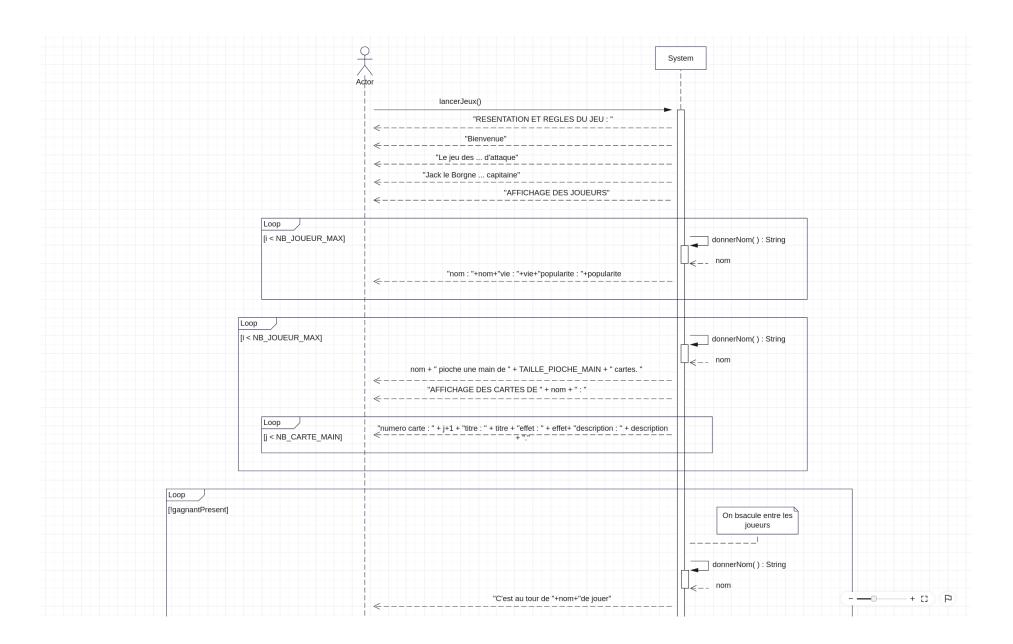
Fonctionnement de mes cartes spéciales

- Carte soin : augmente la vie du joueur qui la joue.
- Carte diffamation : diminue les points de popularité de l'adversaire
- ❖ Carte finale: fait gagner automatiquement celui qui la joue
- ❖ Carte permutation : permute deux une carte de chaque joueur avec une carte de son adversaire.

Diagramme de séquence Système



	Actor		
		 	
	"C'est au tour de "+nom+"de jouer"		
	<		
		ajouteCarte(): Boolean	
		← - carteAjoute	
T-ta	<u>i</u>		
alt	"C'est au tour de "+nom+"de jouer"		
[carteAjoute]	nom+"pioche une carte"		
	<		
		recupererTailleMain(): Integer	
	"numero carte : " + numCarte + "titre : " + titre + "effet : " + effet+ "description : " +	← - numCarte	
	description + "."		
	"AFFICHAGE DES CARTES DE " + nom + " : "		
	<		
Loop	"numero carte: " + j+1 + "titre: " + titre + "effet: " + effet+ "description: " + description		
[j < NB_CARTE_MAIN]	<		
	!	 	
		requipererNIbCorte(): Integer	
		recupererNbCarte(): Integer	
Loop	nom+"tu veux jouer qu'elle carte ?		
[1 < numCarte AND numCarte > nbCarte]	"Entrer un numero de carte pour jouer : "		
	entrerClavier(choixCarte)		
	entier clavier (choix carte)		
		donnerZone(): ZoneJeu	
		J ← zoneJeu	
	nom+"joue une carte dans la zone"+zoneJeu	2016060	
	<		
	"numero carte : " + choixCarte + "titre : " + titre + "effet : " + effet+ "description : " + description + "." "AEEICHAGE DES TOUELIES"		
	description + "." "AFFICHAGE DES JOUEURS"		
Loop			
[i < NB_JOUEUR_MAX]		donnerNom(): String	

