

UPSSITECH

# Diagrammes de conception

Programmation Orientée Objet

## Explications des cases spéciales et de duel

Case Rhum : Le joueur lance un dé et recule de la valeur du dé.

Case Arme : Le joueur trouve une arme, si elle est meilleure que la sienne, il s'en équipe.

Les armes influent sur le résultat des duels.

Duel : Si 2 joueurs ou plus sont à 3 cases d'intervalles ou moins, ils provoquent un duel.

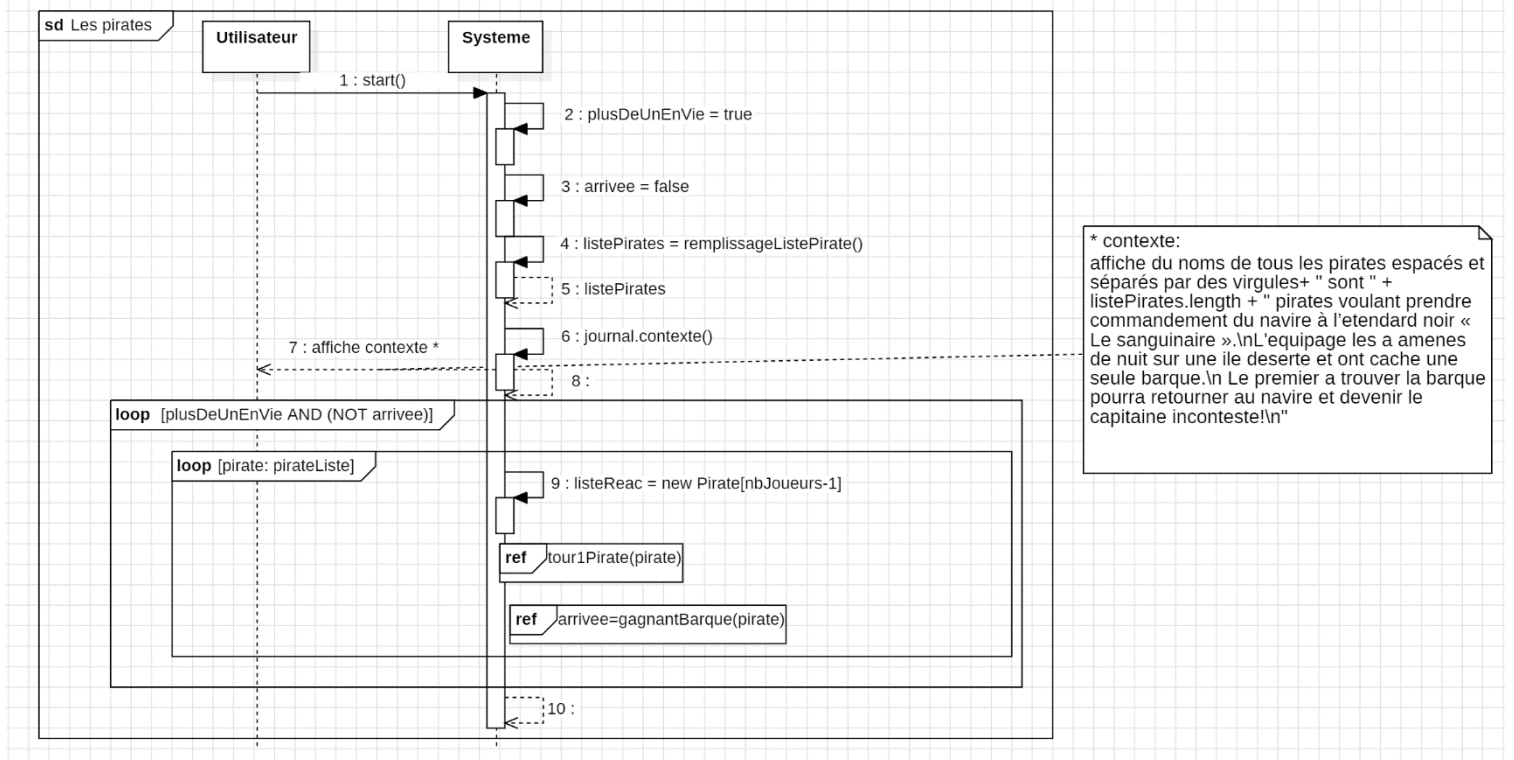
Les joueurs lancent le dé. La force de l'arme est ajoutée au résultat du dé.

Le joueur qui a le plus haut nombre gagne, en fonction de l'écart le perdant perd plus ou moins de PV.

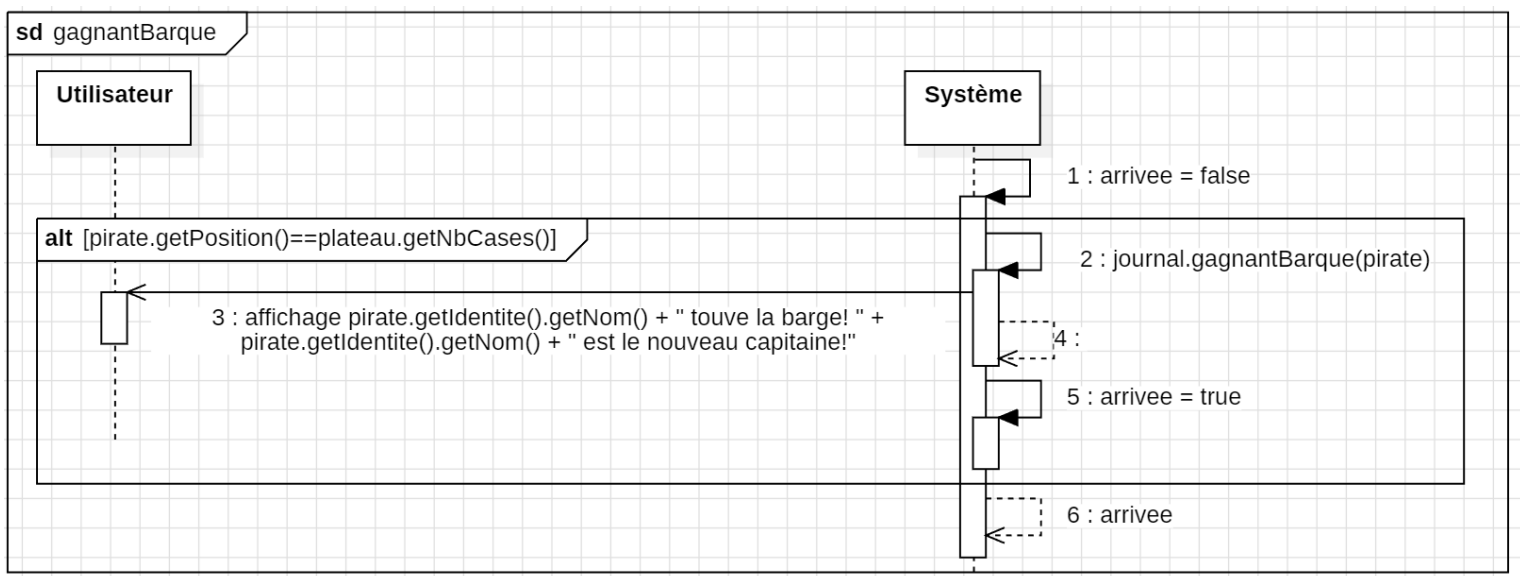
L'arme par défaut sont les Poings.

