Projet Jeu Menhir

Livrable 1 : analyse et diagrammes UML

1. Introduction

Ce projet porte sur l'étude, la conception et la réalisation d'un logiciel de jeu de carte nommé le « Jeu du Menhir ». Celui-ci se joue entre 2 à 6 joueurs, dont l'un d'eux est un joueur humain. Il existe deux modes de jeu : la partie rapide et la partie avancée.

La partie rapide se déroule sur une seule manche, composée de 4 tours (un pour chaque saison de l'année). Le but est de faire pousser plus de menhirs que les autres joueurs. Pour cela, chaque joueur reçoit 2 graines et 4 cartes ingrédient, ayant chacune une force par saison et par action qu'elle peut effectuer. Ces actions sont au nombre de 3 : le géant gardien de la montagne, l'engrais magique et les farfadets chapardeurs. Le géant permet d'obtenir des graines, l'engrais permet de transformer ces graines en menhirs et les farfadets permettent de voler des graines à un autre joueur. Le nombre associé à chaque action dépend ainsi de la force de la carte.

La partie avancée quant à elle complète les règles de la partie rapide. La partie se déroule maintenant sur autant de manches qu'il y a de joueurs, et le gagnant de la partie est celui qui a fait pousser le plus de menhirs sur toutes les manches cumulées. De plus, il existe 2 nouveaux types de cartes : la carte alliée et la carte de comptage de points. Ainsi, au début de chaque manche, au lieu de recevoir 2 graines, un joueur peut choisir de recevoir une carte alliée, dont il existe deux variantes : les taupes géantes et les chiens de gardes. La première permet de détruire un certain nombre de menhirs adultes d'un adversaire et ce même pendant le tour d'un autre joueur, tandis que la seconde permet de se protéger des farfadets chapardeurs en diminuant les graines volées par un certain nombre. La valeur de chaque action n'est ici déterminée que par la saison en cours. L'autre nouveau type de cartes, la carte de comptage de points, permet d'effectuer le cumul de points d'une manche à l'autre.

Dans ce premier livrable, nous inclurons sous forme de diagrammes UML (cas d'utilisation, classes et séquences) les résultats de notre étude du projet tel que nous le concevrons. Pour chaque diagramme, nous justifierons et détaillerons chaque élément de celui-ci afin de présenter au mieux notre future réalisation. Enfin, nous finirons par une conclusion décrivant sur quels aspects la modélisation de l'application est susceptible de changer durant le développement de celle-ci ainsi que, au contraire, les aspects sûrs de la modélisation.