :



Ce diagramme montre comment se déroule la création d'une partie en multijoueur

Diagramme d'activité rejoindre une partie Multijoueur :



Ce diagramme montre comment se déroule l'action de rejoindre une partie en multijoueur

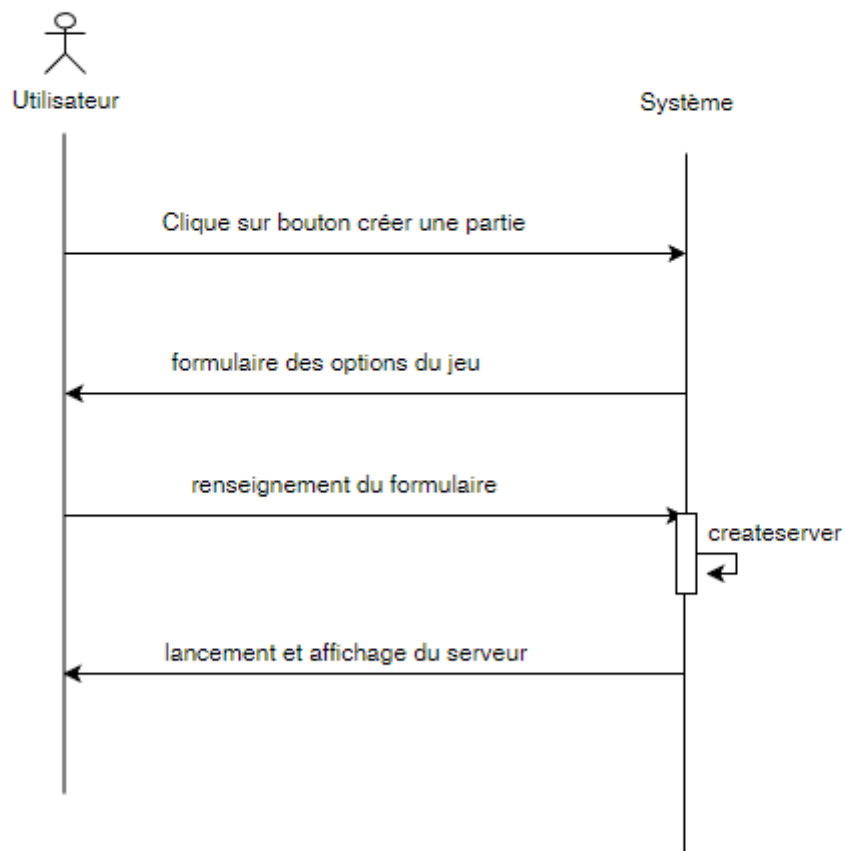
Diagramme de séquence de création d'une partie :

Etape 1 : L'utilisateur Clique sur créer une partie

Etape 2 : Le Système va faire apparaître un formulaire de l'option du jeu a completer

Etape 3 : L'Utilisateur va renseigner les informations demander et soumettre le formualire