Veillez noter que le jeu a été développé pour accommoder deux joueurs ou plus, ainsi si l'on souhaite changer le nombre de joueurs actuellement à 3, on modifie le nombre de joueurs passé dans le constructeur Jeu, sachant que si le constructeur est vide, alors 2 est pris par défaut.

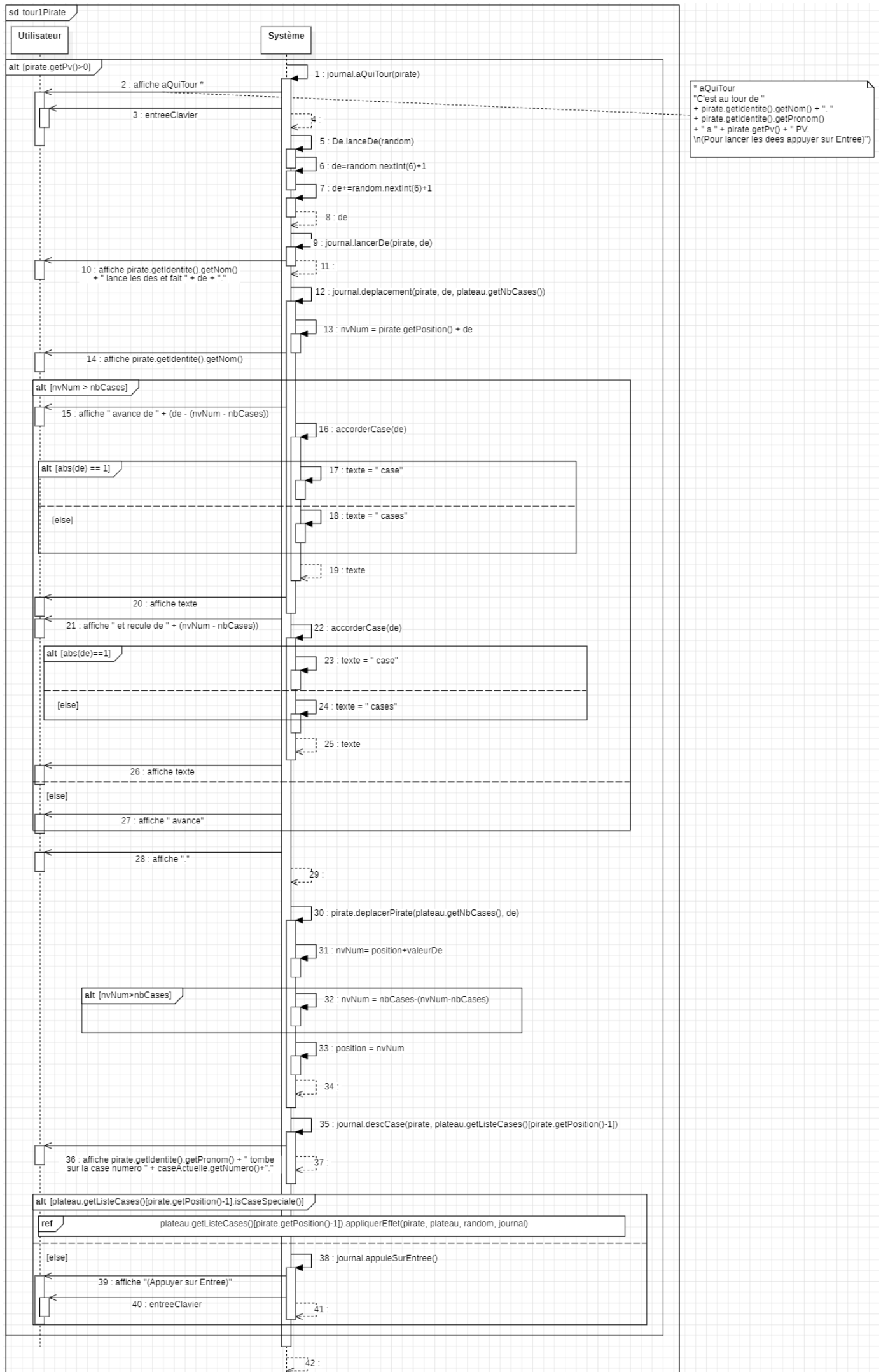
# Diagramme de séquence lesPirates



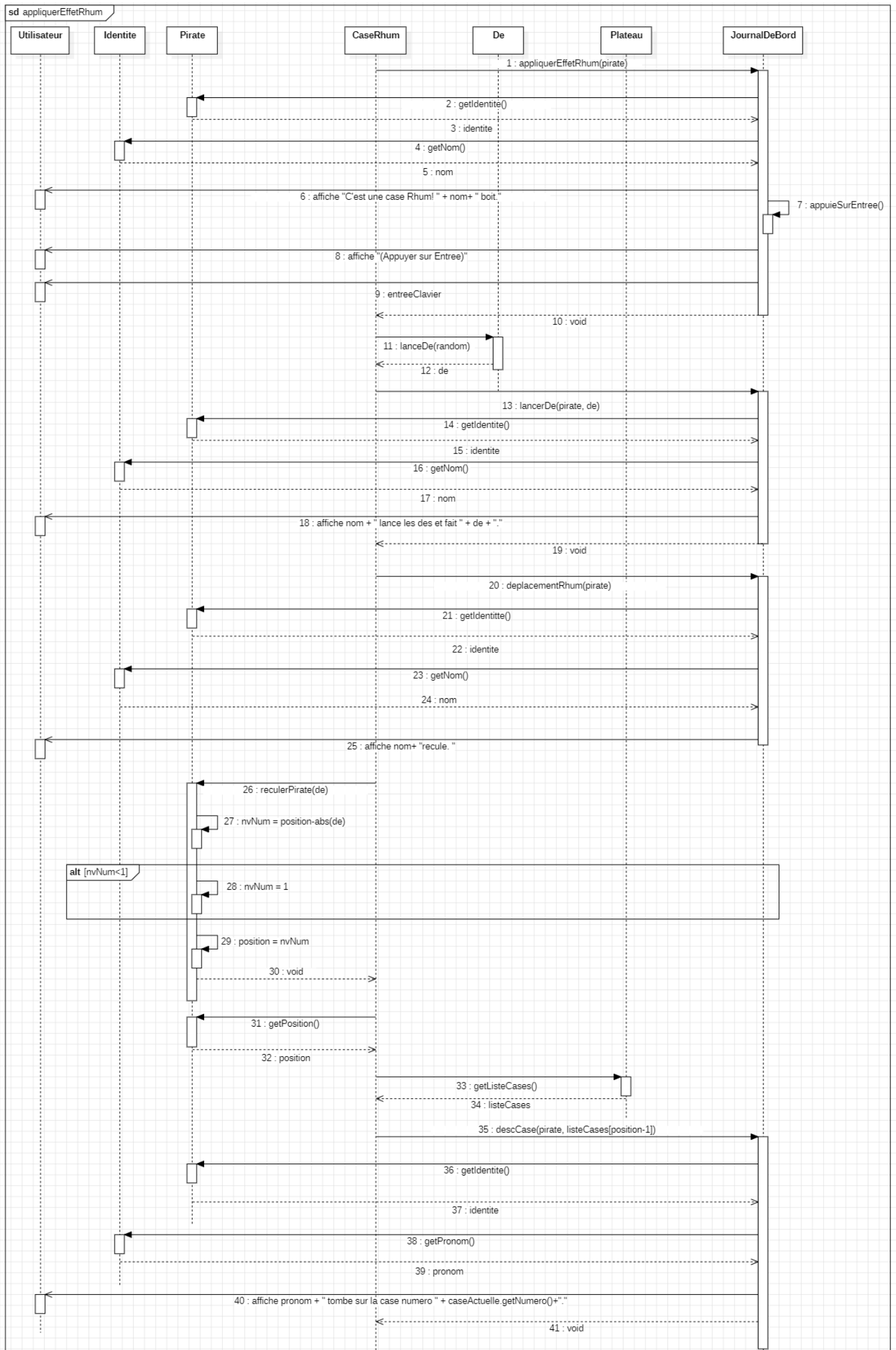
## Diagramme de séquence gagnantBarque



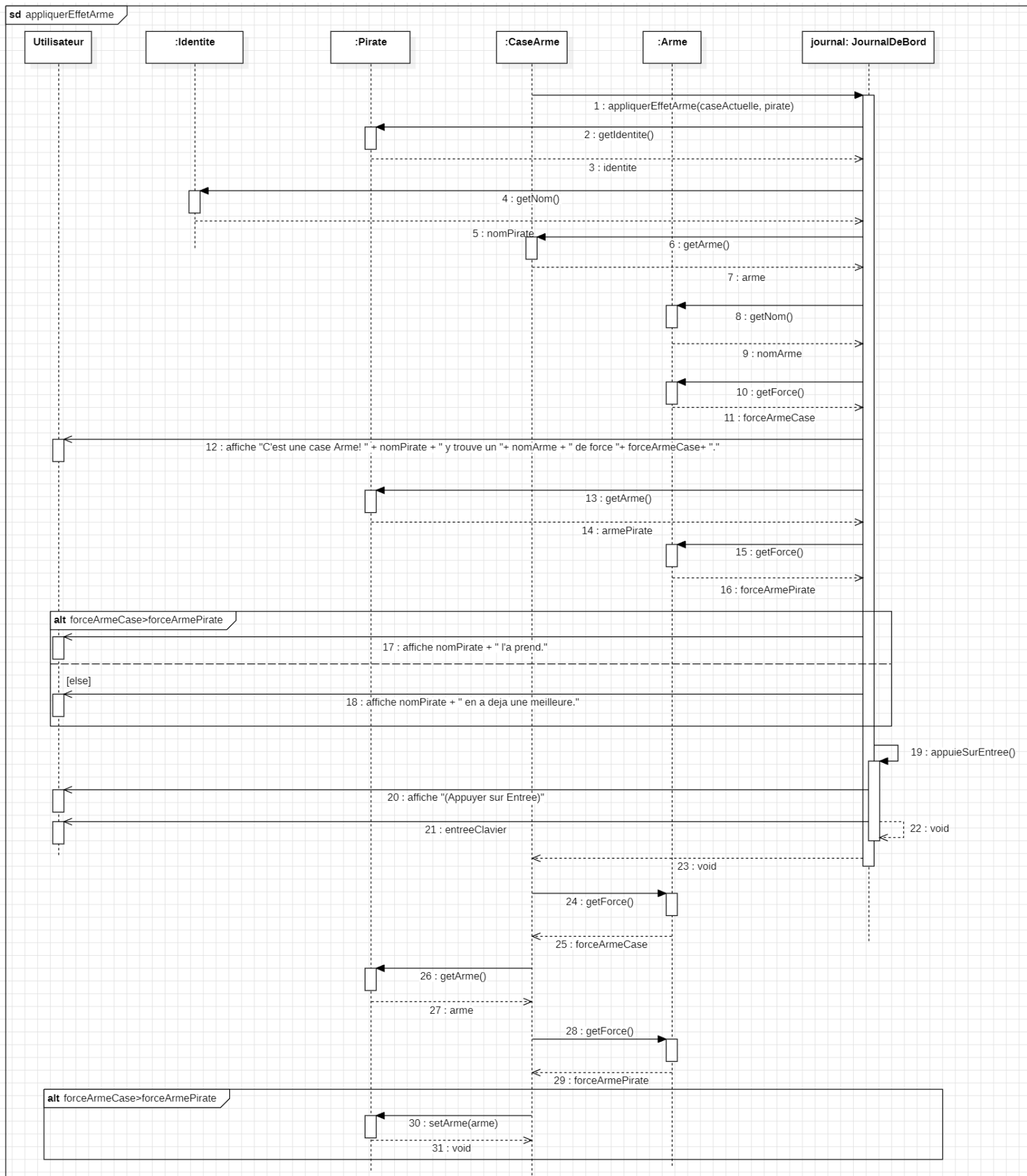
