

# Rapport projet UML

réalisé par :

El hssini ali

Lekdioui Abdelkarim

Les diagrammes utilisés:

diagramme de cas d'utilisation

diagramme d'activité

diagramme de classe

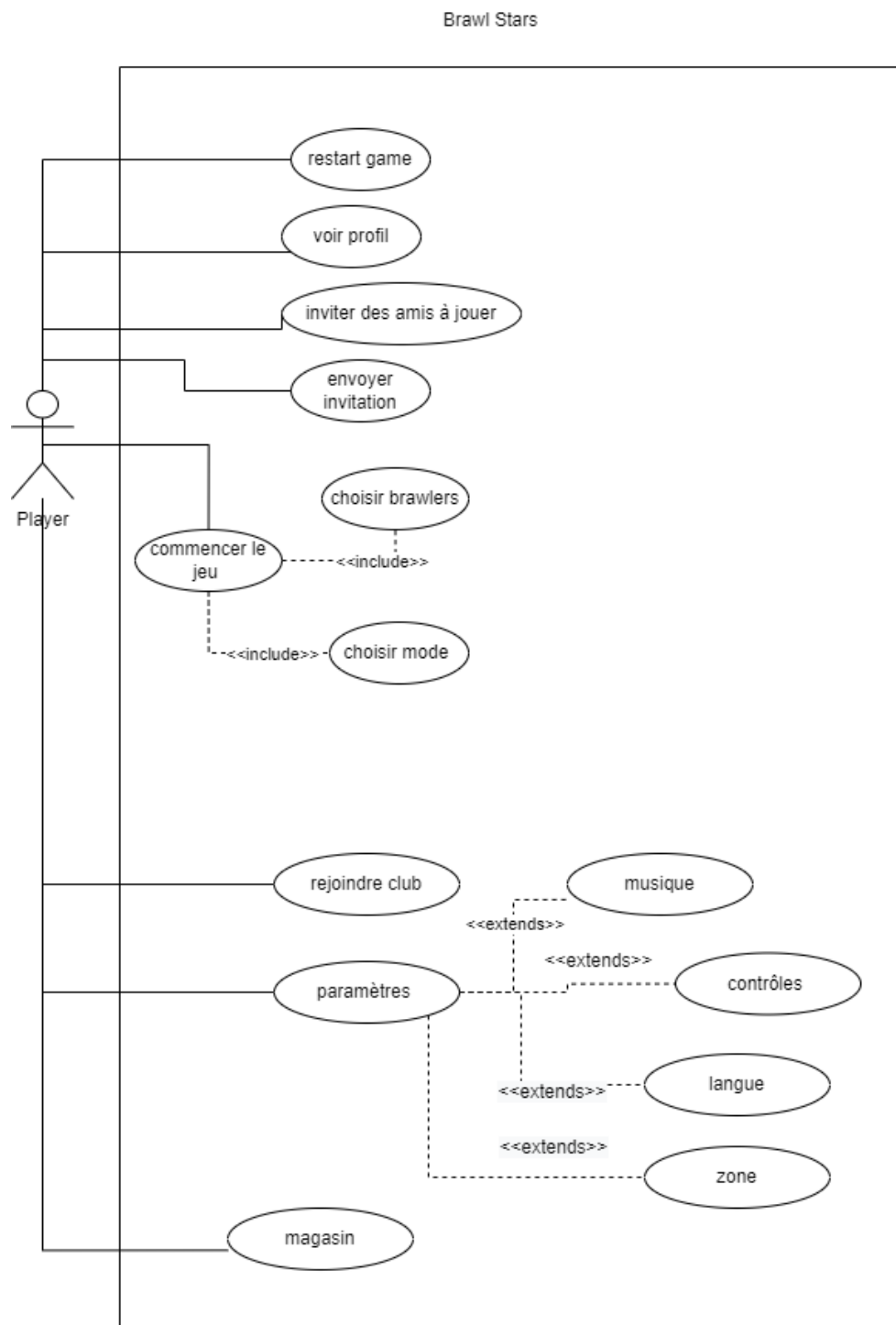
diagramme d'état

diagramme de séquence

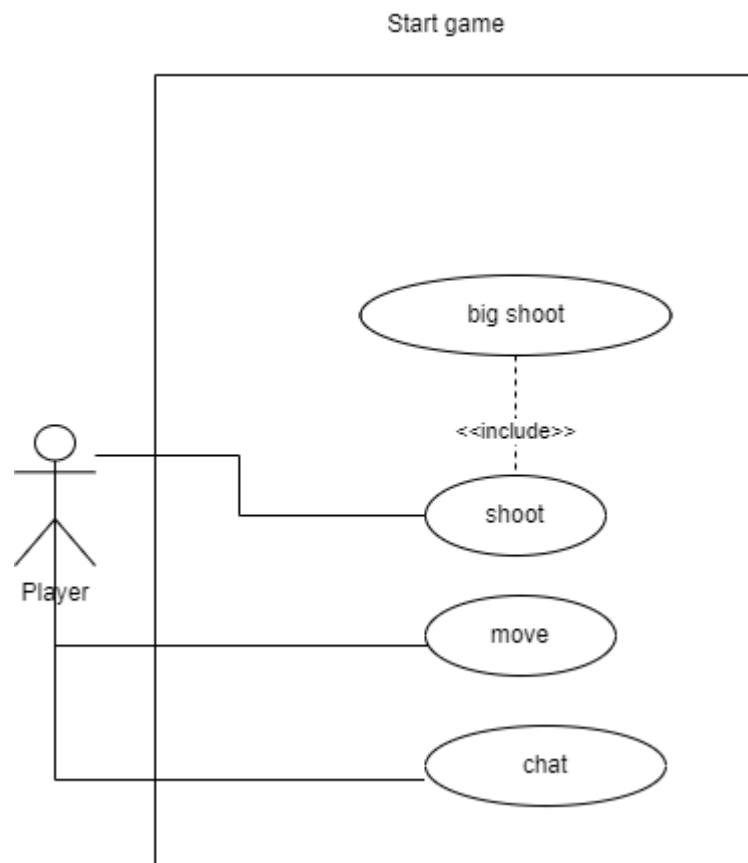
diagramme de package

diagramme de déploiement

## Diagramme de cas d'utilisation



Ce diagramme représente le comportement général du système le player(joueur) est le seul acteur



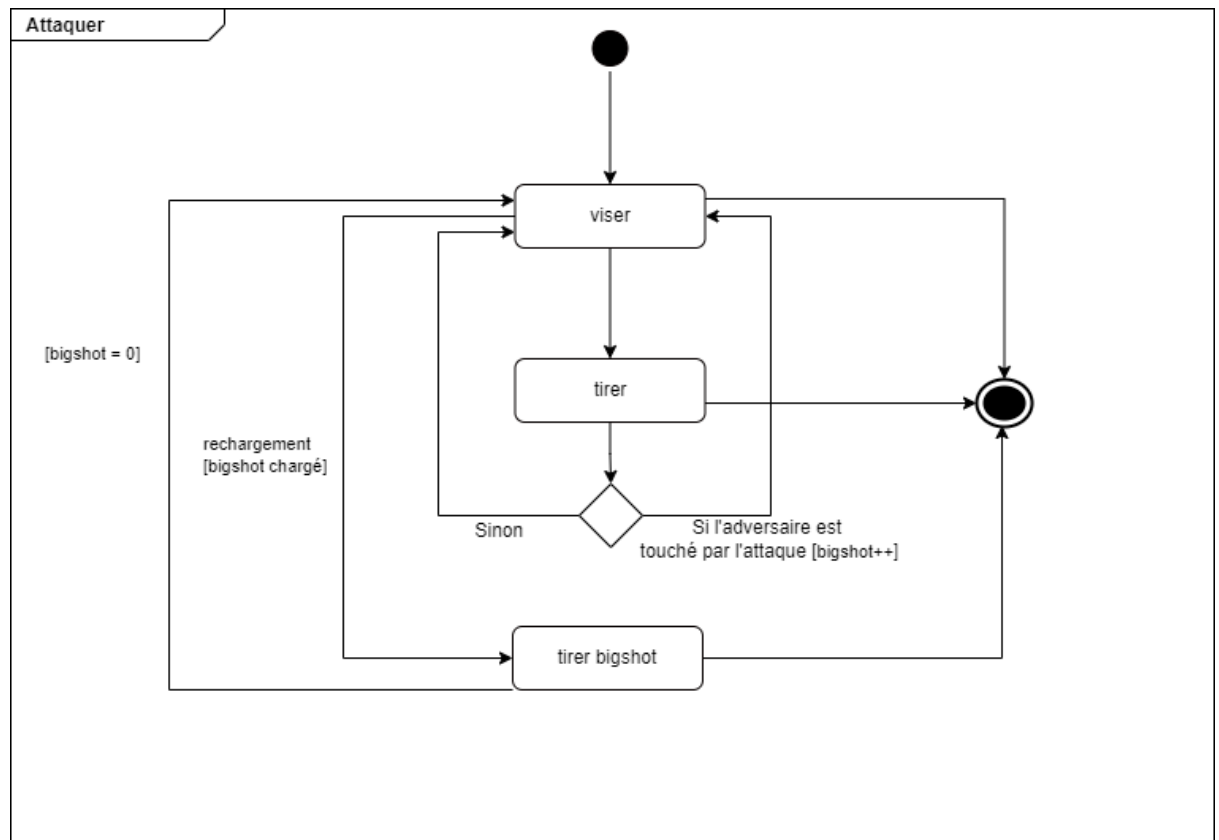
Ce diagramme représente les actions que peut faire le joueur dans une partie de jeu

