

# Projet ACVL - Rapport

DANTIGNY Raynald, DE GEA Jordan, DUCLOT William, RABOURG Simon

8 avril 2016

## 1 Analyse

### 1.1 Diagramme de classes d'analyse

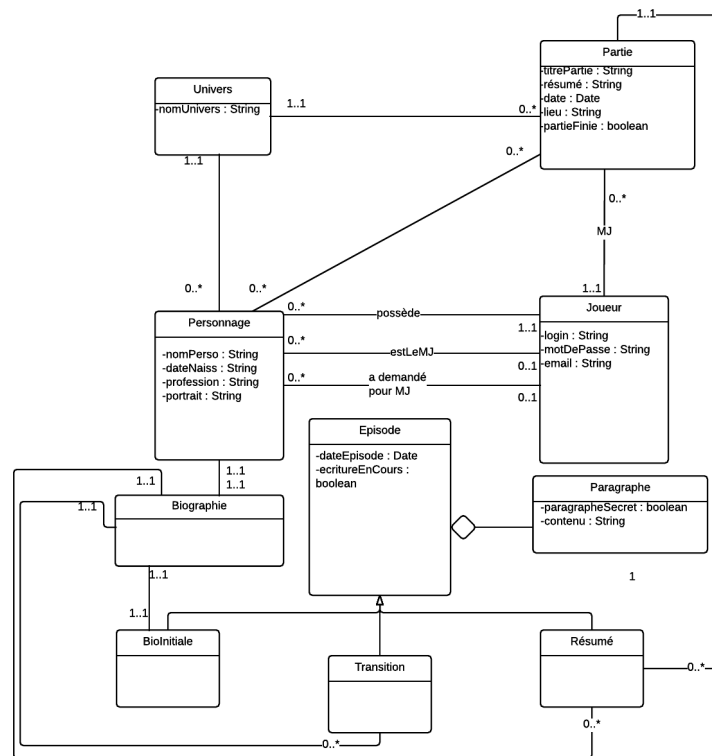


FIGURE 1 – Diagramme de classes d'analyse

## 1.2 Cas d'utilisation



FIGURE 2 – Cas d'utilisation pour l'utilisateur



FIGURE 3 – Cas d'utilisation pour le joueur

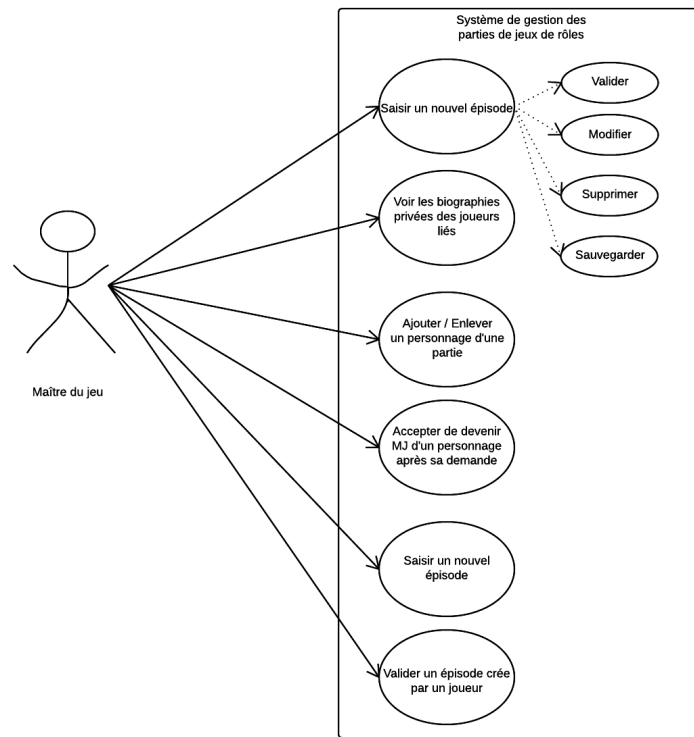


FIGURE 4 – Cas d'utilisation pour le Maître du Jeu

### 1.3 Diagrammes de séquence système

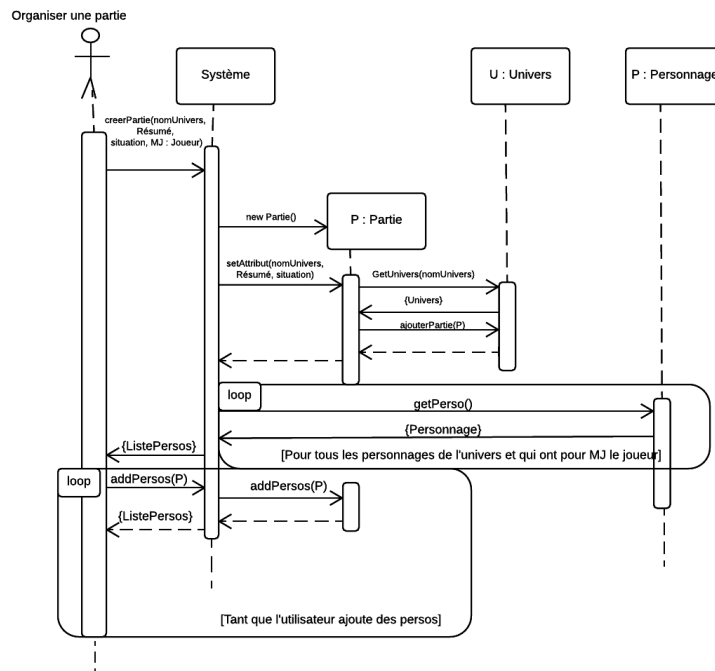