# Diagramme de séquence tour1Pirate



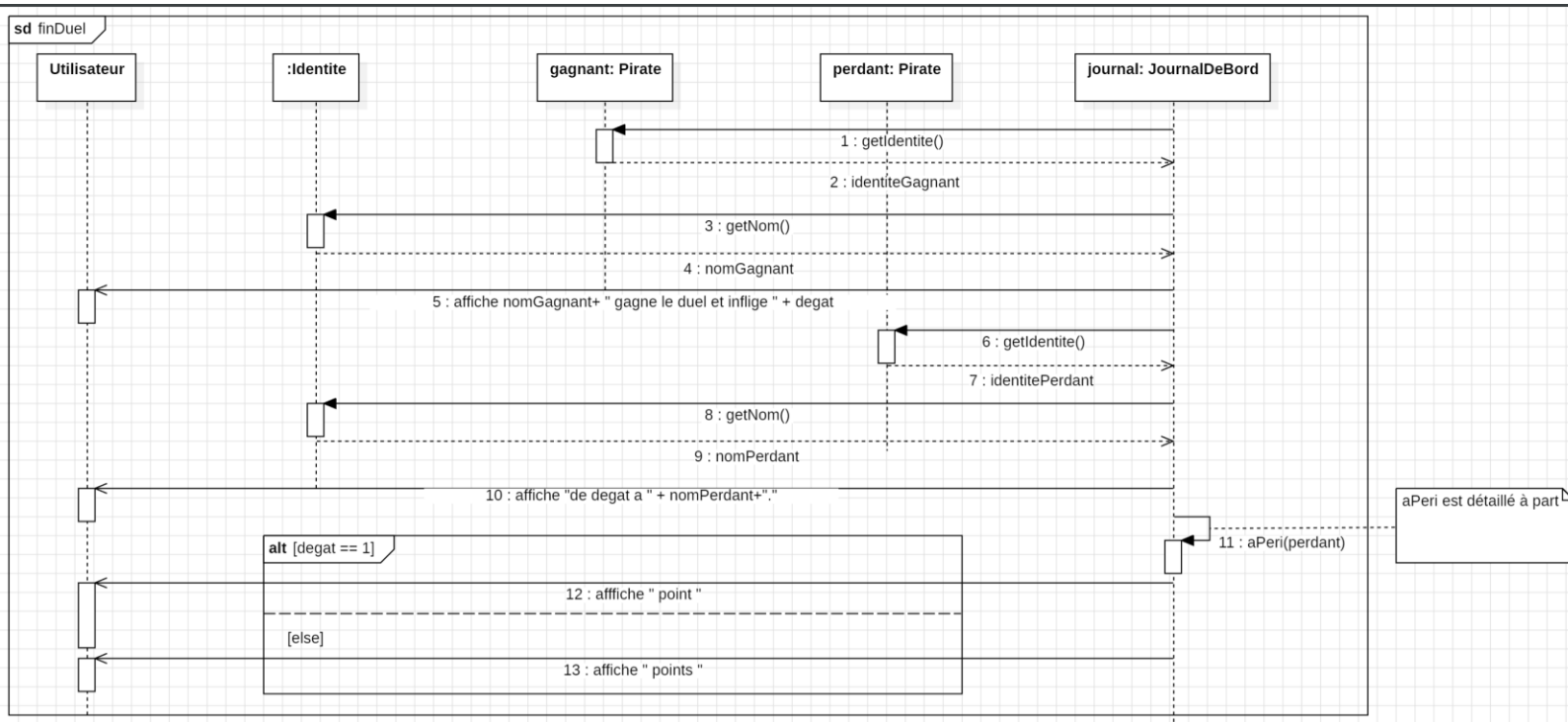
# Diagramme de séquence détaillé effetRhum



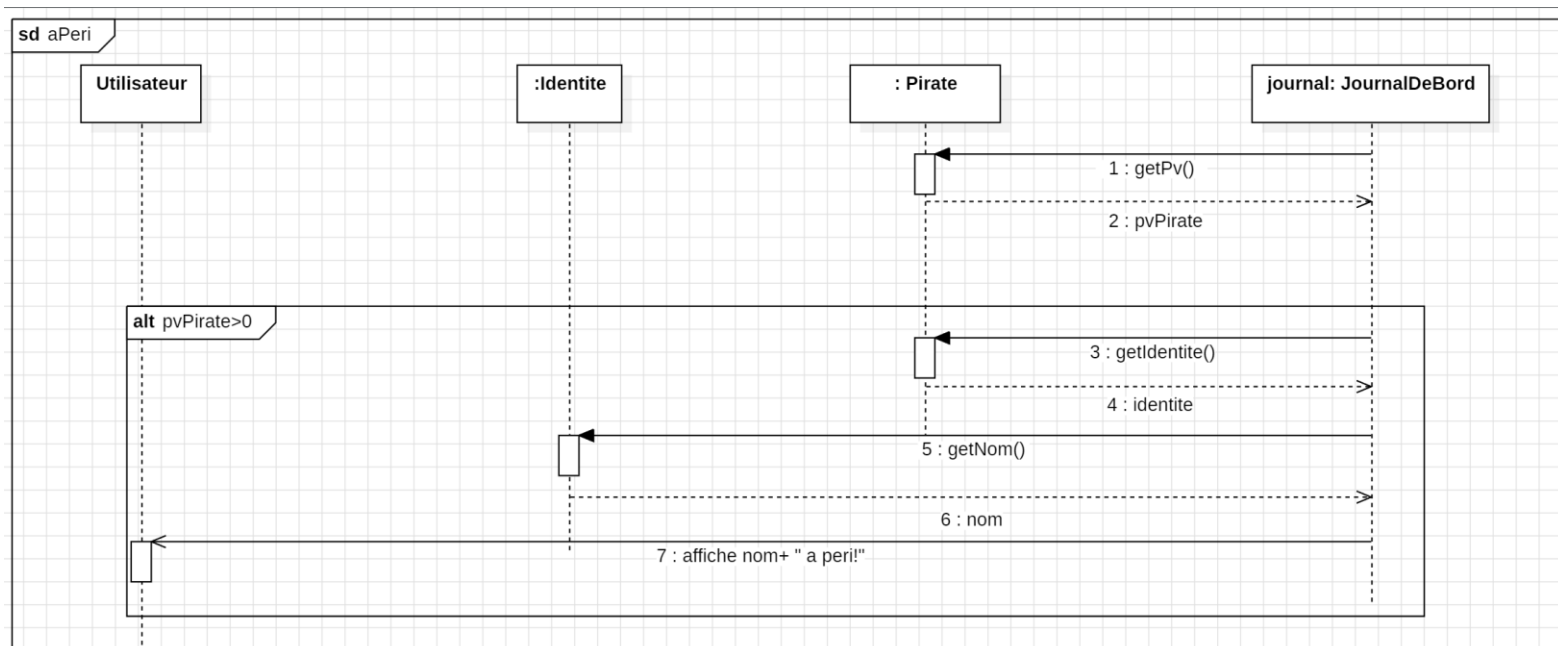
# Diagramme de séquence détaillé effetArme



