

# Modélisation du Jeu des Pirates

## Realisé par:

Hela Bakhti

## Introduction:

Ce projet est un jeu de cartes sur le thème des pirates, où les joueurs s'affrontent en utilisant des cartes d'attaque et de popularité. Le jeu intègre également des cartes spéciales, qui permettent de protéger un joueur ou encore de voler des points à un adversaire et de lui faire perdre une carte de sa main.

## Architecture et conception:

Le jeu utilise l'héritage, les interfaces, les classes abstraites et les énumérations pour représenter les différentes entités du jeu.

## Diagrammes UML :

- Diagramme de classes : Il illustre la structure du système
- Diagrammes de séquence système : Ils détaillent les interactions du système
- Diagramme de séquence détaillé d'une ou plusieurs cartes spéciales

## Technologies:

Language: JAVA

Environnement et Linter: Eclipse + SonarQube



## **Explication des cartes speciales utilisées:**

Heros Traître: le joueur actuel vole 2 popularités de son adversaire mais perd 1 vie pour sa trahison

Tresor Maudit: vole 2 popularités

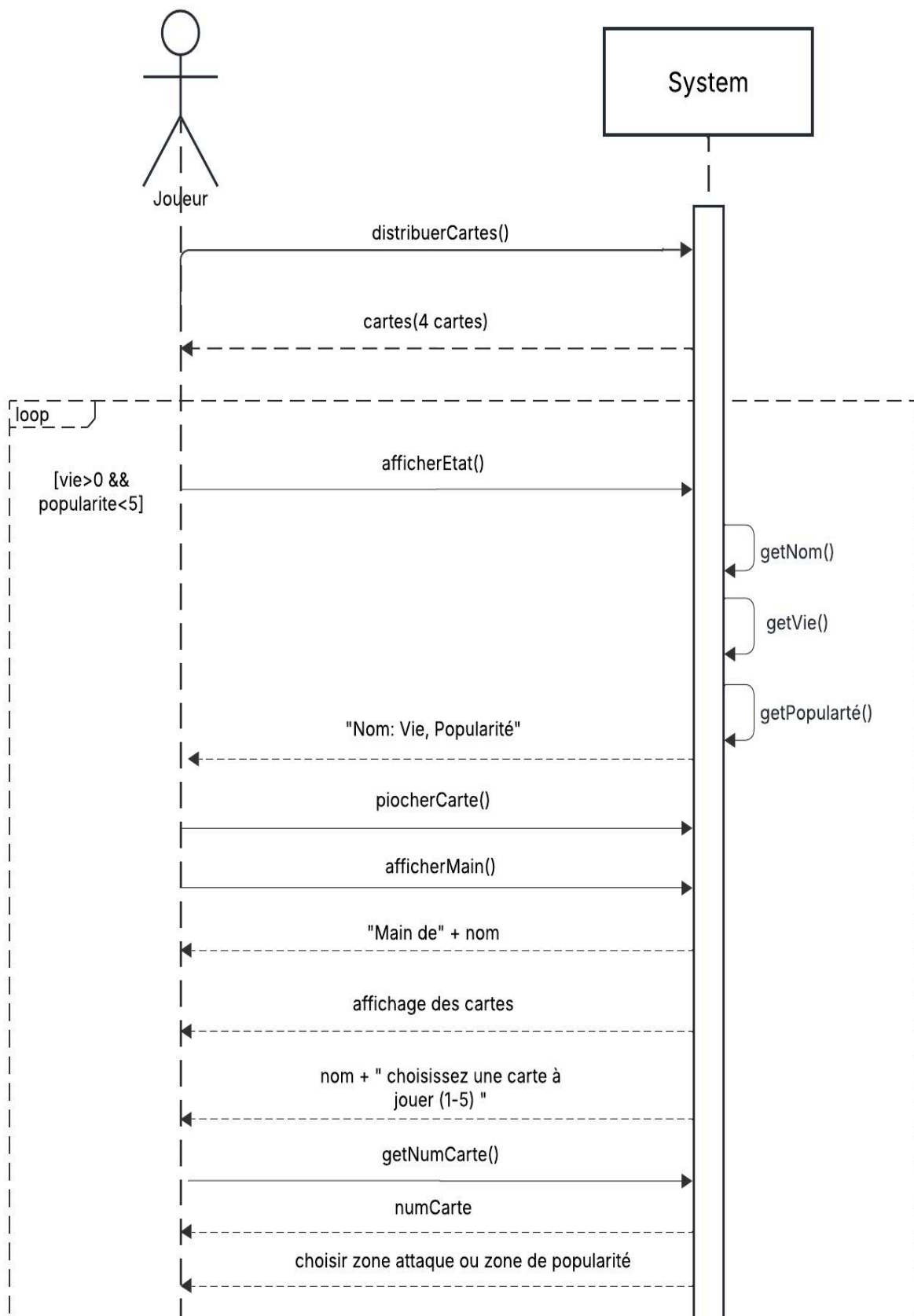
Sabotage: l'adversaire perd une carte **d'attaque**

