

# Projet ACVL - Rapport

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

7 avril 2016

## 1 Analyse

### 1.1 Diagramme de classes d'analyse

A MODIFIER pour résumé/parties

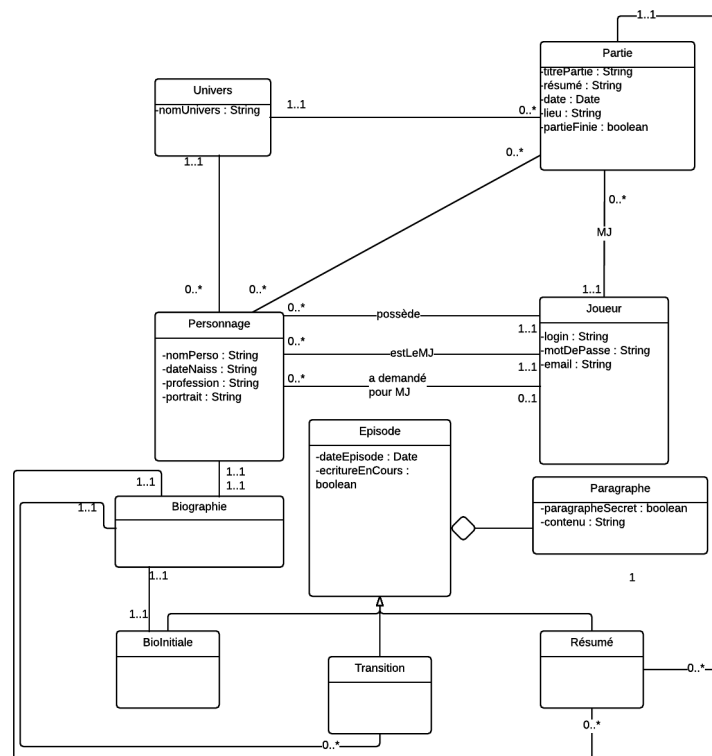


FIGURE 1 – Diagramme de classes d'analyse

### 1.2 Cas d'utilisation

### 1.3 Diagrammes de séquence système

## 2 Conception

## 3 Manuel Utilisateur

## 4 Bilan

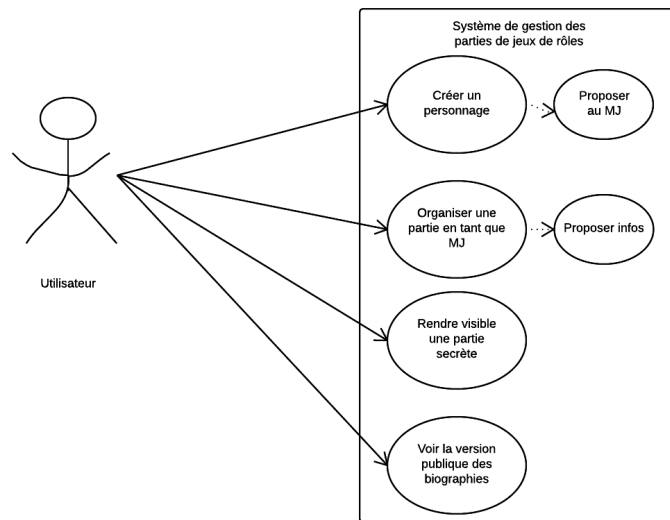


