

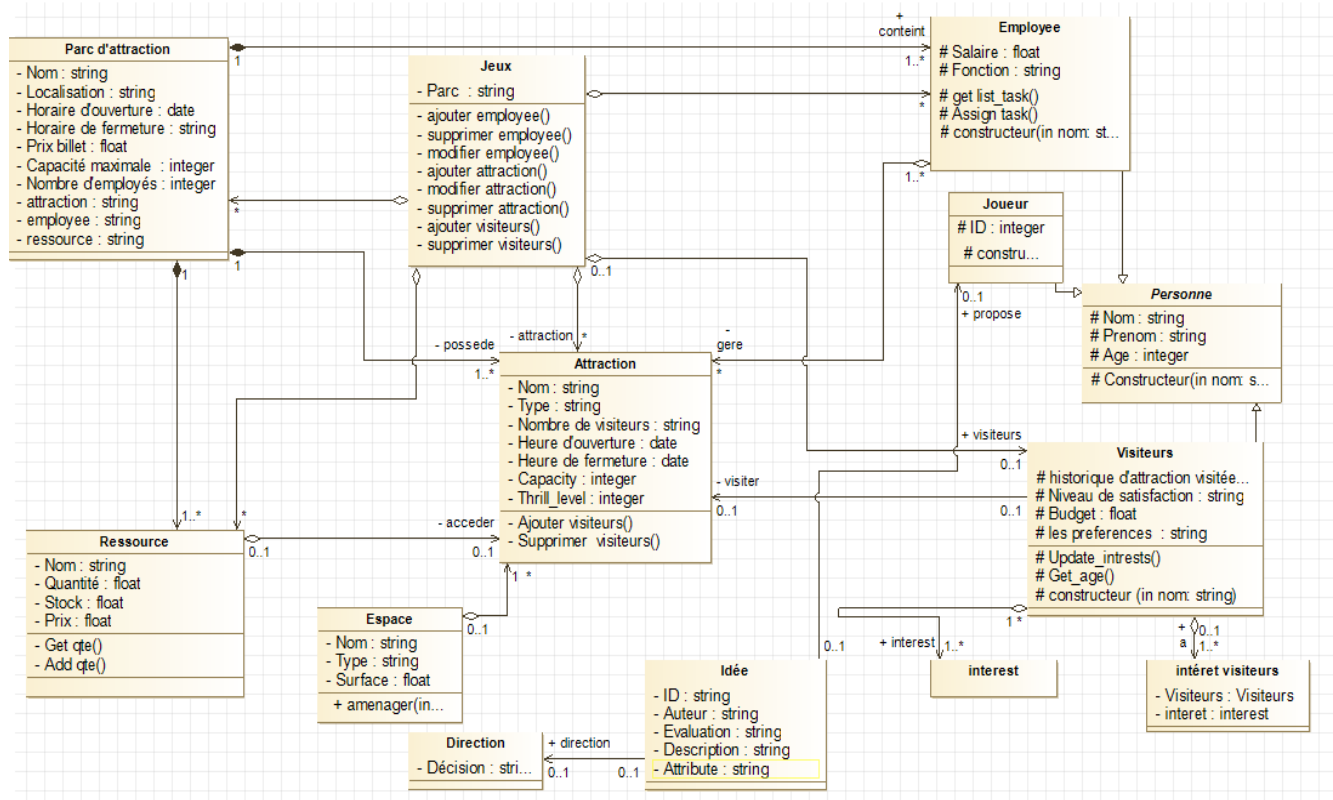
Sujet du projet : PARC

Auteurs : Khadija neili et Chahnez el bez

Date : 27/04/2023

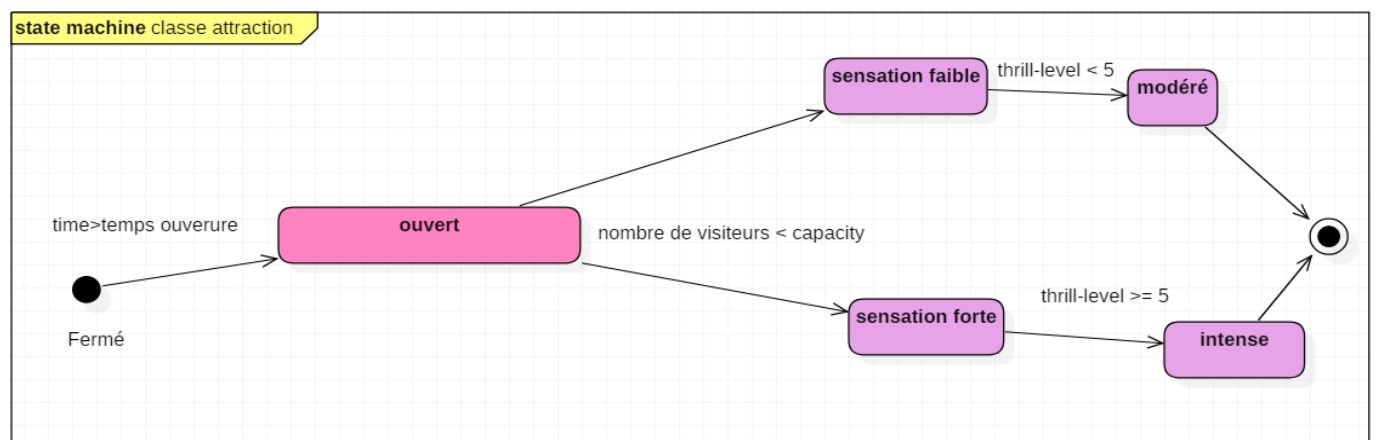
1ère étape :