•

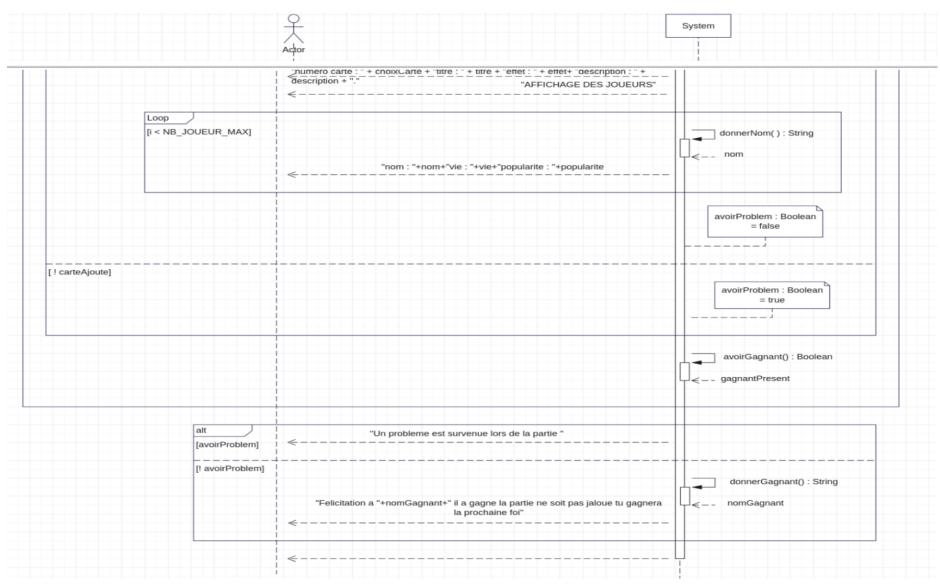
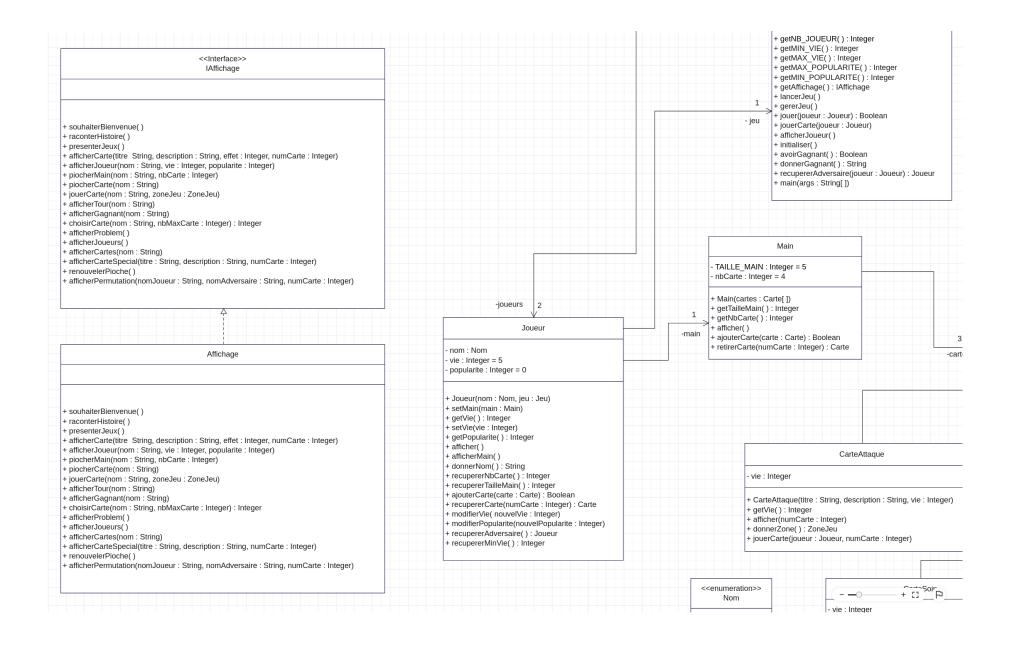
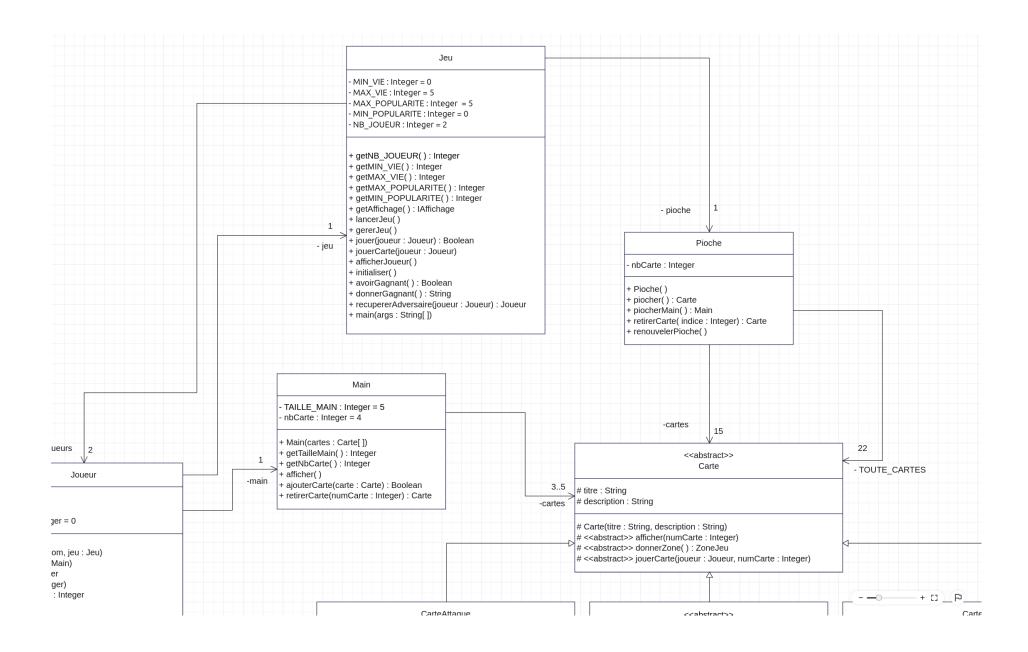