FIGURE 5 – Organiser une partie

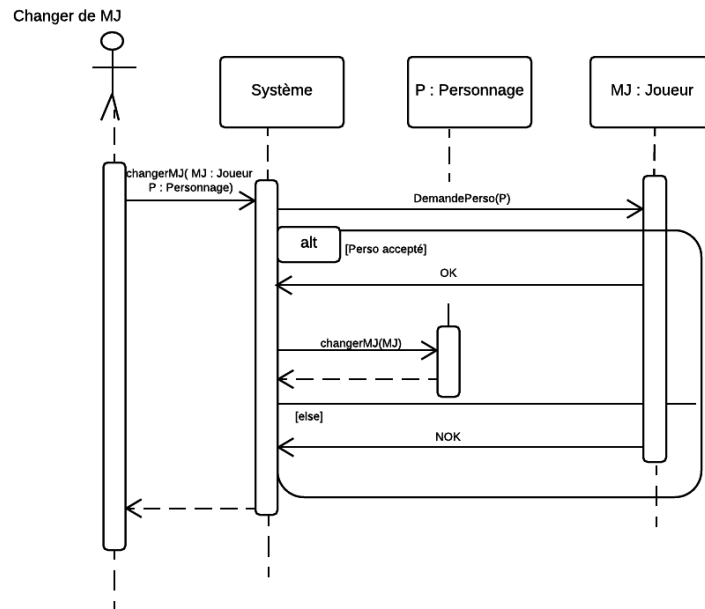


FIGURE 6 – Changer de maître du jeu pour un personnage

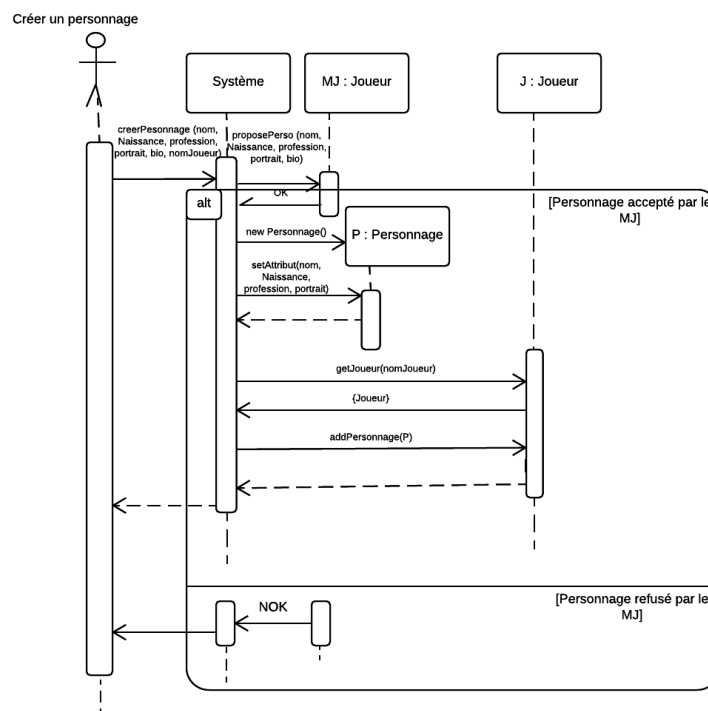


FIGURE 7 – Créer un personnage

## 2 Conception

### 2.1 Diagramme d'architecture MVC

### 2.2 Diagramme de classe logiciel

### 2.3 Diagramme d'Etats-transitions

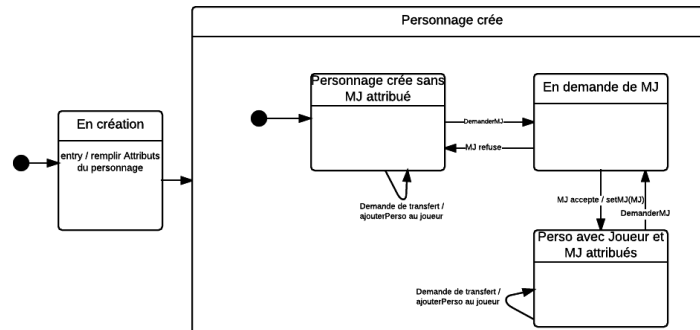


FIGURE 8 – Diagramme d'état/transition pour le changement de MJ et le transfert de personnage

## 3 Manuel Utilisateur

## 4 Bilan