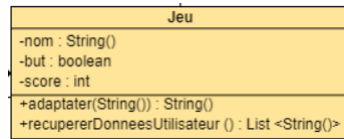


1 Classe Jeu



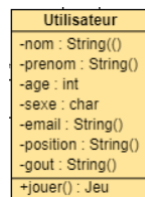
Attributs :

- nom : String() représente le nom du jeu ;
- but : boolean représente le but à atteindre, si atteint **but=True**, sinon **but=False** ;
- score : int représente le nombre de points accumulés par l'Utilisateur (avancement, points gagnés, etc...).

Opérations :

- + adaptation(String()) prend les informations venant du Modèle Utilisateur et renvoie l'Événement adapté selon le contexte courant ;
- + recupererDonneesUtilisateur() : String() renvoie les informations du Modèle Utilisateur.

2 Classe Utilisateur



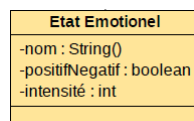
Attributs :

- nom : String() représente le nom de l'Utilisateur ;
- prenom : String() représente le prénom de l'Utilisateur ;
- age : int représente l'âge de l'Utilisateur ;
- sexe : char **F** pour Femme et **H** pour Homme ;
- position : String() représente la position d'une personne ;
- gout : String() représente les préférences d'une personne.

Opérations :

- + jouer() : Jeu est appelé lorsque l'Utilisateur fait une action dans le Jeu.

3 Classe Etat Emotionnel



Attributs :

- nom : String() représente le nom de l'état émotionnel ;

- positifNegatif : boolean **True** si l'état émotionnel est plutôt positif, **False** sinon ;
- intensité : int représenté l'intensité de cet état.

4 Classe Modèle Utilisateur

Modèle Utilisateur
-donneesUtilisateur : List <String()>
+envoyerDonneesUtilisateur(String()) : void
+questionnerUtilisateur() : List<String()>
+reconnaitreEtatEmotionnel() : String()
+rechercherDonneesUtilisateurWeb() : String()
+rechercherLocalisationUtilisateur() : String()

Attributs :

- donneesUtilisateur : String() représentation de l'ensemble des données concernant l'utilisateur sous forme de chaîne de caractères

Opérations :

- + envoyerDonneesUtilisateur(String()) : void est l'opération permettant de transmettre les données à la classe Jeu ;
- + questionnaireUtilisateur() : List<String()> retourne la liste des préférences renseignées par l'utilisateur.
- + reconnaitreEtatEmotionnel() : String() renvoie l'état émotionnel courant du joueur.
- + rechercheDonneesUtilisateurWeb() : String() renvoie une chaîne de caractères contenant des données sur l'Utilisateur. Ces données ont été récupérées sur le web ;
- + rechercheLocalisationUtilisateur() : String() renvoie la position courante du joueur.

5 Classe Réaction Physique

Réaction Physique
-nom : String()

Attributs :

- nom : String() représente le nom de la réaction.

6 Classe Réaction Physiologique

Réaction Physiologique
-nom : String()

Attributs :

- nom : String() représente le nom de la réaction.

7 Classe Capteur

Capteur
-nom : String()
-type : String()
+acquisition() : Signal

Attributs :

- nom : String() représente le nom du capteur ;
- type : String() représente le type d'élément mesuré (exemple : GSR, EEG, mouvement, ...).

Opération :

- + acquisition() : Signal permet d'enregistrer des données depuis le capteur.

8 Classe Signal

Signal
-Type : String()
-unite : String()

Attributs :

- type : String() représente mesure effectuée (exemple : GSR, EEG, mouvement, ...);
- unite : String() représente l'unité du signal.

9 Classe Événement

Événement
-nom : String()
+...

Attributs :

- nom : String() représente le nom de l'événement.

10 Classe Elements Externes

Elements Externes
-...
+...

Classe qui ne sera pas plus détaillée. Elle sert simplement à montrer que des éléments extérieurs au jeu sont à prendre en considération. C'est particulièrement vrai dans le cas du jeu pervasif.