Raffinement du diagramme de classe



2eme étape :

Diagramme d'état transition 1 :



Explication :

L'attraction commence dans l'état Closed (fermé). Une fois que l'heure d'ouverture est atteinte, l'attraction passe à l'état Open (ouvert).

Dans l'état Open, si le nombre de visiteurs est inférieur à la capacité maximale, l'attraction peut fonctionner dans deux modes différents en fonction du thrill-level :

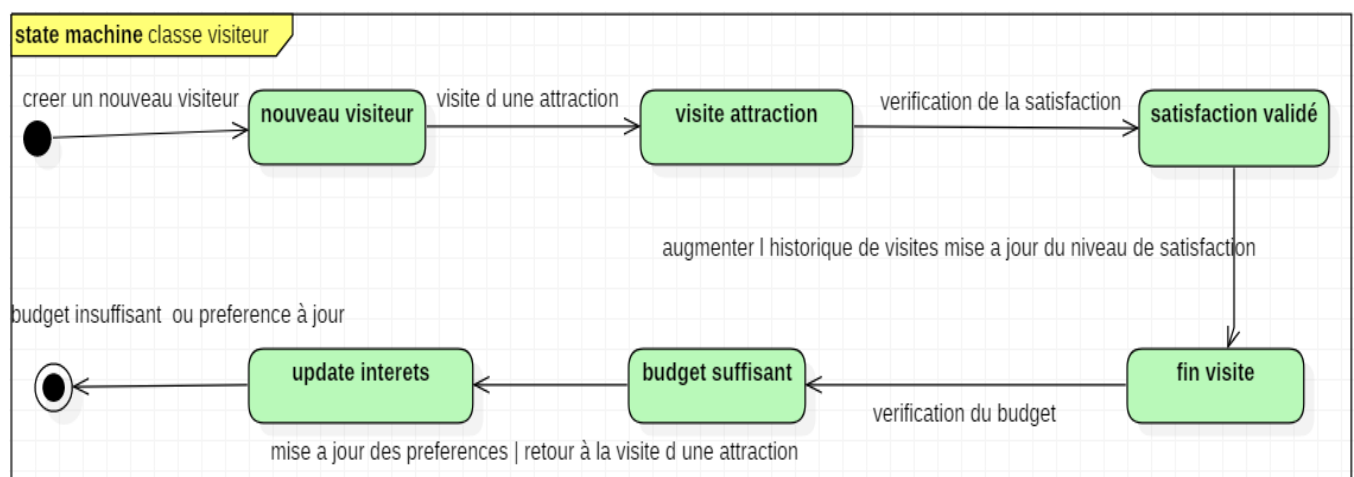
Si le thrill-level est inférieur à 5, l'attraction fonctionne en mode ThrillingLow (sensation faible).

Si le thrill-level est égal ou supérieur à 5, l'attraction fonctionne en mode ThrillingHigh (sensation forte).

Dans les deux modes de fonctionnement, les visiteurs de l'attraction peuvent passer à l'état Moderate (modéré) ou Intense (intense) en fonction de leur expérience de l'attraction.

Remarque : Les transitions entre les différents états de l'attraction peuvent également être influencées par des événements tels que des pannes, des réparations ou des fermetures temporaires pour des raisons de sécurité.

Diagramme d'état de transition 2 :



Explication :

Ce code représente un processus de visite d'attractions pour un visiteur dans un parc d'attractions ou un lieu similaire.

Le processus commence par la création d'un nouveau visiteur, puis le visiteur visite une attraction. Ensuite, la satisfaction du visiteur est vérifiée et si elle est satisfaisante, l'historique de visite est mis à jour ainsi que le niveau de satisfaction. Ensuite, le budget du visiteur est vérifié pour s'assurer qu'il peut continuer à visiter d'autres attractions. Si le budget est suffisant, les préférences du visiteur sont mises à jour en fonction de la visite précédente et le processus de visite d'une autre attraction reprend. Si le budget est insuffisant ou que les préférences sont à jour, le processus se termine.

Le code utilise une séquence de boîtes avec des instructions pour décrire chaque étape du processus, avec des décisions prises en fonction des résultats de la vérification. Ce processus peut être utilisé pour simuler l'expérience d'un visiteur dans un parc d'attractions ou un lieu similaire et peut être adapté pour inclure d'autres actions ou décisions.