## Diagramme d'activité

on a réalisé des diagrammes d'activité pour décrire le déroulement de chaque mode de jeu

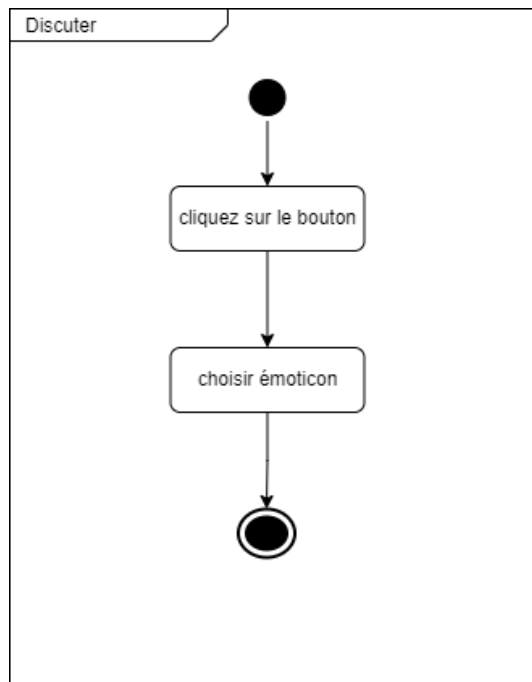
### 1) Attaquer et discuter

- Attaquer



ce diagramme décrit le déroulement du cas d'utilisation attaquer(shoot).

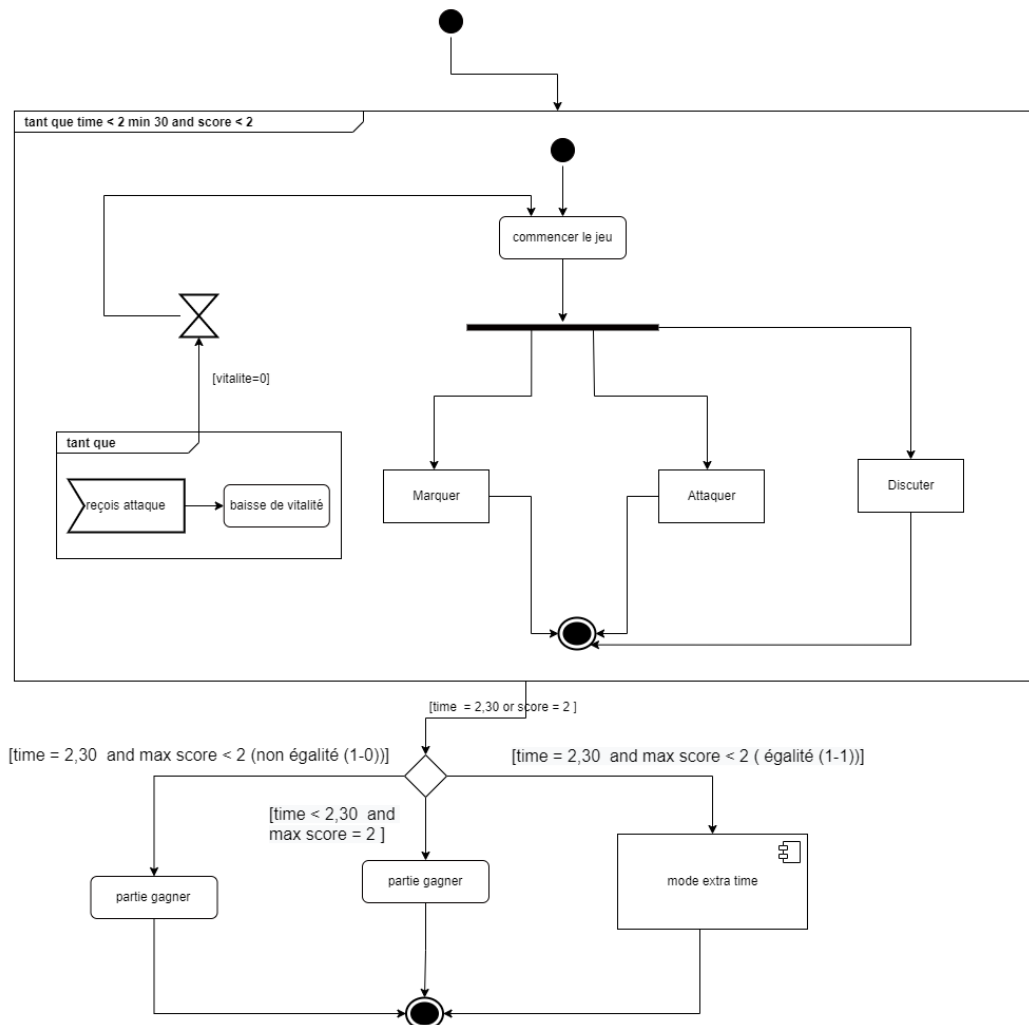
- Discuter



dans une partie de jeu le joueur peut communiquer avec les autres joueurs qu'a travers les émoticônes