## Diagramme de séquence détaillé finDuel



## Diagramme de séquence détaillé aPeri



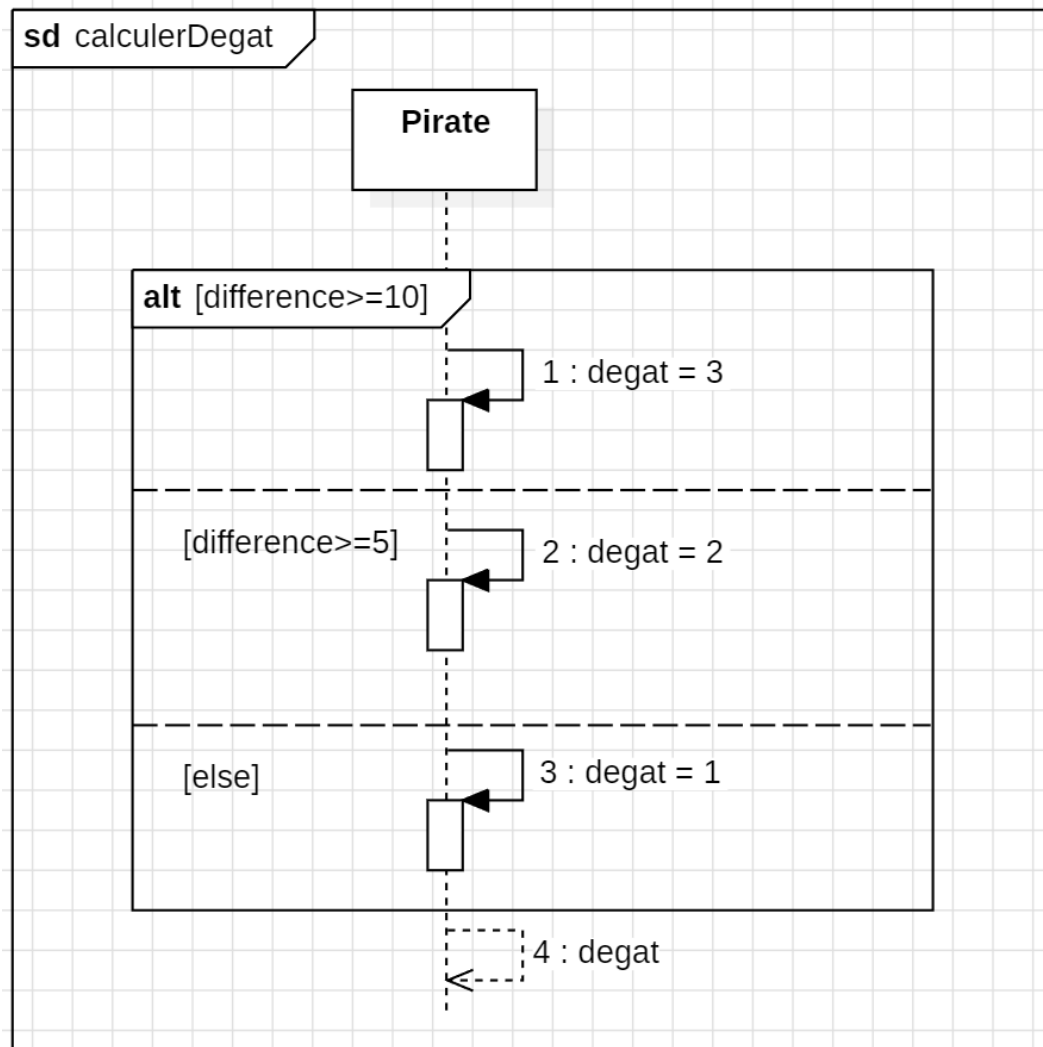
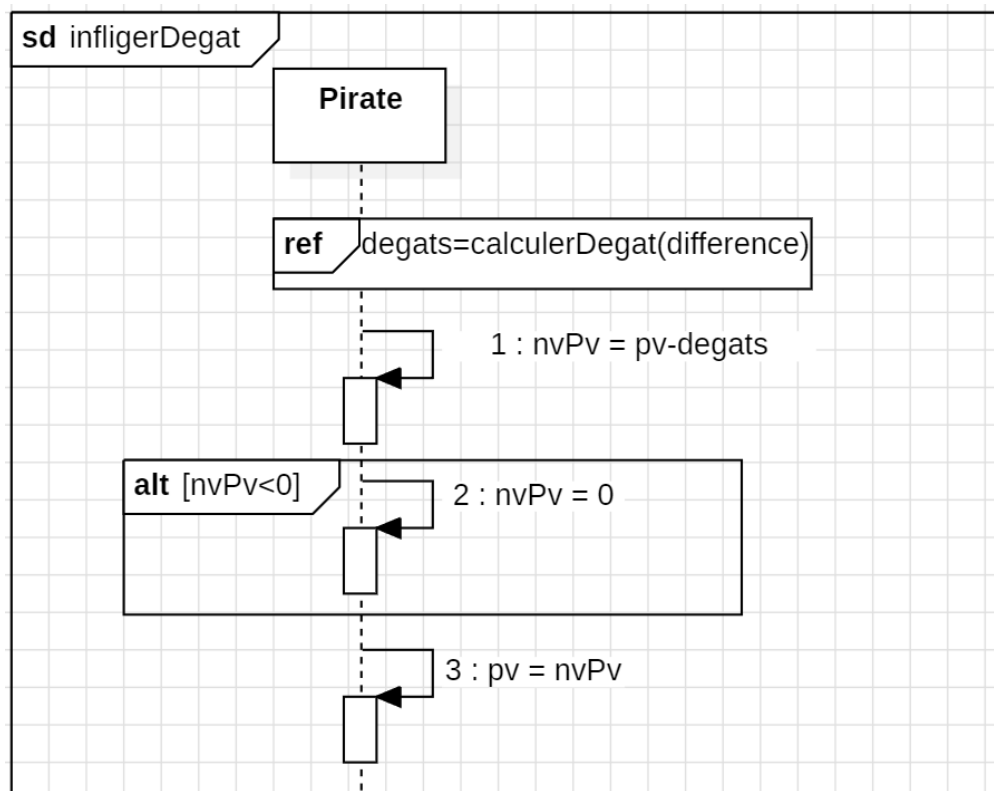
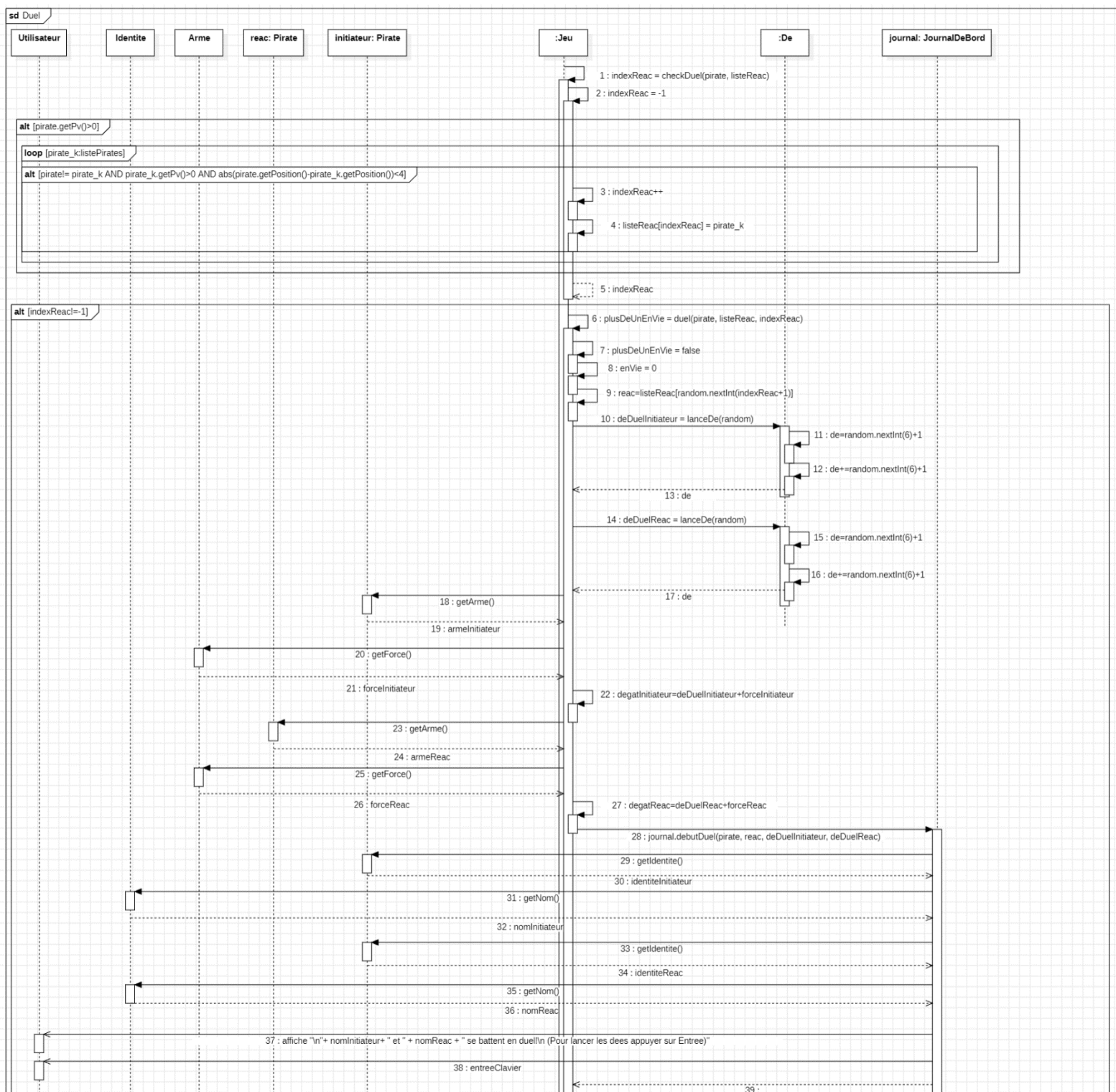