Diagramme de classes





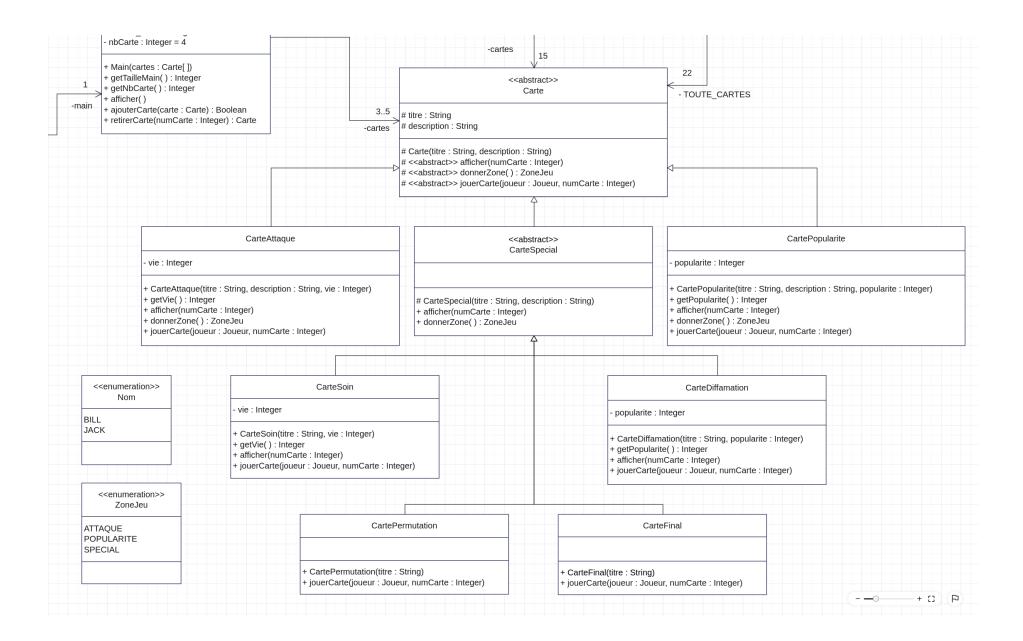
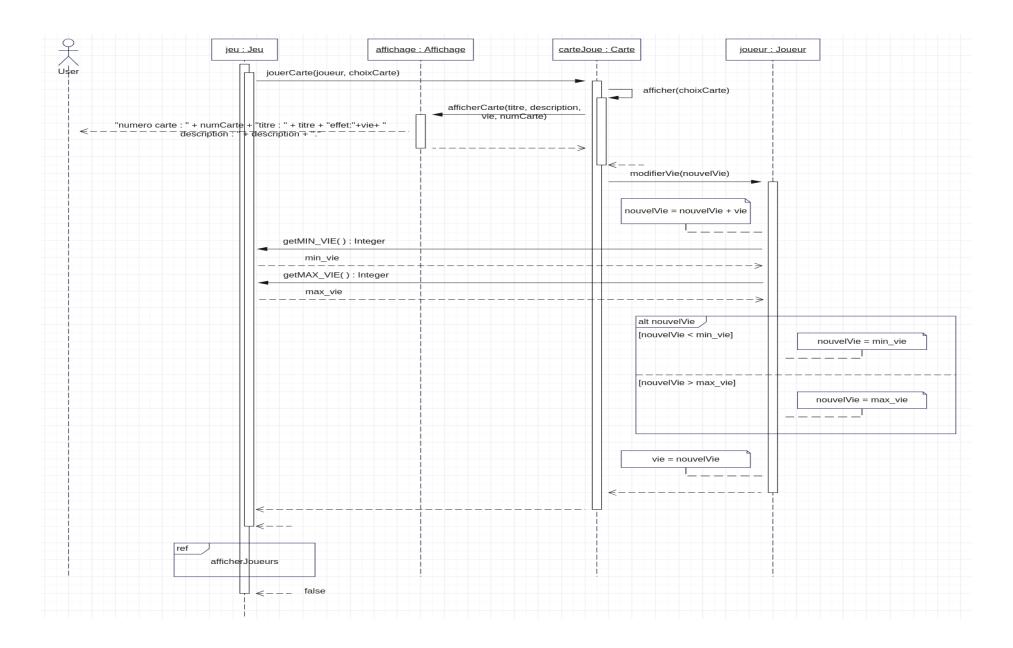
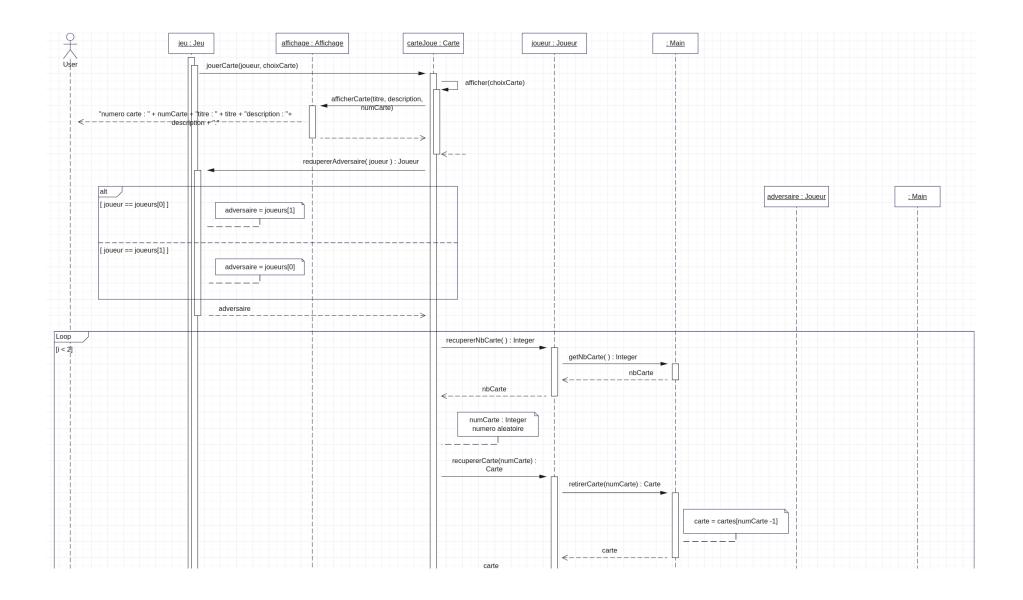