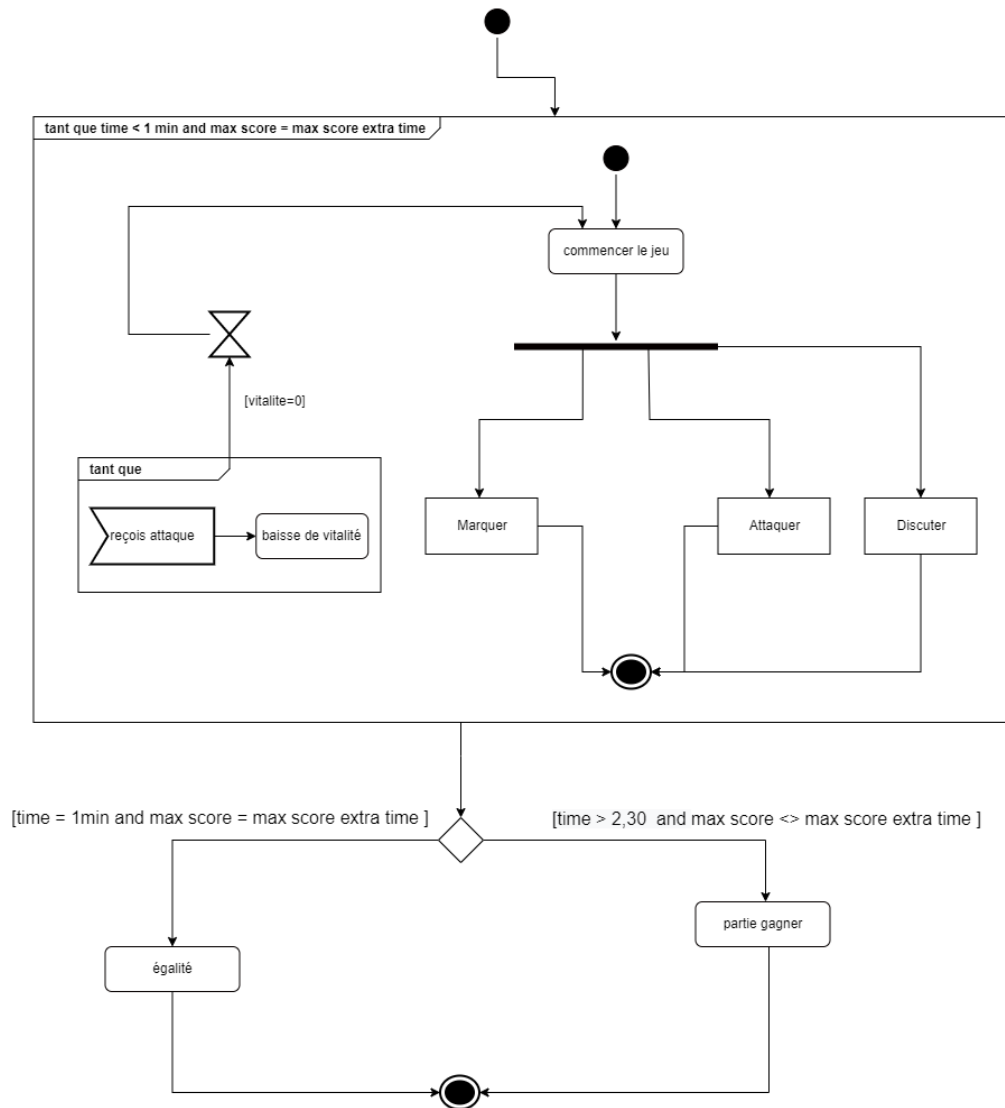
## 2) Mode Brawl ball

utilisez le ballon pour marquer un but contre l'équipe adverse, le match se termine dès qu'une équipe a marqué deux but ou une fois le temps écoulé , dans le cas d'égalité les équipes jouent un temps supplémentaires



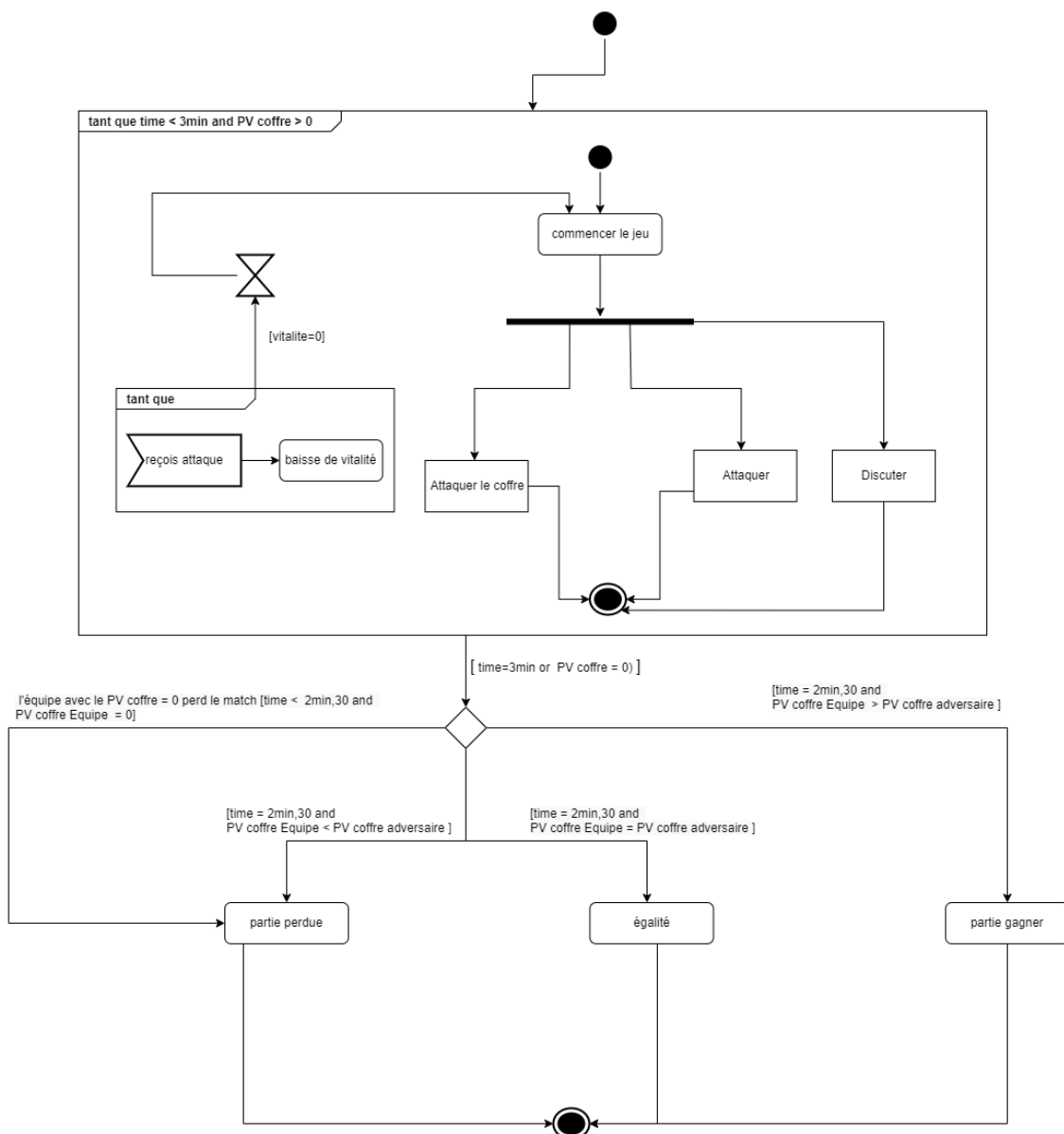


- mode extra time :

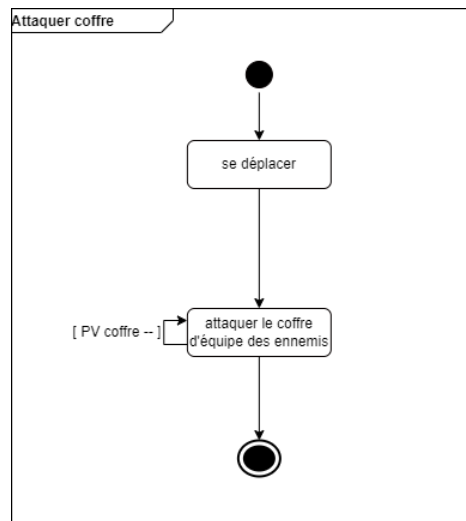


### 3) Braquage :

Protégez votre coffre-fort tout en essayant de forcer celui de vos adversaires. La première équipe à épuiser le coffre de l'autre l'emporte  
si le temps est écoulé sans qu'une équipe n'ait pris le dessus, celle ayant infligé le plus de dégâts au coffre ennemi gagne