Diagramme de séquence détaillé infligerDegat

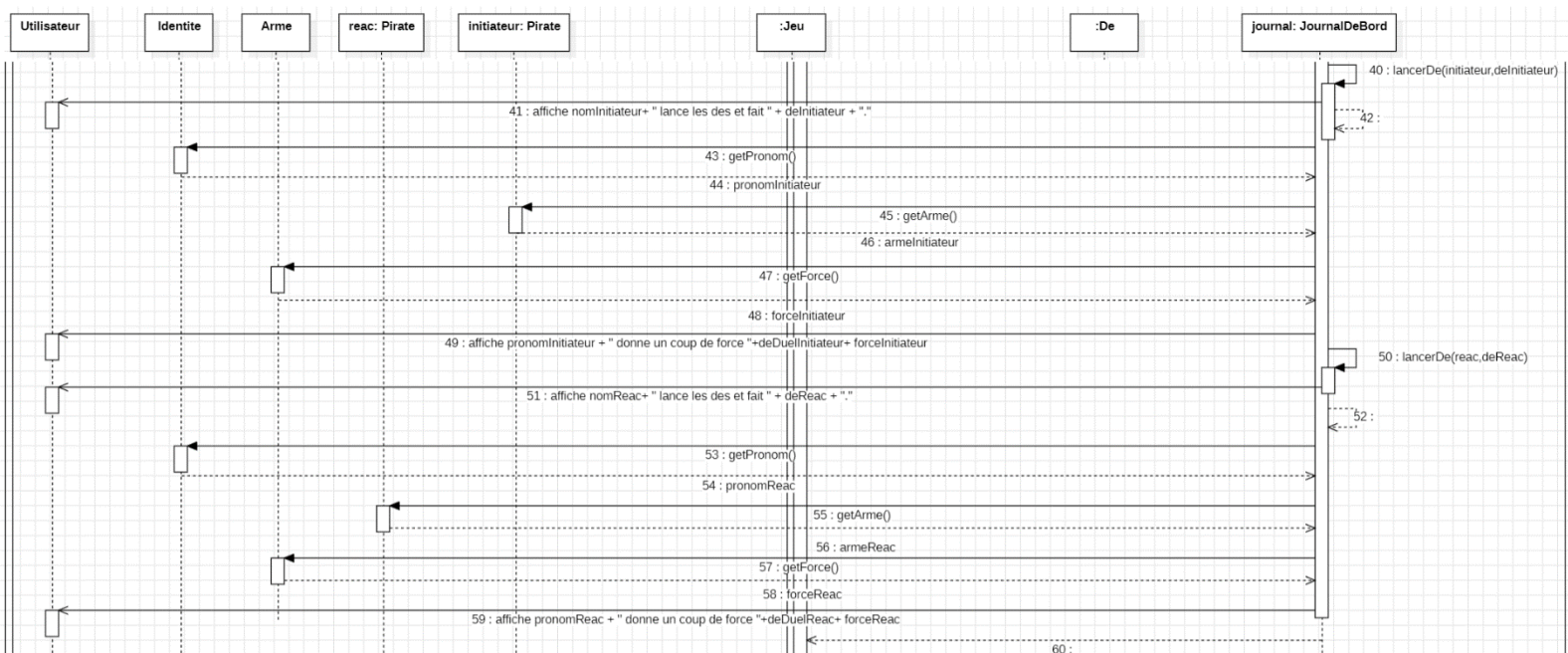




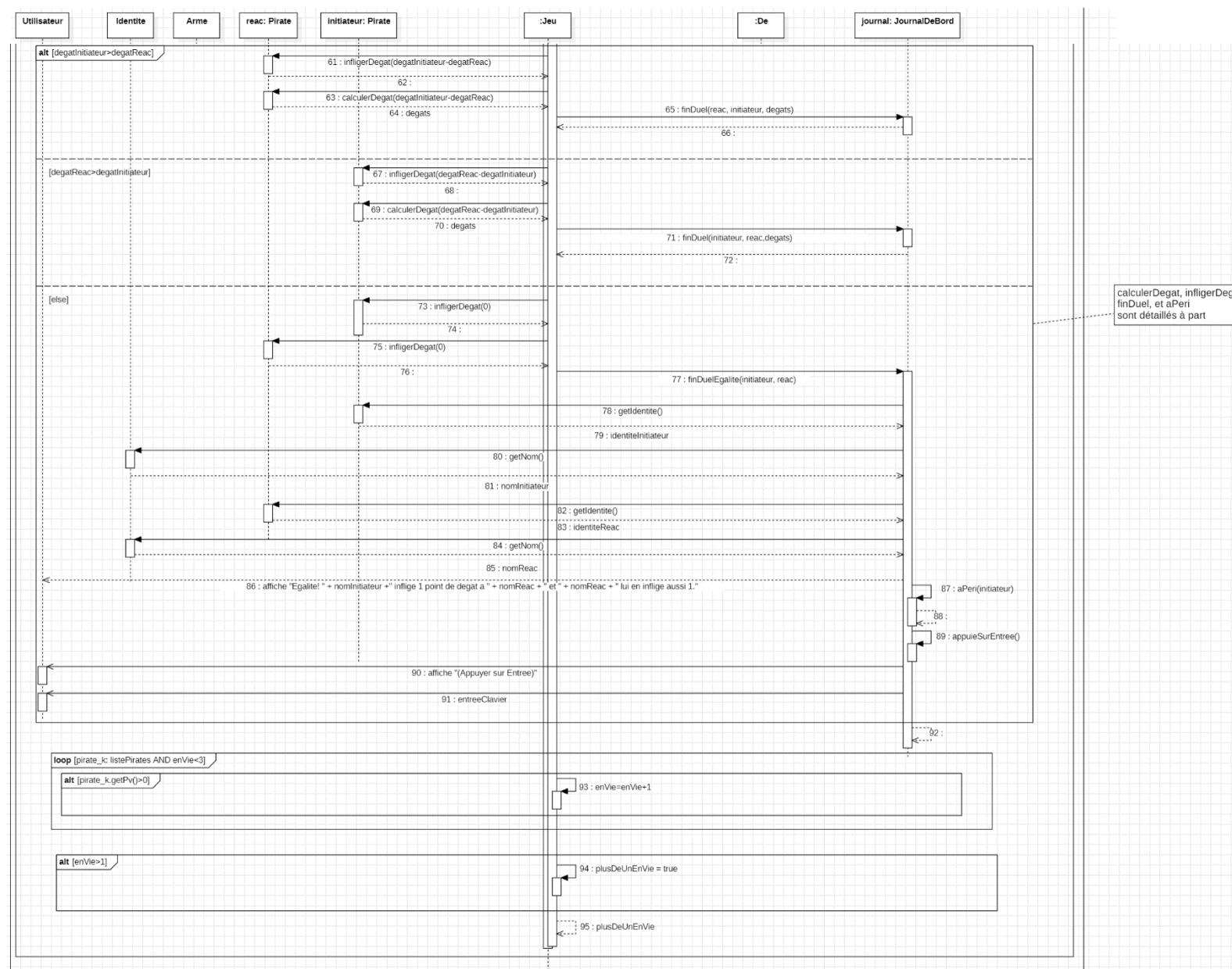
# Diagramme de séquence détaillé duel (partie1)



