

Les matelots :

ETOUBLEAU-ETIENNE Océane

KOSINSKI Justine



---

**UE ALGORITHMIQUE ET PROGRAMMATION OBJET**

**- *“L’épopée de M. Gaudou” - par Justine et Océane***





[https://viewer.diagrams.net/?tags=%7B%7D&highlight=0000ff&edit=\\_blank&layers=1&nav=1&title=Diagramme%20sans%20nom.drawio#Uhttps%3A%2F%2Fdrive.google.com%2Fuc%3Fid%3DIFishWI9Sg-DSofCMhO0ZUNQuoOXCNOly%26export%3Ddownload](https://viewer.diagrams.net/?tags=%7B%7D&highlight=0000ff&edit=_blank&layers=1&nav=1&title=Diagramme%20sans%20nom.drawio#Uhttps%3A%2F%2Fdrive.google.com%2Fuc%3Fid%3DIFishWI9Sg-DSofCMhO0ZUNQuoOXCNOly%26export%3Ddownload)



Remarque : Les entrées soulignées dans le diagramme correspondent à des types "final".

Dans ce projet, nous avons donc fait le choix de représenter l'ensemble des objets et personnages avec des classes héritant respectivement toutes d'une classe mère Objet (pour les objets) et Personnages (pour les personnages). Ces classes mère nous ayant permis de définir des méthodes abstraites, facilitant la gestion des classes filles de chaque objet et personnages.

Concernant les liens de dépendance, selon nous l'ensemble de nos classes principales sont fortement dépendantes les unes des autres, cependant l'Aventurier n'est pas dépendant du Labyrinthe, ni des Personnages étant donné que celui-ci peut exister sans pour autant qu'un objet de type Personnage ou Labyrinthe existe.

Enfin, même si nous n'étions pas certaine de la représentation à adopter concernant la classe Dessin, il est important de préciser que celle-ci est une classe interne à la classe Vue.

---

- **Les Objets**

---

- ★ Cire : Grâce à la cire, l'Aventurier peut obstruer délicatement ses oreilles, s'inspirant ainsi de la sagesse d'Ulysse pour résister aux mélodies enchanteresses de la Sirene.
- ★ Coffre : Lorsqu'il est récupéré, le Coffre offre à l'Aventurier la possibilité de rémunérer gracieusement les habitants des îles pour un passage, éliminant ainsi la nécessité de les contourner (Le temps perdu est réduit à -1 au lieu de -2).
- ★ Moteur : Lorsque l'Aventurier récupère un moteur, il a la capacité de naviguer en maintenant sa vitesse de croisière, glissant habilement sur le Courant. (Le temps perdu est réduit à -1 au lieu de -3).
- ★ Reparation : Une fois entre les mains de l'Aventurier, le kit de Reparation lui offre la possibilité de restaurer d'éventuels dommages infligés à son navire par une attaque Pirate soudaine. (Arrêt des dégâts liés au Pirate ou empêche les dégâts continus causés par le Pirate).



- ★ **Trident** : Tel un joyau divin, le Trident de Zeus confère à son détenteur le pouvoir de traverser les Tempêtes à l'aide d'une grâce céleste.

---

- **Les Personnages**

---

- ★ **BarbeNoire** : A l'arrivée du périple de l'aventurier, le grand corsaire BarbeNoire apparaîtra pour vous féliciter à la fin de cette aventure ! Alors, deux choix s'offriront à vous : repartir pour un nouveau périple ou quitter pour de bon cette épopée...
- ★ **Kraken** : Lorsque l'Aventurier croise la route du Kraken, ce dernier, en signe de reconnaissance pour sa bravoure, lui accorde généreusement 10 points de vie.
- ★ **Mouette** : La Mouette facétieuse, fidèle à sa nature espiègle, s'amuse à piquer aléatoirement un Objet dans l'inventaire de l'Aventurier.
- ★ **Pirate** : Prudence, lorsque l'aventurier fait face à l'assaut d'un Pirate, ce dernier lui inflige une perte de 15 points de vie. En l'absence d'un kit de Reparation pour incarner les talents d'un charpentier et restaurer les dommages, l'Aventurier subit une déduction de 5 points de vie à chaque déplacement. Naviguer devient assurément plus ardu lorsque le navire est en pareil état d'altération.
- ★ **Sirene** : À sa rencontre, la Sirene, avec son chant envoûtant, charme l'Aventurier, faisant tourner sa tête. Elle s'empare délicatement de son esprit, le désorientant. Il perd ainsi 10 points de vie instantanément et voit le temps s'écouler deux fois plus lentement sur le reste de son périple, jusqu'à ce qu'il se libère de l'emprise enchanteresse de sa mélodie. (Le temps normal d'une case est multiplié par 2).
- ★ **Canon** : En pénétrant l'ancre de l'aventure, le Canon éclate avec une force captivante, projetant l'intrépide Aventurier en arrière de deux cases.