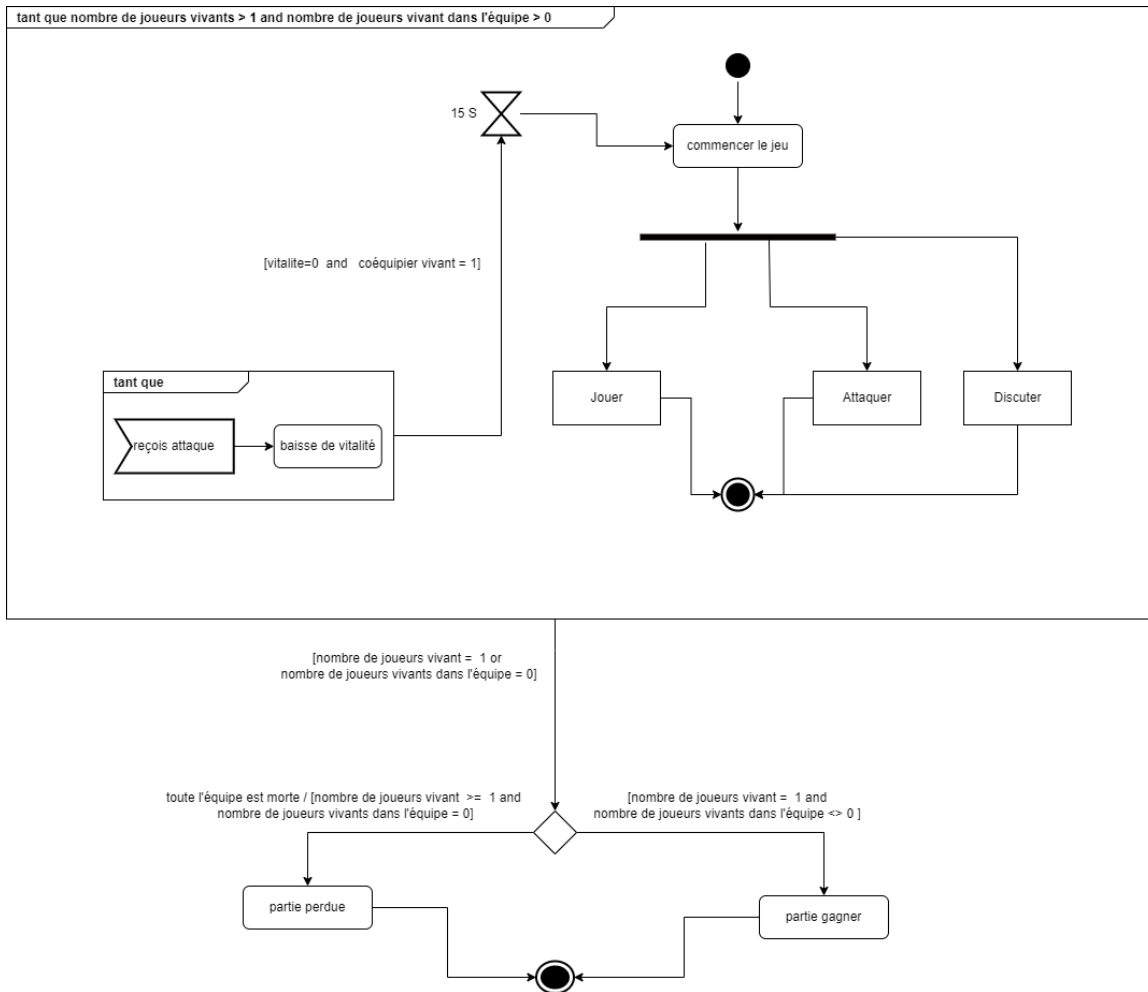


- attaquer le coffre :

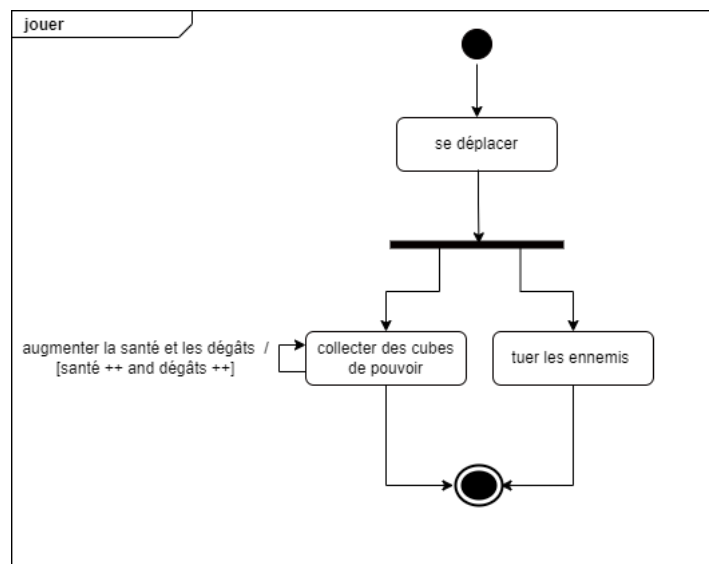


#### 4) survivant duo

entre dans l'arène avec un partenaire. le dernier survivant gagne récupérez des cubes de pouvoir pour augmenter votre santé et les dégâts causés par vos attaques.

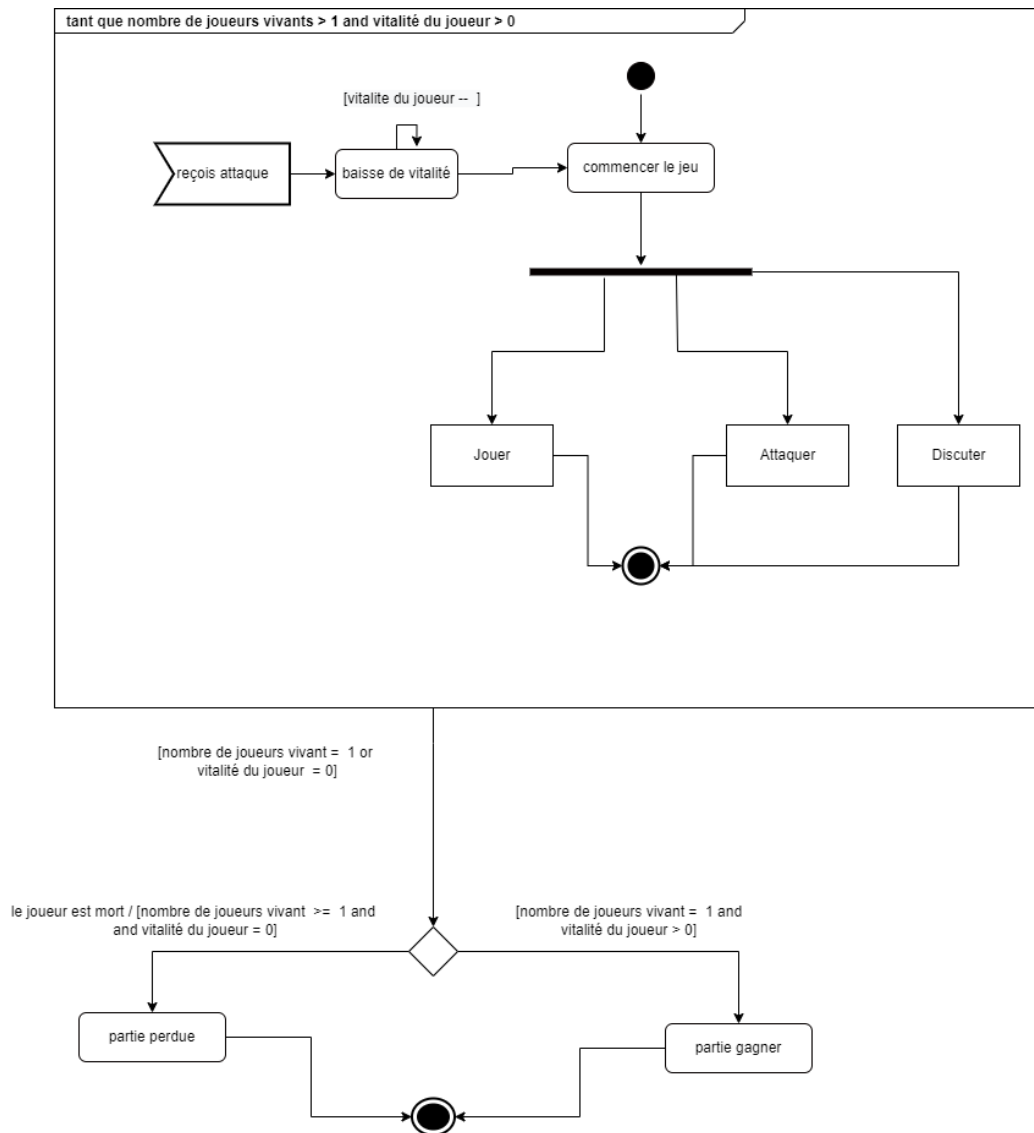


- jouer :