FIGURE 2 – Cas d'utilisation pour l'utilisateur

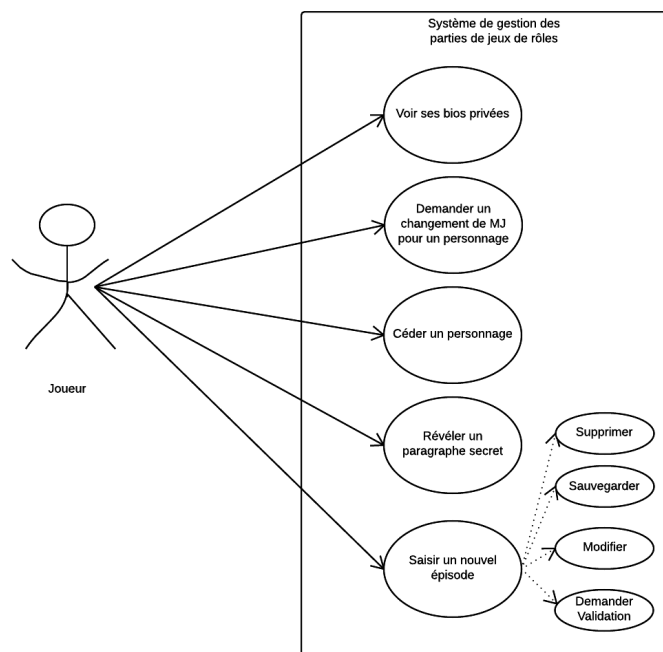


FIGURE 3 – Cas d'utilisation pour le joueur

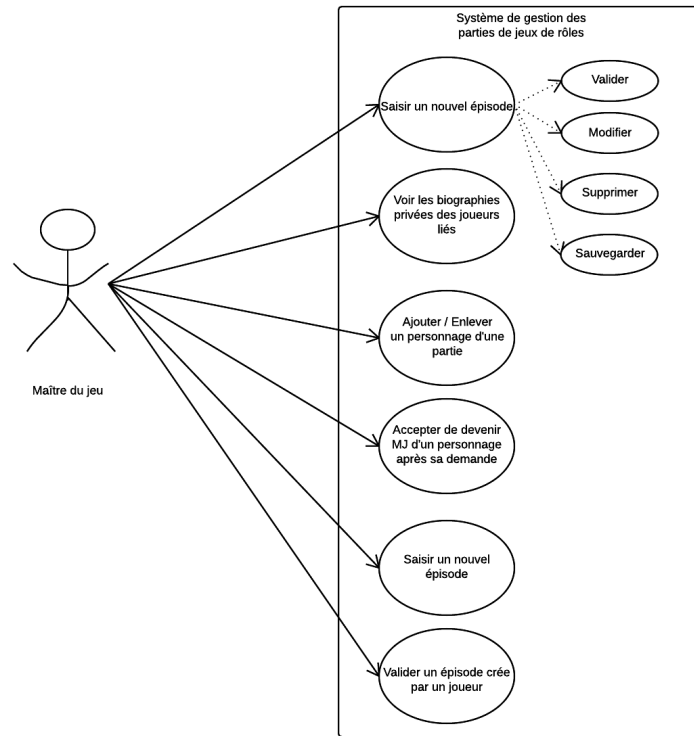


FIGURE 4 – Cas d'utilisation pour le Maitre du Jeu

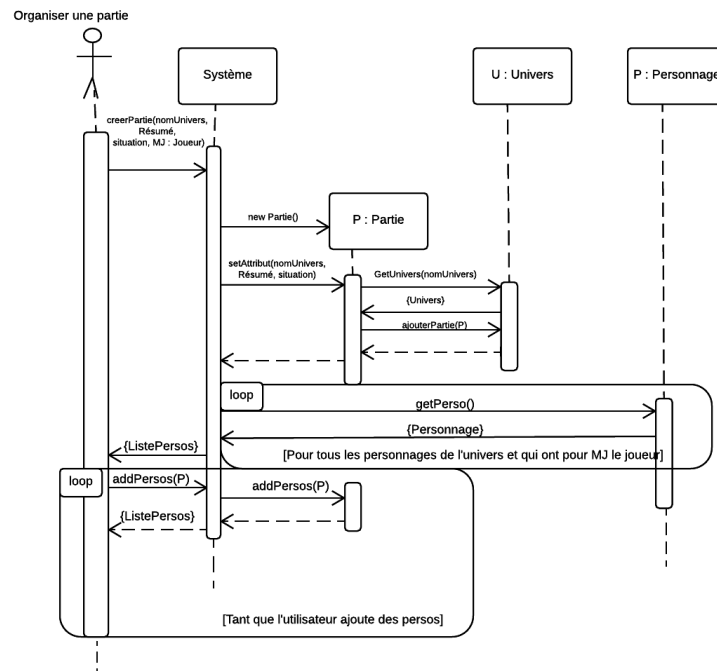


FIGURE 5 – Organiser une partie

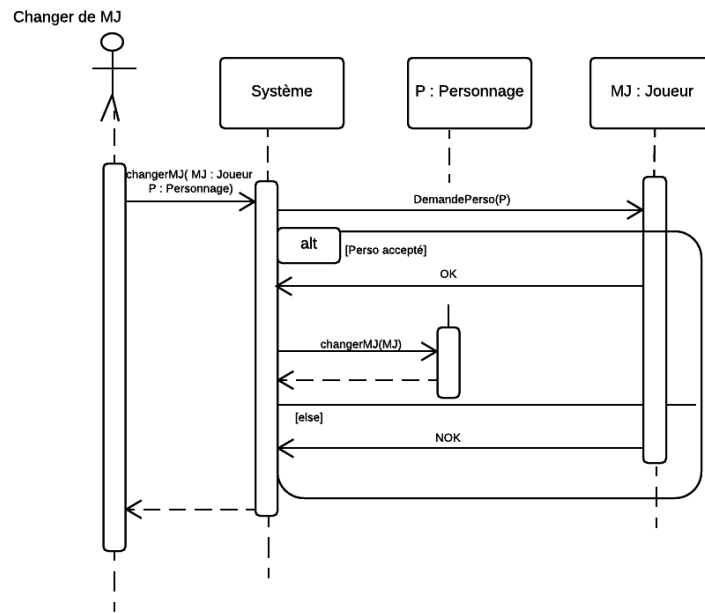


FIGURE 6 – Changer de maître du jeu pour un personnage

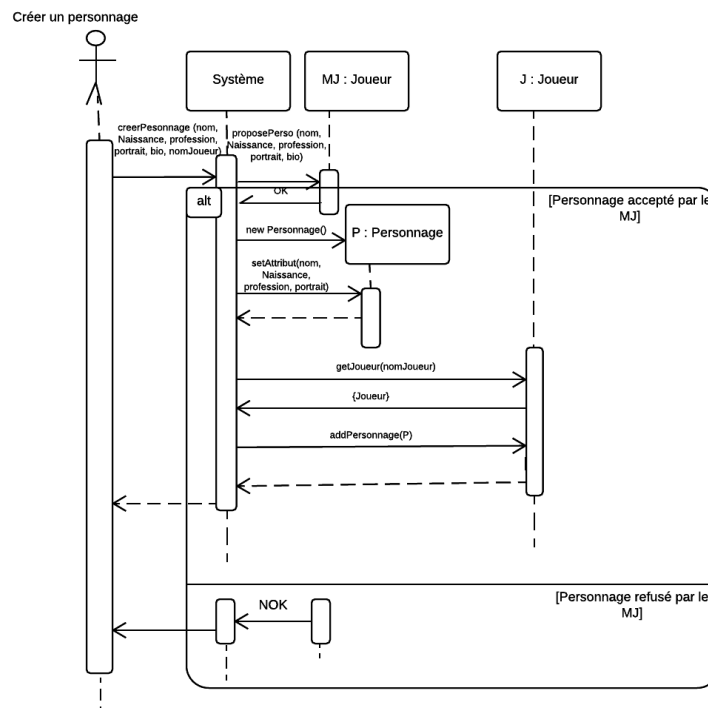


FIGURE 7 – Créer un personnage