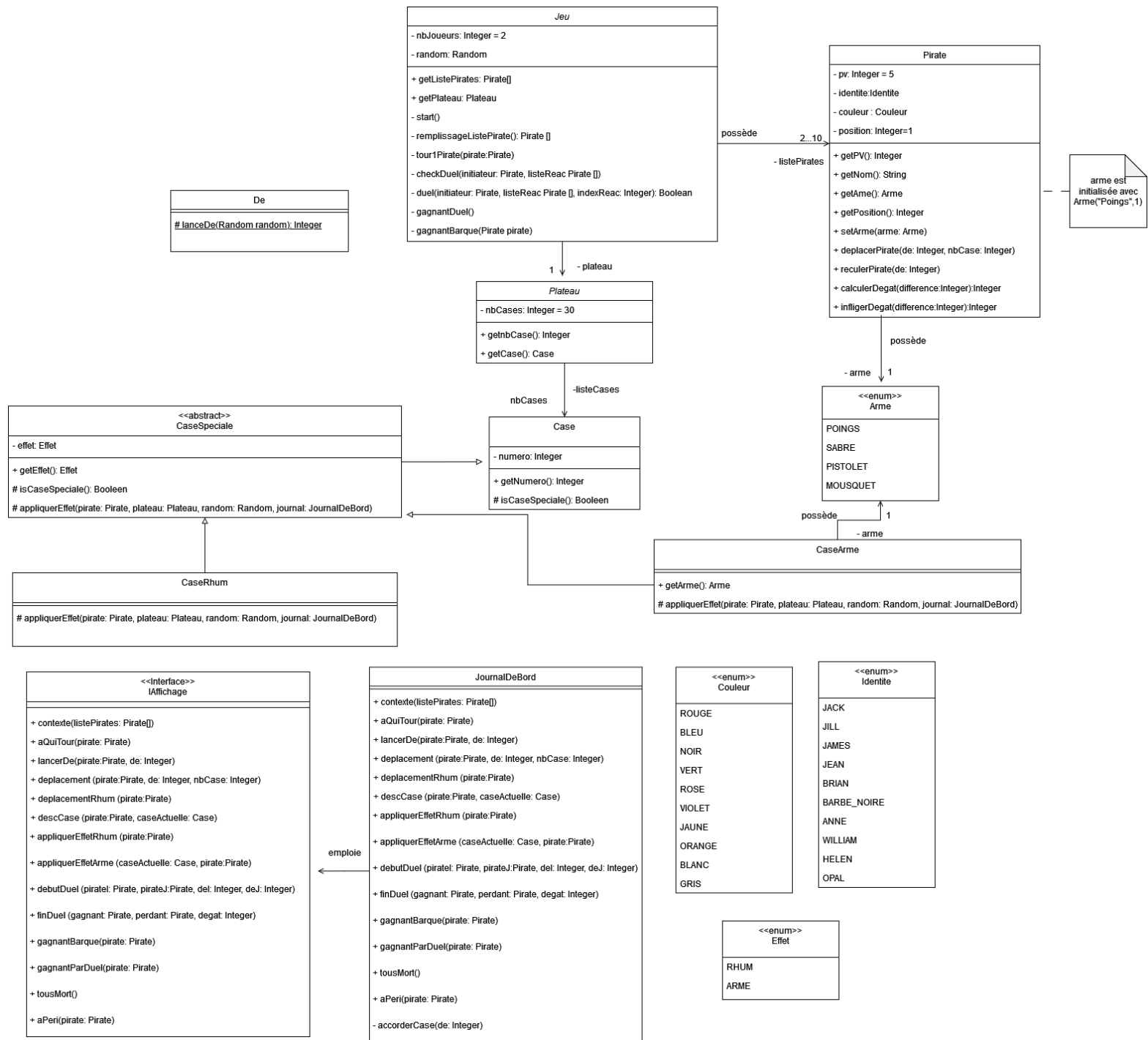
## Diagramme de séquence détaillé duel (partie 2)



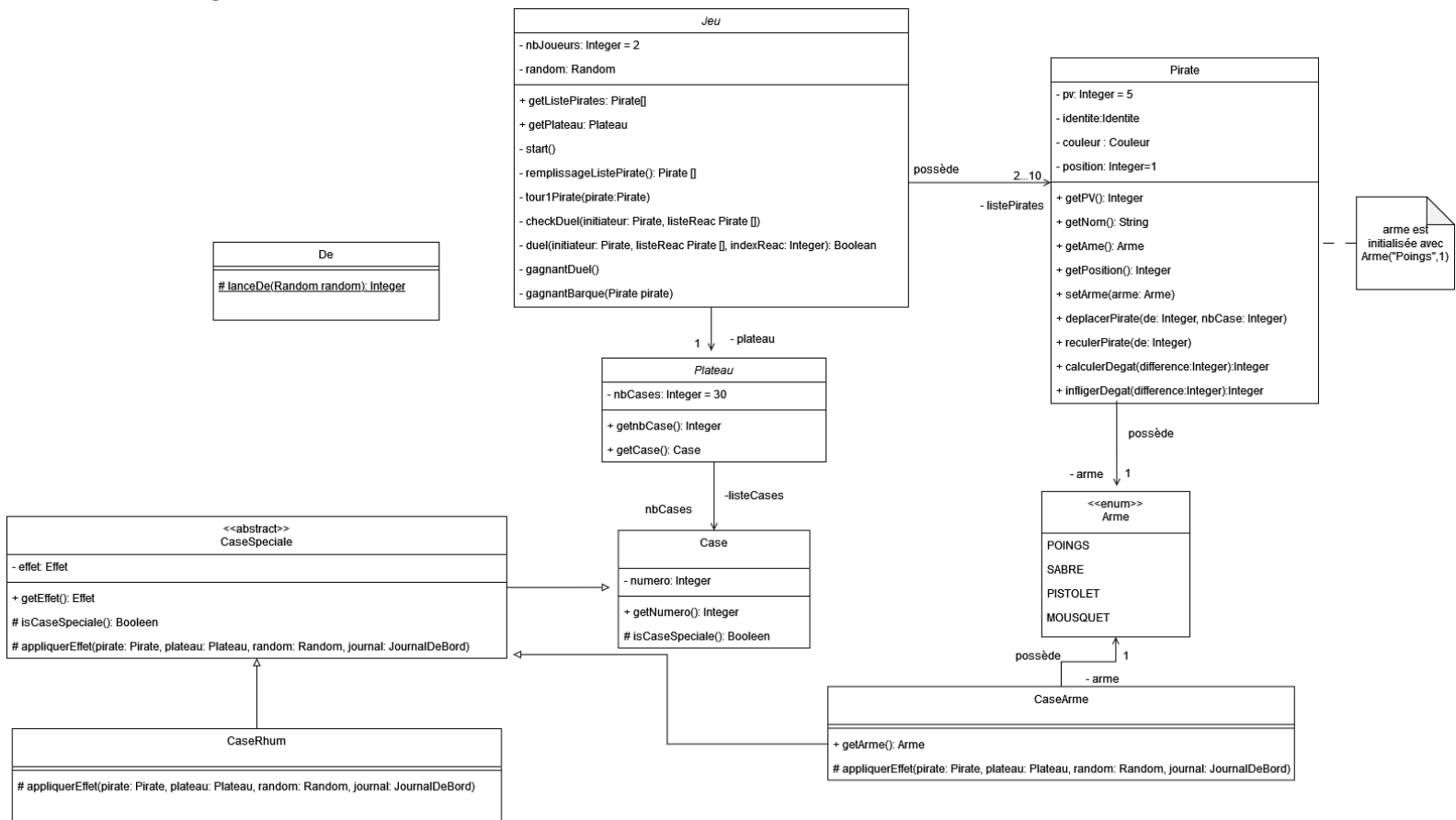
## Diagramme de séquence détaillé duel (partie 3)



## Diagramme de classe (vue globale)



## Diagramme de classe (vue 1)



## Diagramme de classe (vue 2)