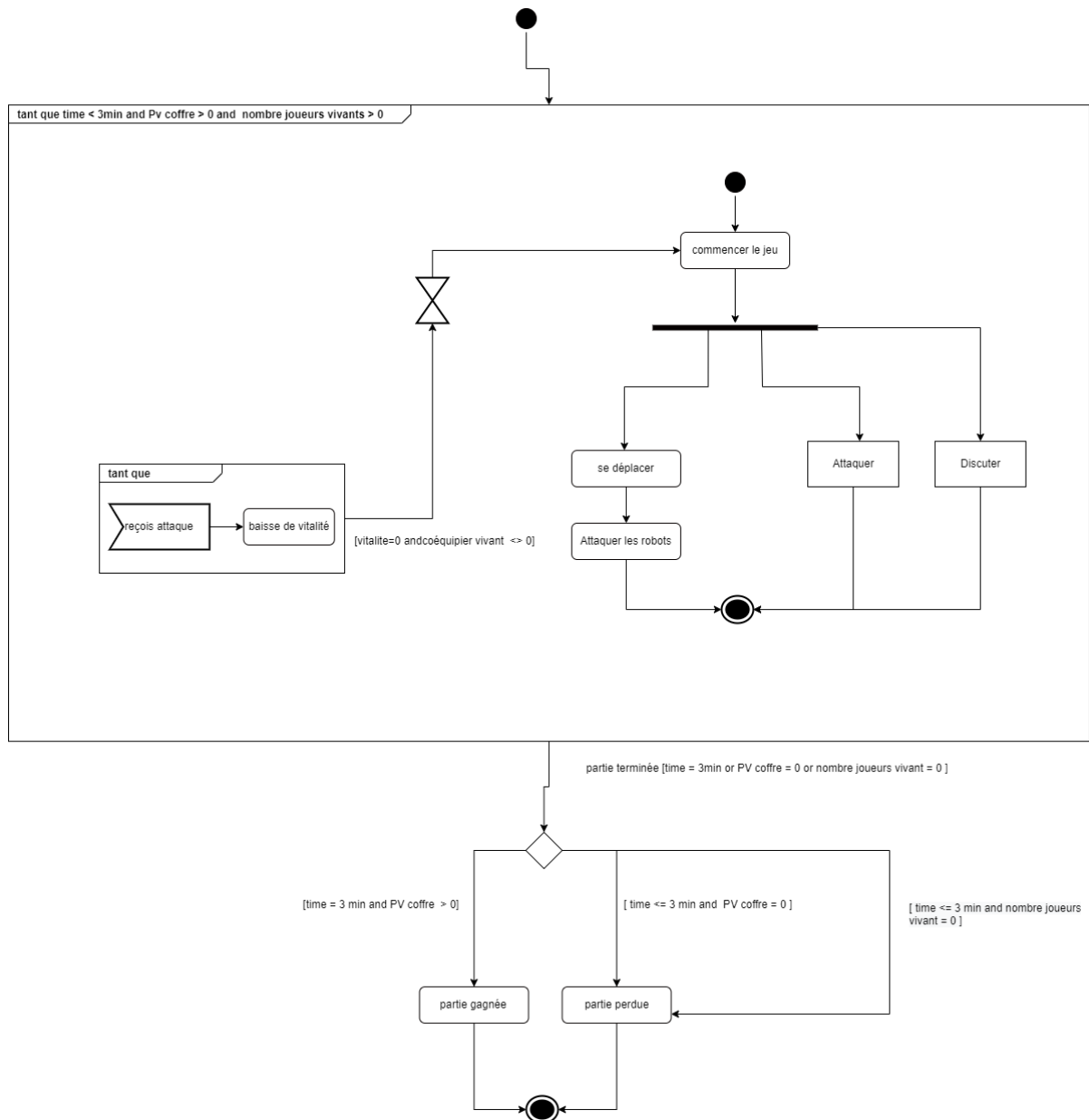
## 5) solo

entre dans l'arène seul. le dernier survivant gagne  
récupérez des cubes de pouvoir pour augmenter votre santé et les  
dégâts causés par vos attaques.

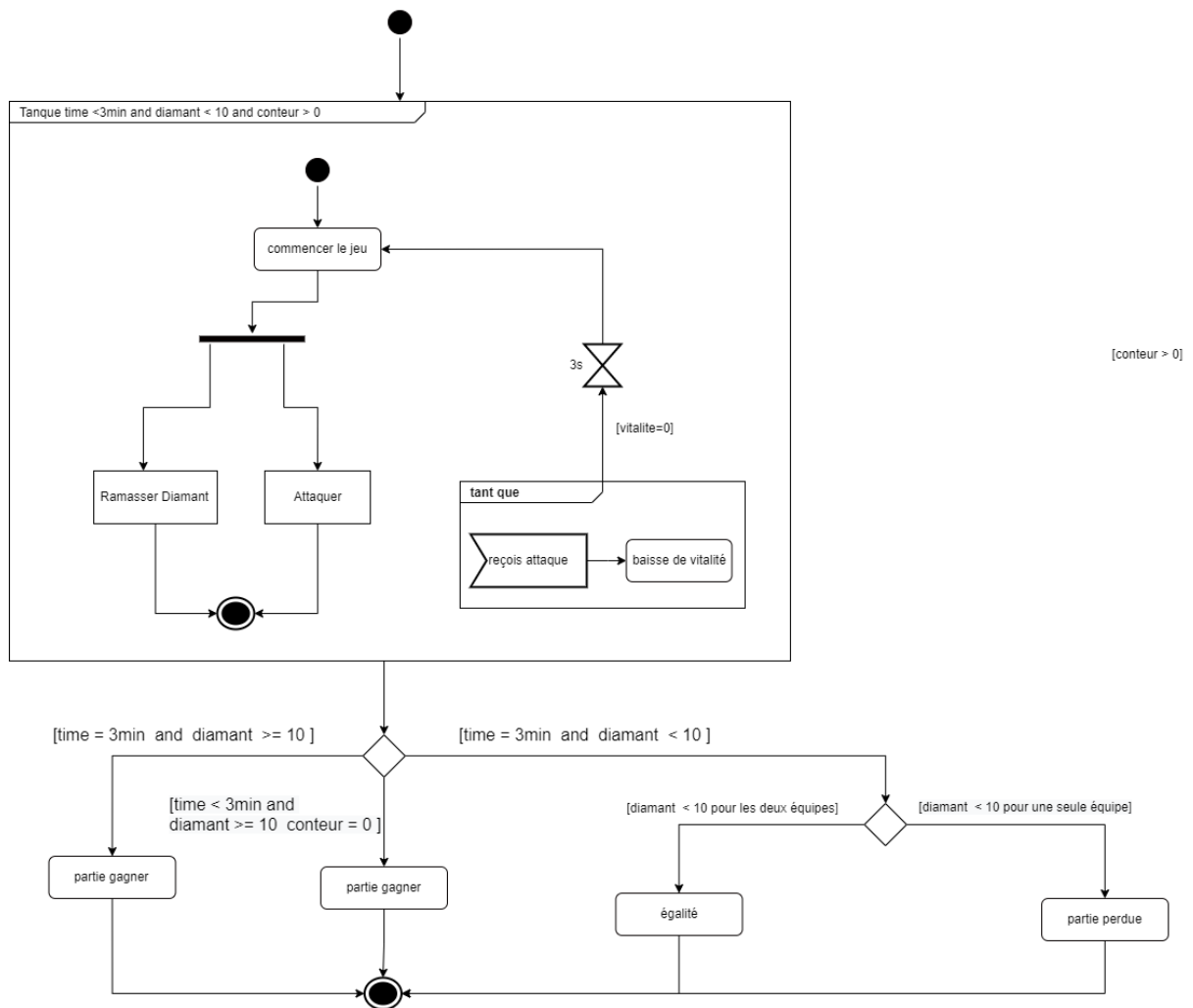


## 6) robots à gogo

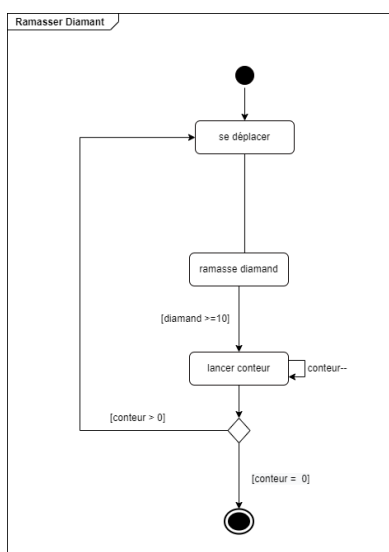
le but de jeu est d'empêcher les robots de détruire le coffre, le match se termine si le coffre est détruit , si les trois joueurs sont morts ou une fois le temps écoulé