Etape 4 : Le système va traiter les informations et lancer le serveur

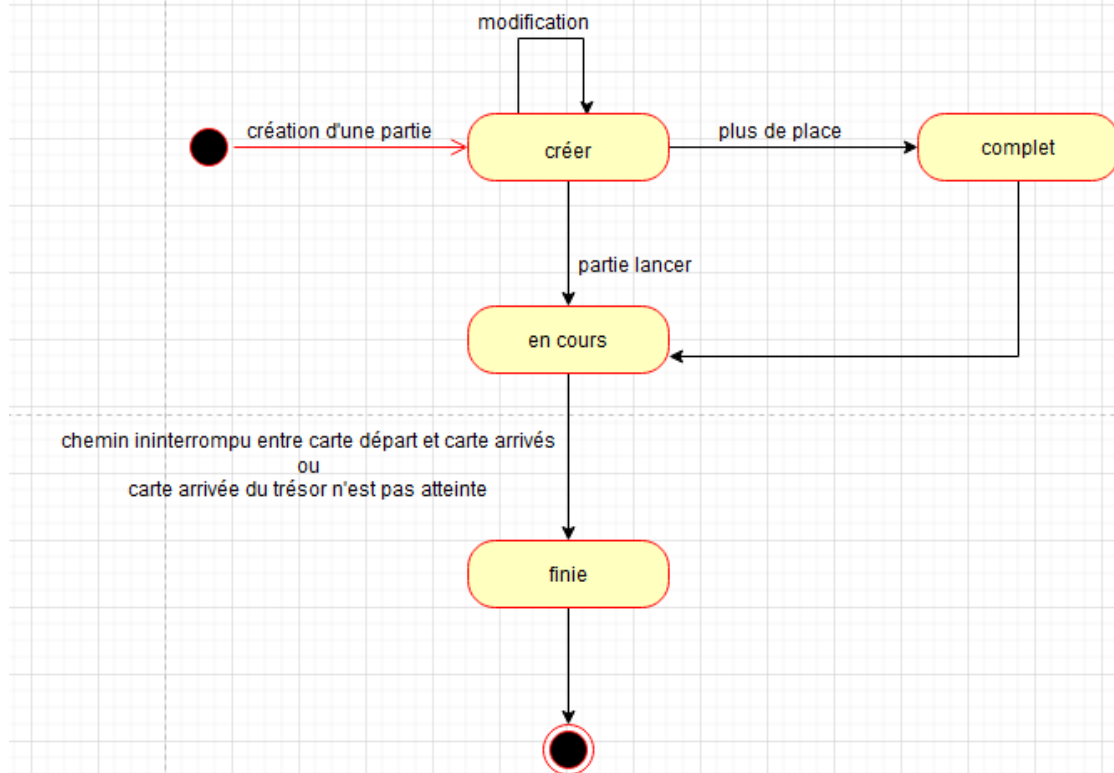


Etat d'une partie :

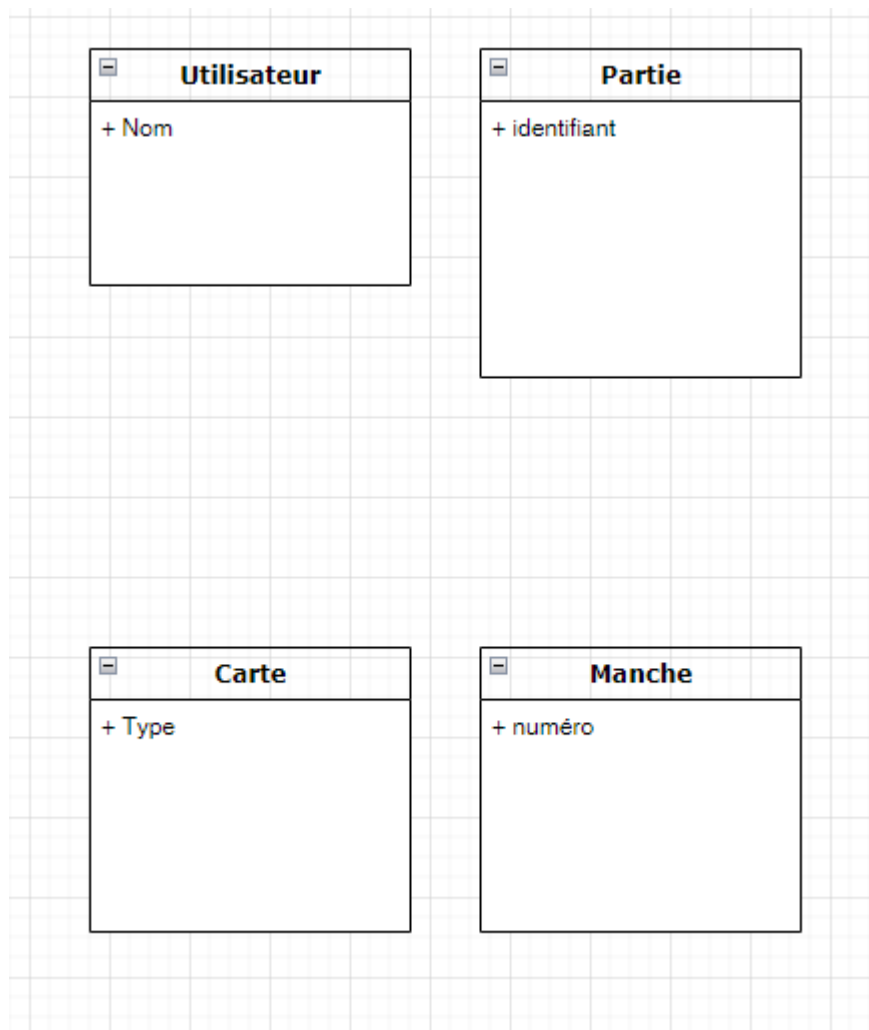
Créer, en cours, complet, supprimer

Ce diagramme montre comment se déroule la création d'une partie en multijoueur

Diagramme d'état d'une partie



Ce diagramme montre les différents états d'une partie



Ce diagramme montre les différentes classes du projet