

Projet : UML pour JDR selon les règles de Warhammer fantasy v1

Étudiants :

- Antoine CHASSAIGNE
- Hugo CELARIE
- Lucas VINCENT

Description :

L'idée est de réaliser une représentation UML d'une partie de Jeu de Rôle textuel

Au sein du jeu de rôle, il y a 4 JOUEURS (sous-classe de PERSONNAGE), qui ensemble forme une EQUIPE et un MAÎTRE DU JEU. Chaque joueur aura une CLASSE et une RACE, ainsi que des caractéristiques, des compétences, éventuellement des sorts, des possessions ...

Le MAÎTRE DU JEU va choisir un SCENARIO, composé d'ÉVENEMENTS, qui peuvent être des COMBAT, une RENCONTRE, une ENIGME ou un CHOIX. Dans ce SCENARIO, les joueurs rencontreront des PNJ (sous-classe de PERSONNAGE) et des MONSTRES (sous-classe de PERSONNAGE).

Ils devront faire des choix à l'aide d'actions textuelles, tel que COMBATTRE, PARLER, MARCHANDER ...