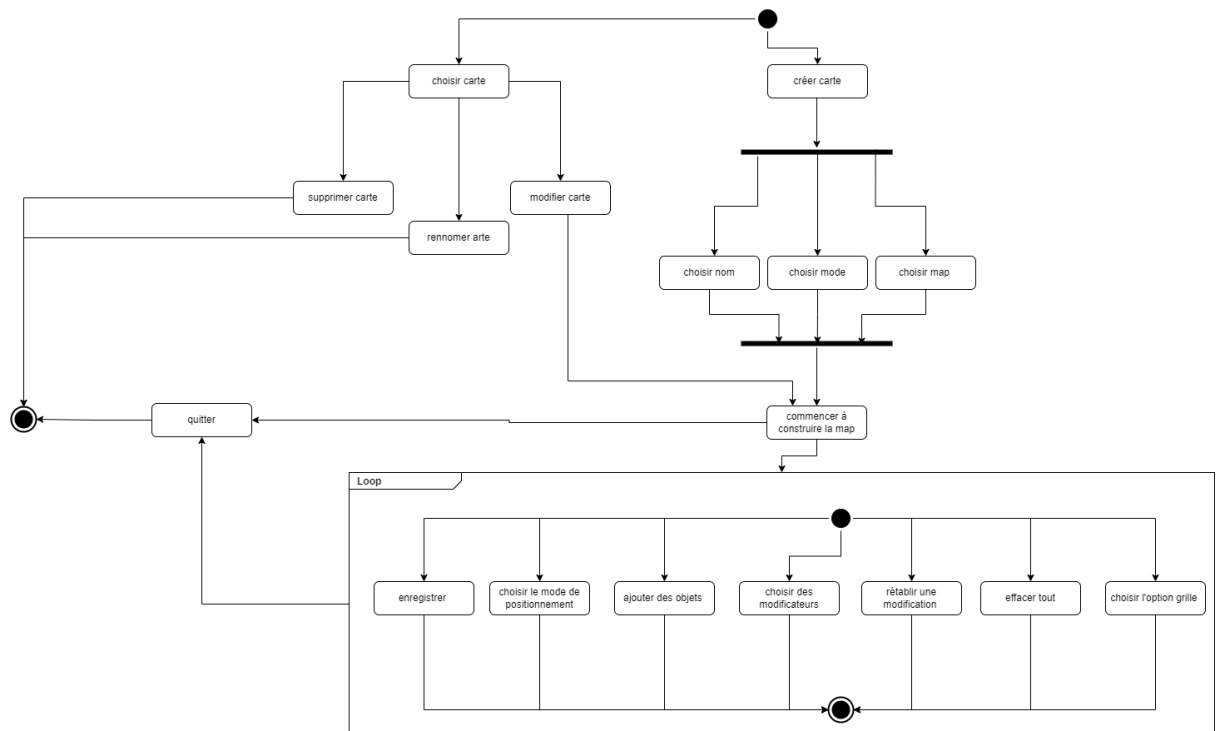
## 6) razzia



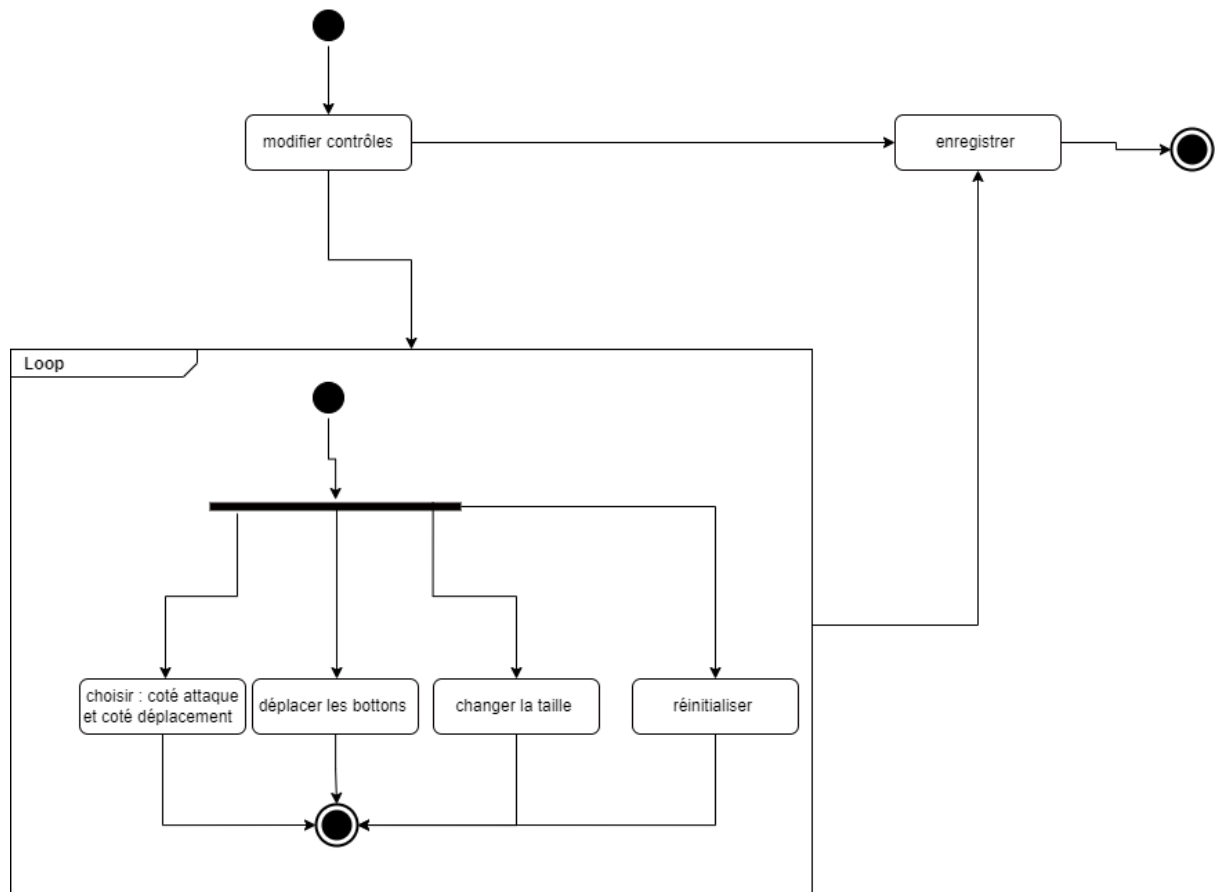
## ● ramasser



create map :



modifier contrôles :

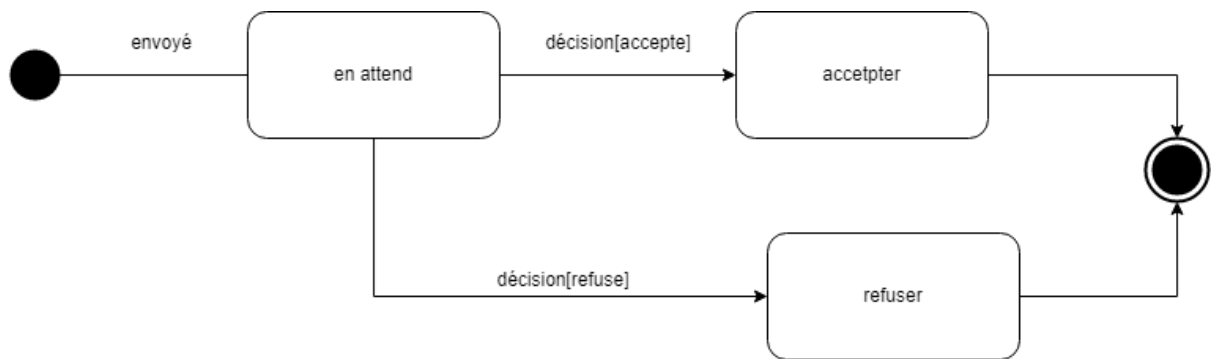




[illegible]

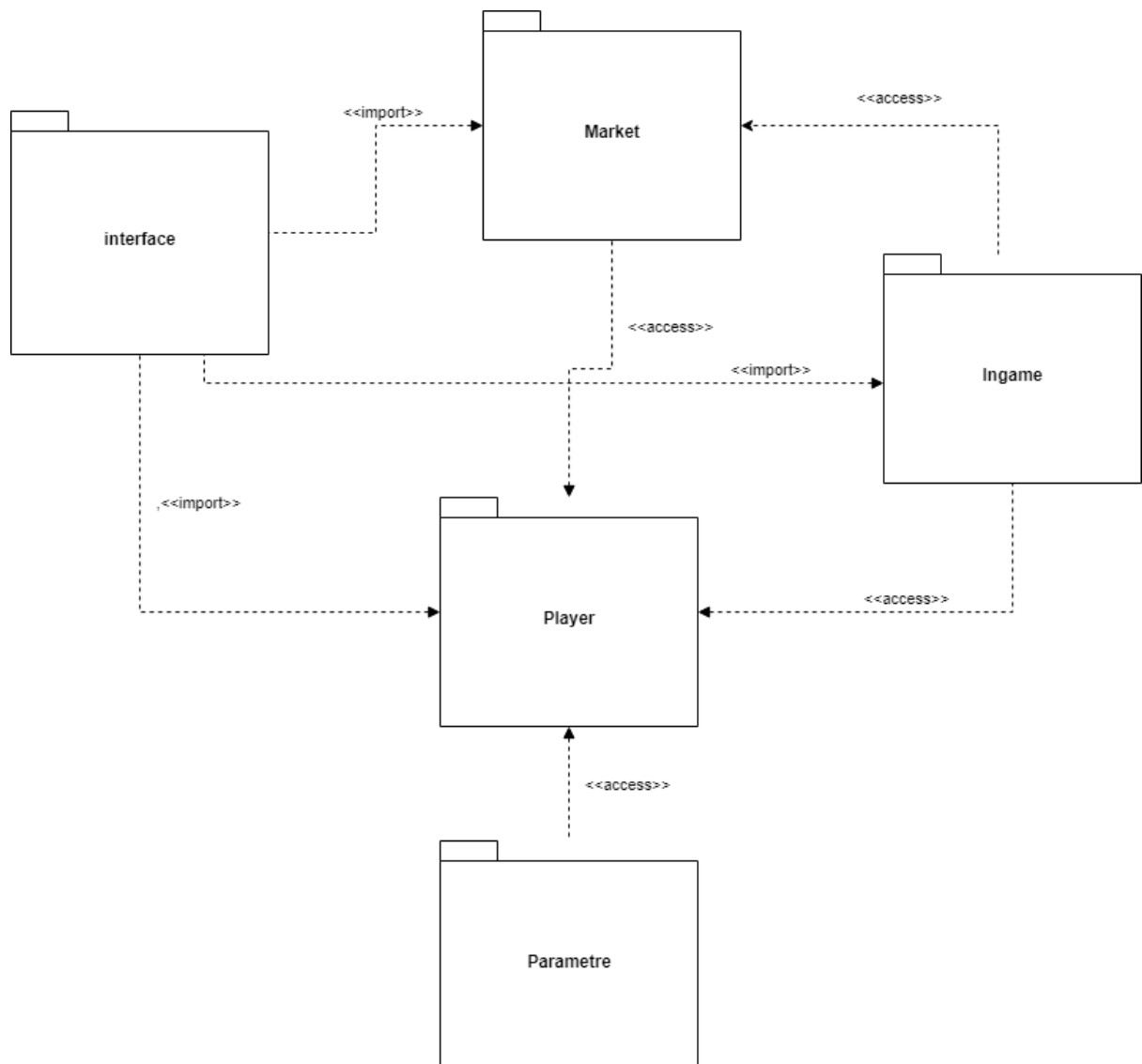
ce diagramme représente la structure interne du jeu qui traduit toutes les actions que le joueur peut accomplir dans le jeu et qui peut être traduit après au langage de programmation approprié

## Diagramme d'état

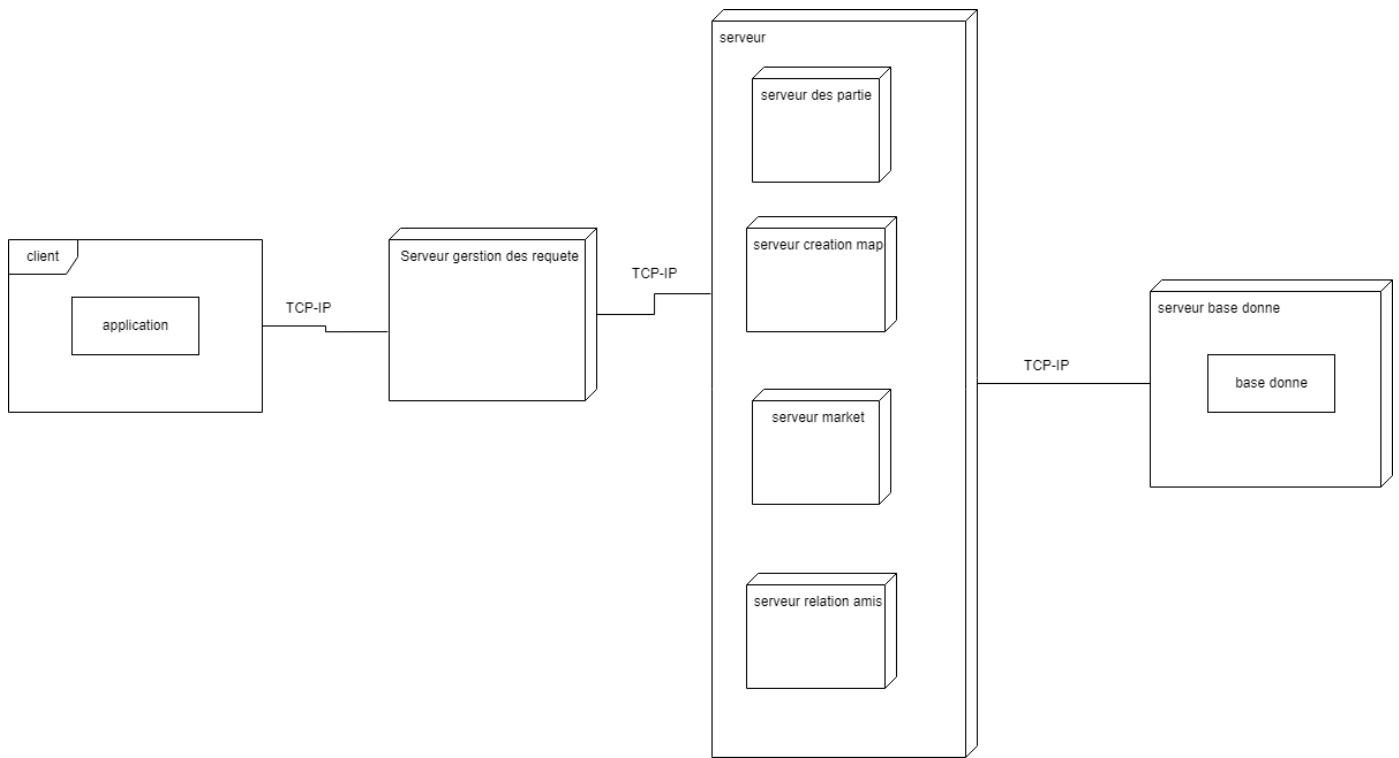


ce diagramme représente les différents états de toutes les invitations du système(invitation ami, invitation pour jouer, invitation équipe)