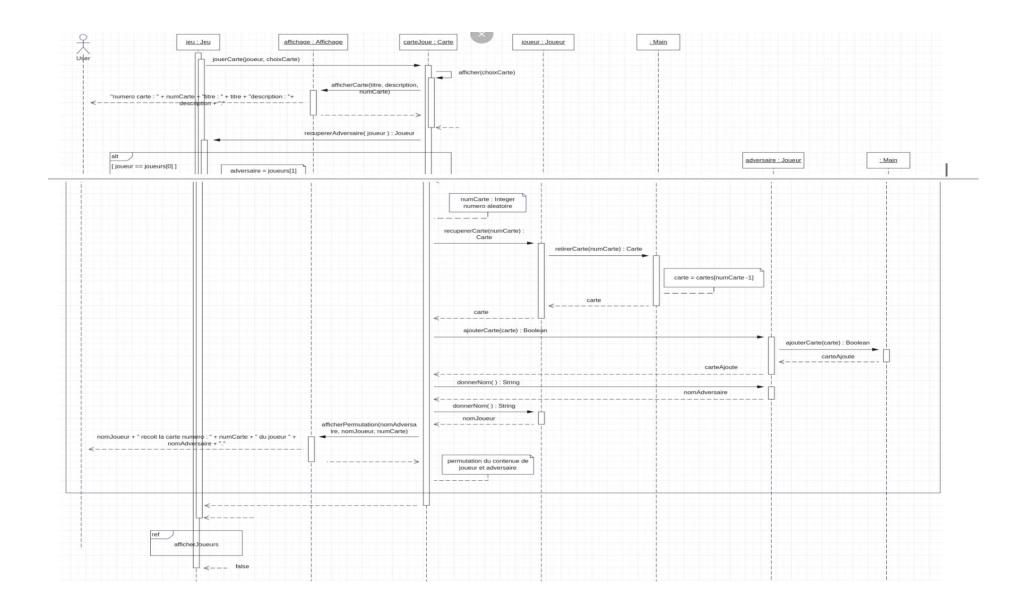
Diagramme de séquence détaillé

Carte spéciale soin :



Carte spéciale permutation :





Reference afficherJoueurs:

