

Jalon 2

Cas d'utilisation Jouer

Pour jouer, on crée une partie qui elle même crée et affiche une map. Par la suite l'utilisateur crée, en fonction de son argent, des Tours et les pose sur la map.

Puis il lance une vague composée de différents ennemis de différents niveaux. Tant qu'il y a des ennemis sur la map ou que le joueur a encore des vies, les méthodes attaque et miseAJourVie bouclent. A la fin de la vague (si le joueur a gagné) la quantité d'argent et le score sont mis à jour.

Finalement quand il n'y a plus de vague le joueur peut changer de niveau.

Diagramme de séquence

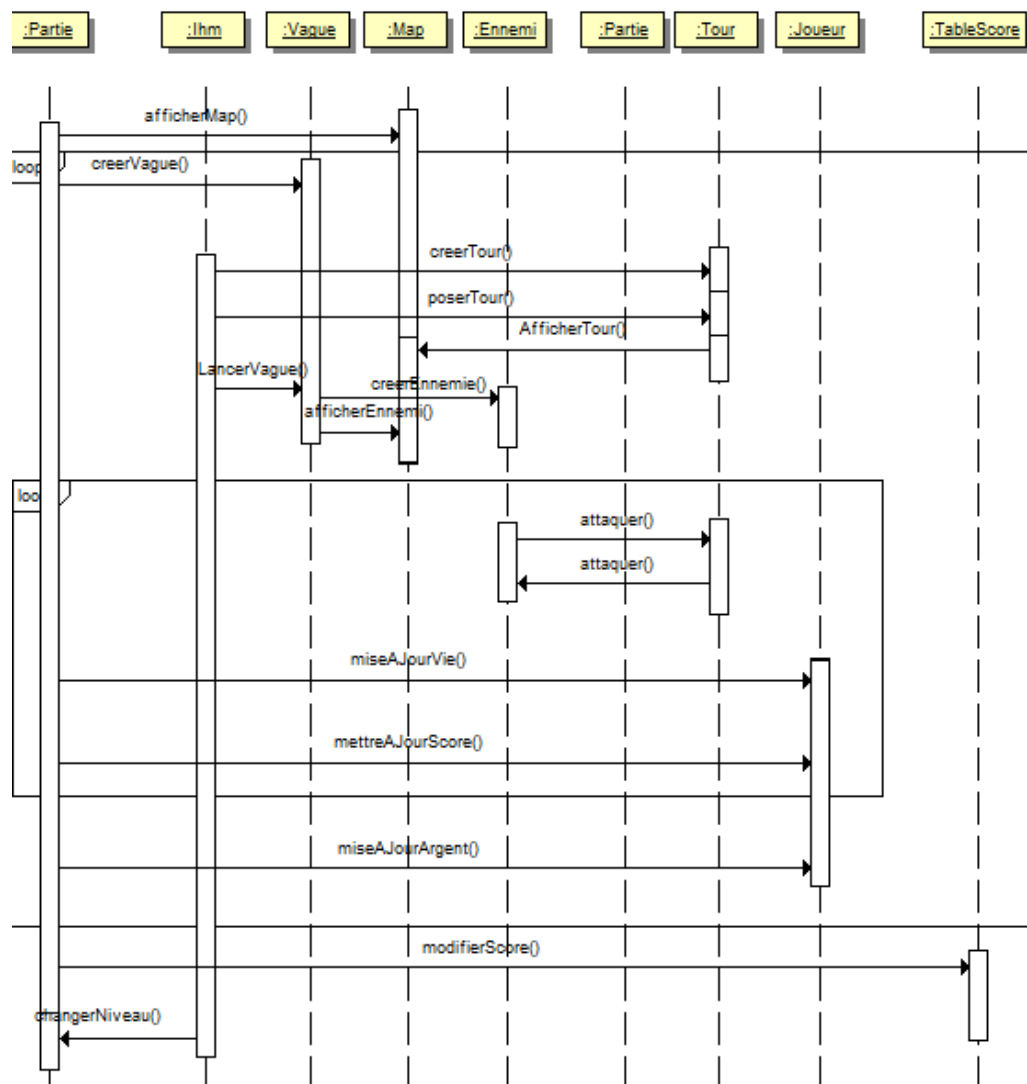
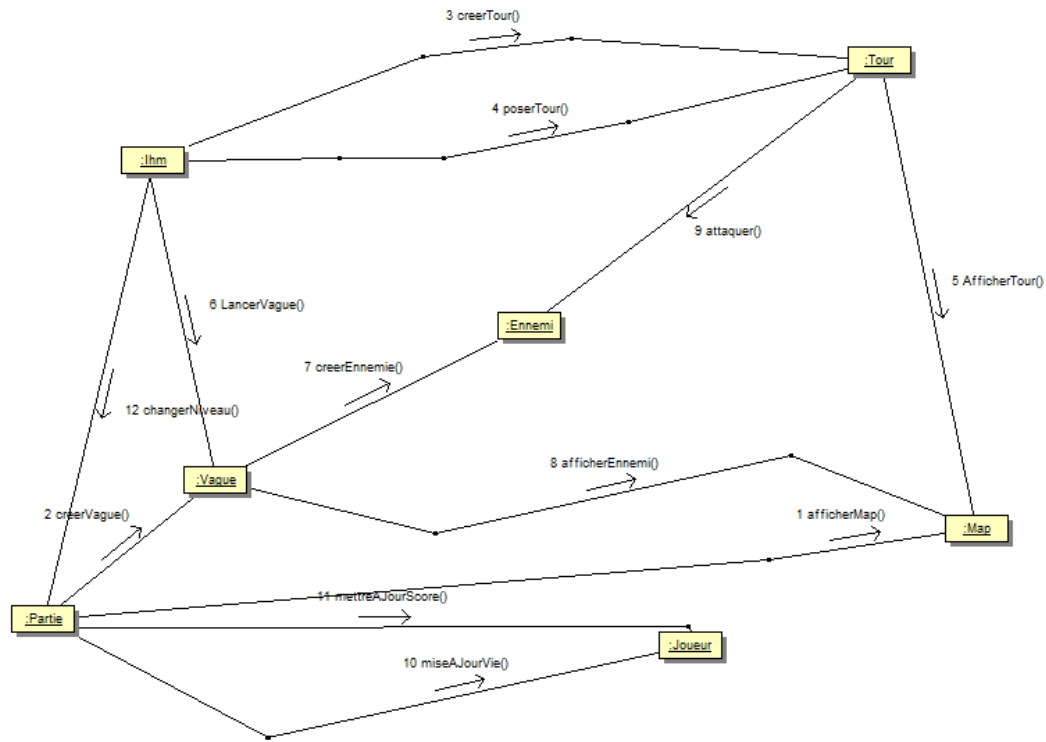