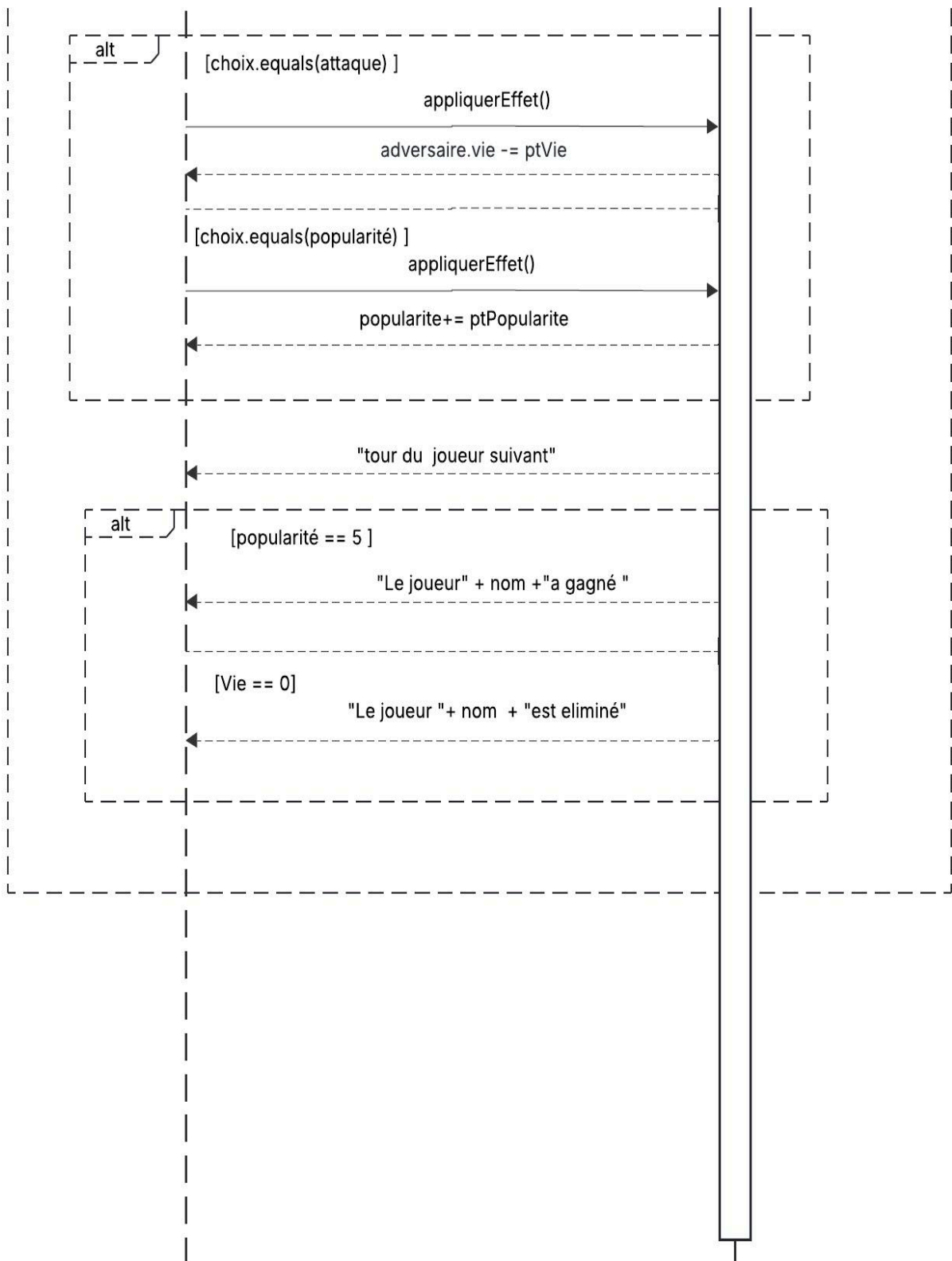
Chantage: l'adversaire perd un carte **aleatoire**