## Diagramme de package



## Diagramme de déploiement

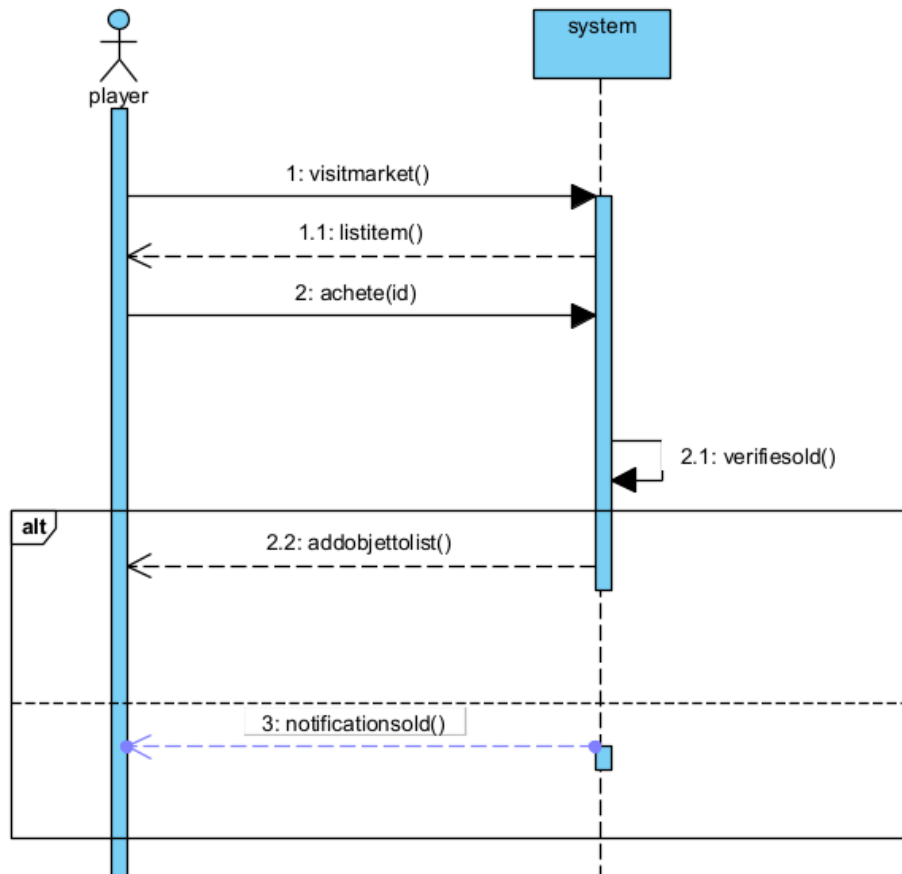


notre système se compose de plusieurs parties

Client peut accéder à l'application qui représente le jeu après le serveur de gestion transfère la requête pour le serveur approprié

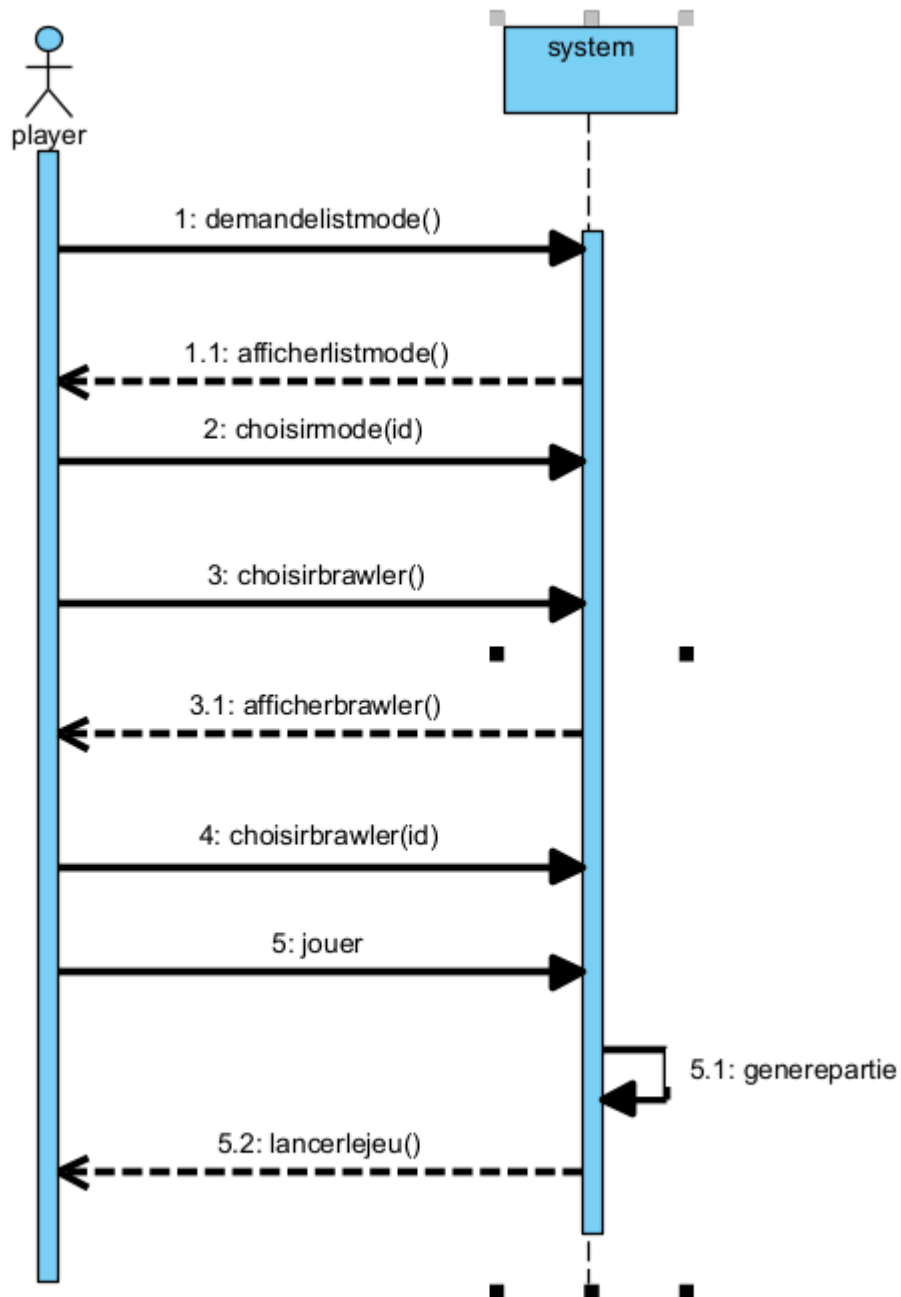
Tous les serveurs accèdent à la même base de données.

## Diagramme de séquence

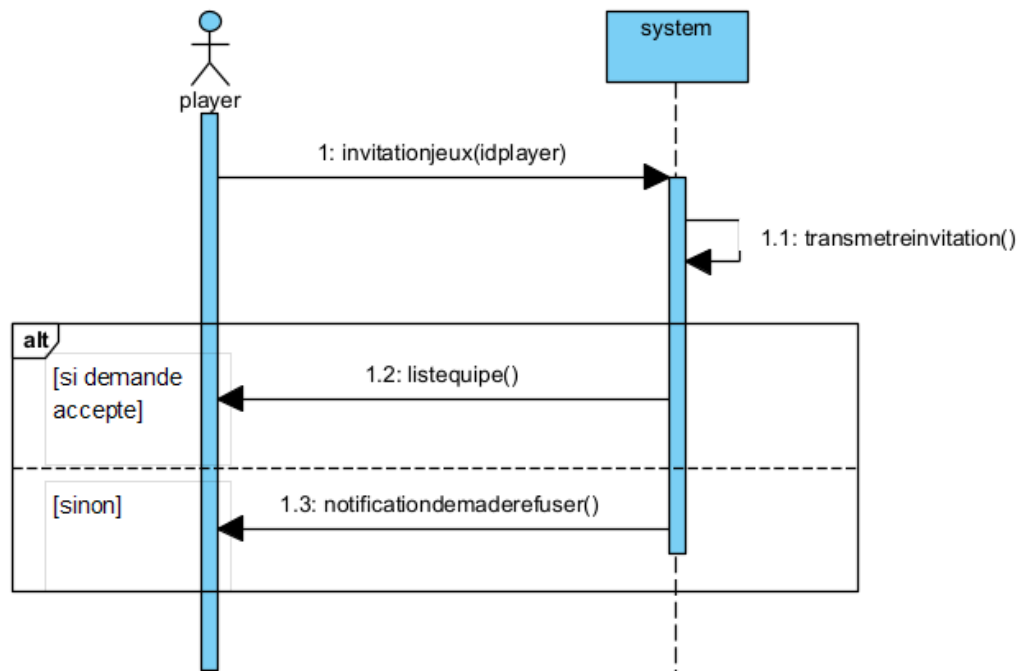


Ce diagramme représente les interactions entre le système et le joueur pour accomplir un achat

après que le joueur décide d'acheter le système vérifie si le joueur a suffisamment de sold et si le sold est suffisant le system renvoi la liste avec la totalité des objets sinon une notification est envoyé pour informer le joueur



Ce diagramme représente les interactions entre le système et le joueur pour lancer une nouvelle partie



Ce diagramme représente les interactions entre le système et le joueur pour envoyer une invitation  
si l'autre joueur accepte une nouvelle liste est envoyé au demandeur