Diagramme de Collaboration



Cas d'utilisation Nouvelle Partie

Dans ce cas on crée une nouvelle Partie. Pour cela l'utilisateur passe en paramètre un login et un niveau de son choix. Ces paramètres sont ensuite réutilisés dans jouer.

Diagramme de séquence

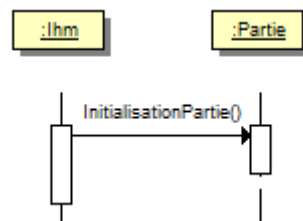
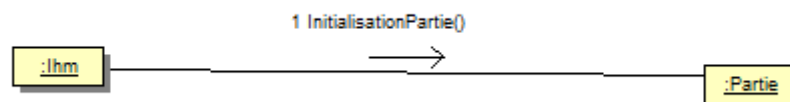


Diagramme de Collaboration



Cas d'utilisation Option

Il est possible dans ce cas de modifier la résolution ou le son, en fonction du paramètre passé.

Diagramme de séquence

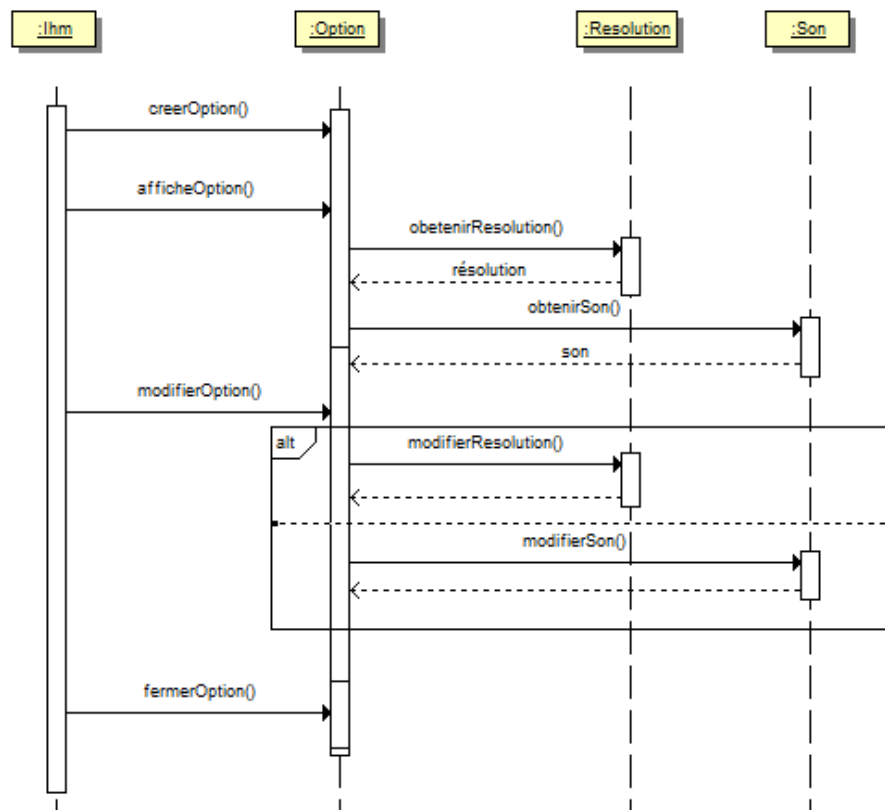
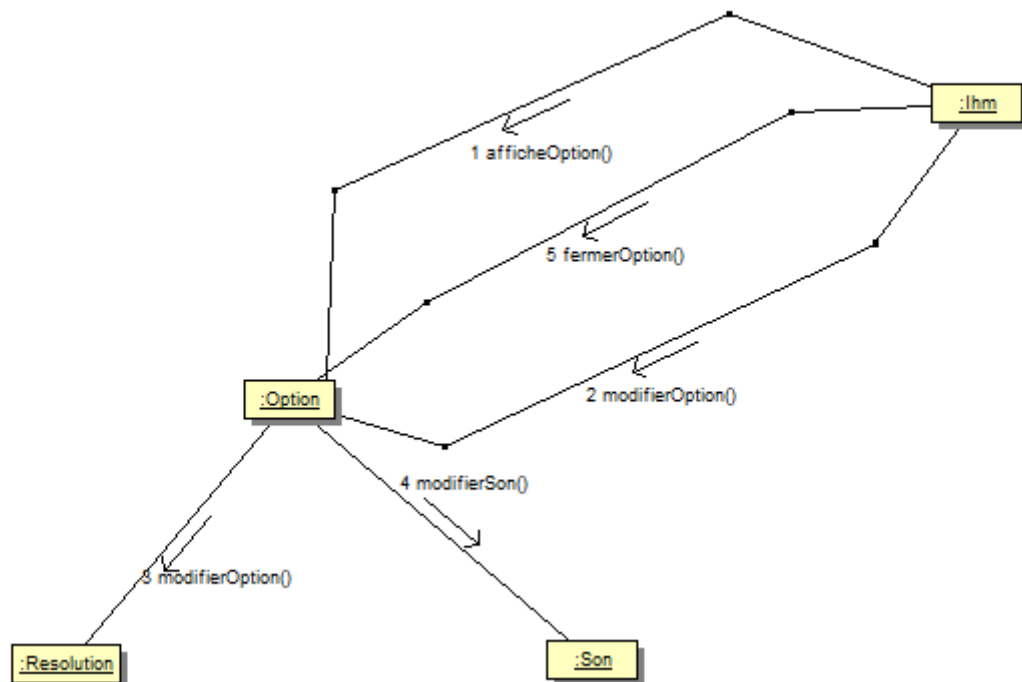