## **Carte de defense :**

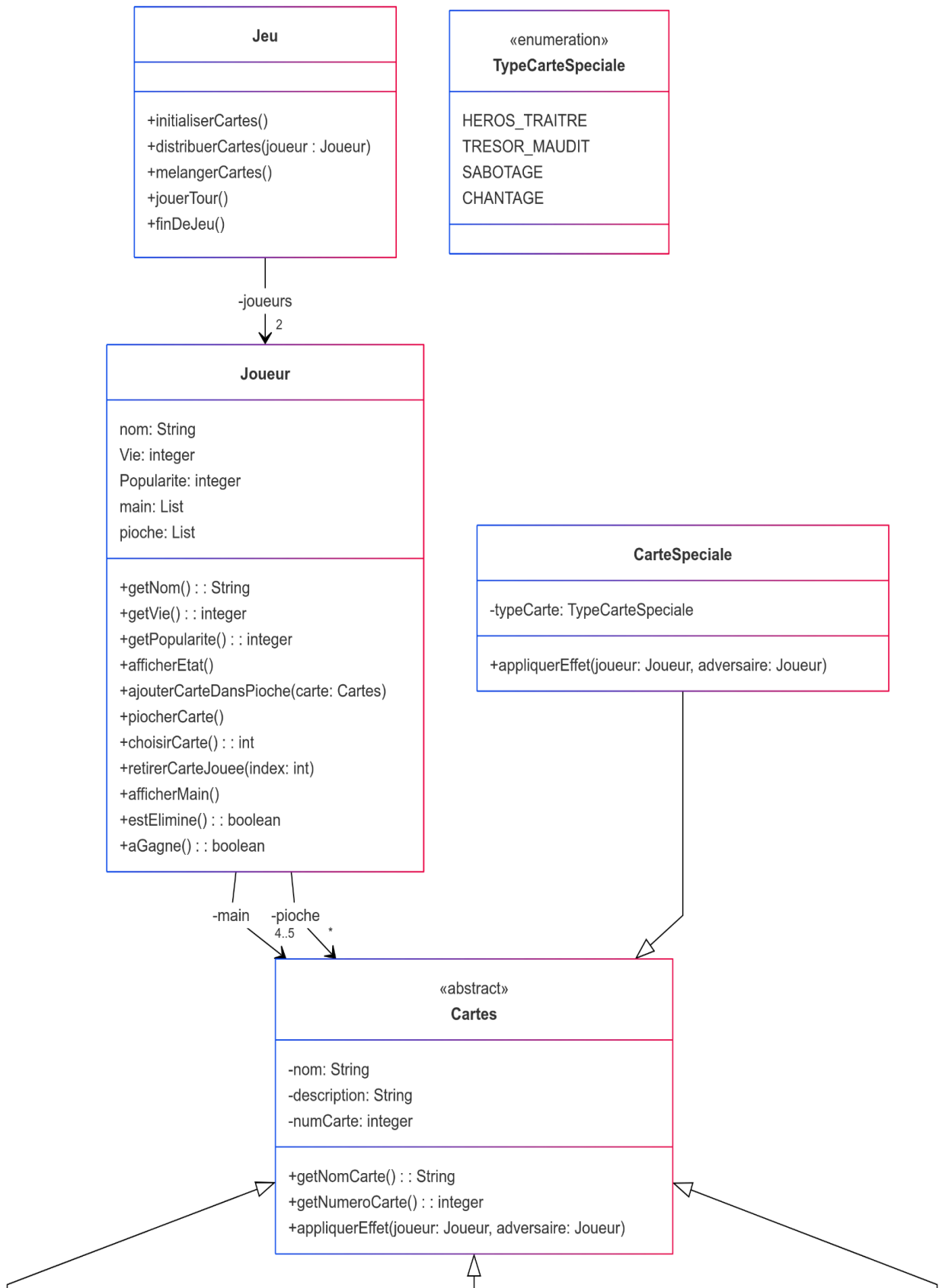
Bouclier Magique: le joueur actuel gagne 1 vie de plus

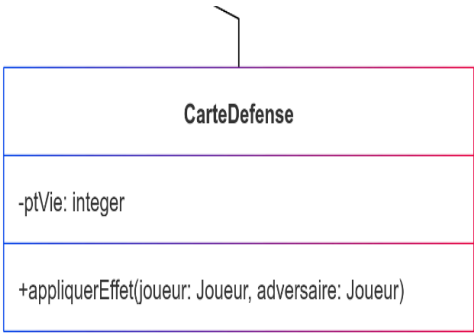
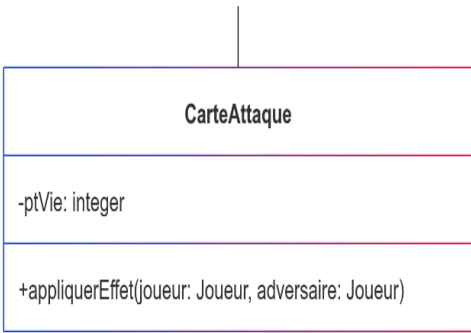
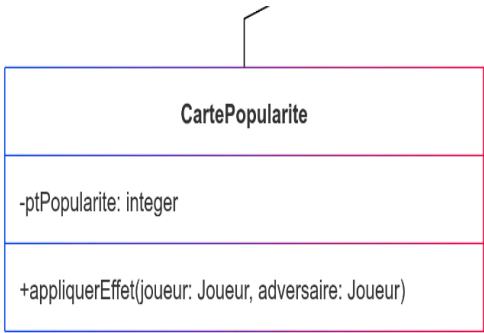
## Diagramme de séquence systeme:





## Diagramme de classe:





**Diagramme de séquence détaillé d'une carte spéciale:**