Diagramme de Collaboration



Cas d'utilisation Règles

Il s'agit tout simplement d'afficher ou non les règles du jeu

Diagramme de séquence

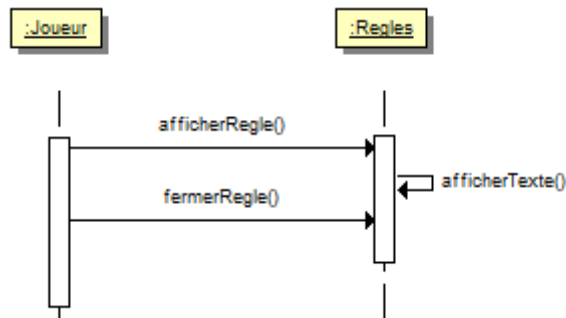
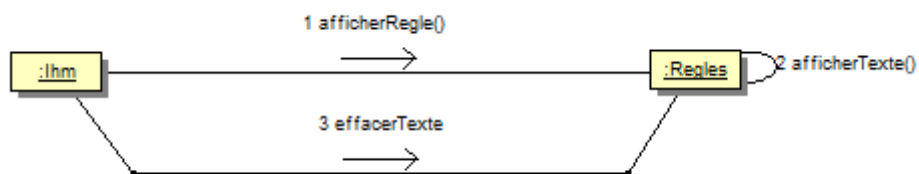


Diagramme de Collaboration



Cas d'utilisation Scores

Le cas des scores affiche un tableau de score (plus précisément de joueur) contenant les dix meilleurs scores. Les scores sont mis à jour pendant le cas d'utilisation jouer. Cette classe est aussi liée à la base de données pour pouvoir conserver les scores après fermeture de l'application.

Diagramme de séquence

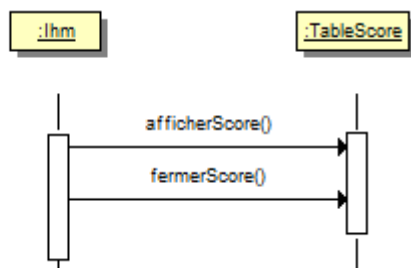
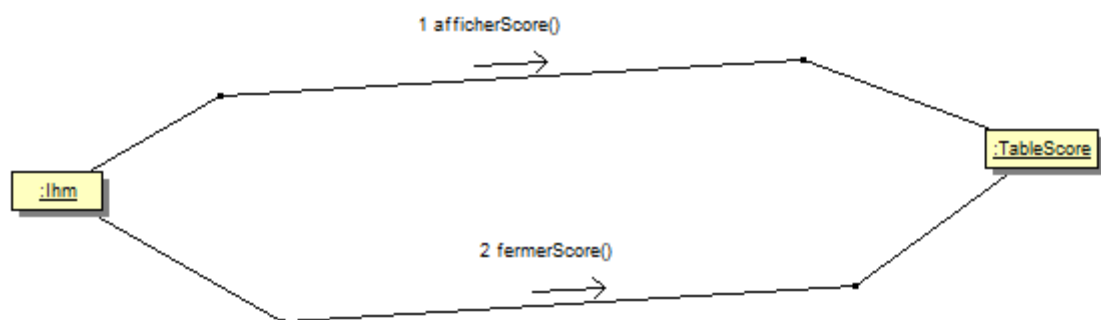


Diagramme de Collaboration



Explication du diagramme de classe:

La classe Tower Defense est la représentation du menu. En effet, à la création d'un objet Tower Defense il est possible d'accéder aux règles, aux options et à un tableau de score lui même en interaction avec la base de données. De plus elle permet aussi d'accéder au jeu.

Une partie de Tower Defense se compose d'un joueur, d'un niveau et d'une quantité d'argent fictif pour acheter des tours. Ces tours sont posées, à une position, sur une map, qui compose aussi une partie. La dernière composante d'une partie sont les vagues composées d'ennemis.

Nous pensons représenter la classe ennemi sous la forme d'une énumération. Quant à la classe tour elle possèdera différentes classes filles que nous n'avons pas encore définie clairement étant donné que nous ne savons pas encore ce qu'il sera possible de faire à notre niveau.

