

Diagrammes de Conception

Programmation Orientée Objet 1A - SRI

Professeure: Mme. Chaudet

Explications des fonctionnalités Cartes	2
Cartes Normales	2
Cartes Spéciales	2
Cartes Abordage Réussi	2
Cartes Coup De Sabre	2
Cartes Main De Fer	3
Cartes Discours Inspirant	3
Diagrammes De Classes	4
Diagramme de Classes Complet	4
Diagramme de Classe sans Cartes	5
Diagramme de Classes Affichage	6
Diagramme De Classe Cartes	7
Diagrammes De Séquences	8
Diagramme de Séquence programme principal (Main)	8
Diagramme Séquence Jeu	10
Diagramme Séquence Pioche	11
Diagramme de Séquence Cartes	12
Diagrammes Séquence Cartes Spéciales	12
Diagramme Séquence Abordage Réussi	12
Diagramme Séquence Coud De Sabre	13
Diagramme Séquence Discours Inspirant	13
Diagramme Séquence Main De Fer	13
Diagrammes Séquence Cartes Normales	14
Diagramme Séquence Normale vie Plus	14
Diagramme Séquence Normale Vie Moins	14
Diagramme Séquence Normale Popularité Plus	14
Diagramme Séquence Normale Popularité Moins	15
Diagramme Séquence Affichage	16

Explications des fonctionnalités Cartes

Dans ce jeu de cartes nous retrouvons un total de 52 cartes.

Cartes Normales

Ces cartes enlèvent ou ajoutent un seul point de vie ou popularité chaque fois qu'elles sont jouées. Elles enlèvent le point à l'adversaire pour les types "...Moins" ou elles ajoutent le point au joueur pour les types "...Plus".

Ces cartes affichent un message sans faire utilisation des "getteurs".

Nous retrouvons 9 cartes de chaque type de cartes Normales et donc une totalité de 36 cartes normales.

Cartes Spéciales

Cartes Abordage Réussi

On retrouve 3 cartes sur 52 du type abordage réussi.

Dans cette classe on retrouve la méthode:

```
appliquerEffet(joueur, adversaire, 2, -2, -1, -3);  
//appliquerEffet(joueur, adversaire, PopJoueur, PopAdversaire, VieJoueur, VieAdversaire)
```

C'est-à-dire quand nous jouons cette carte, 2 points de popularité sont enlevés à l'adversaire et ajoutés au joueur. Le joueur de la carte perd aussi 1 point de vie et enlève 3 à l'adversaire.

L'affichage des cartes spéciales fait usage de 'getteurs'; dans ce cas le message affiché sera:

```
("\\n" + joueur.getNom() + " a sauté sur le bateau du terrible " + adversaire.getNom() + "... Pauvre pirate.")
```

Cartes Coup De Sabre

On retrouve 4 cartes sur 52 du type abordage réussi.

Dans cette classe on retrouve la méthode:

```
appliquerEffet(joueur, adversaire, 1, 0, 0, -2);  
//appliquerEffet(joueur, adversaire, PopJoueur, PopAdversaire, VieJoueur, VieAdversaire)
```

C'est-à-dire quand nous jouons cette carte, 1 point de popularité est ajouté au joueur. Le joueur de la carte enlève aussi 2 points de vie à l'adversaire.

L'affichage des cartes spéciales fait usage de 'getteurs'; dans ce cas le message affiché sera:

```
("La lame du reconnu " + joueur.getNom() + " percute sans pitié le flibustier " + adversaire.getNom() + "!!")
```

Cartes Main De Fer

On retrouve 5 cartes sur 52 du type abordage réussi.

Dans cette classe on retrouve la méthode:

```
appliquerEffet(joueur, adversaire, 1, 0, 0, -1);  
//appliquerEffet(joueur, adversaire, PopJoueur, PopAdversaire, VieJoueur, VieAdversaire)
```

C'est-à-dire quand nous jouons cette carte, 1 point de popularité est ajouté au joueur. Le joueur de la carte enlève aussi 1 point de vie à l'adversaire.

L'affichage des cartes spéciales fait usage de 'getteurs'; dans ce cas le message affiché sera:

```
("Belle droite " + joueur.getNom() + "!!")
```

Cartes Discours Inspirant

On retrouve 4 cartes sur 52 du type abordage réussi.

Dans cette classe on retrouve la méthode:

```
appliquerEffet(joueur, adversaire, 2, -1, 0, 0);  
//appliquerEffet(joueur, adversaire, PopJoueur, PopAdversaire, VieJoueur, VieAdversaire)
```

C'est-à-dire quand nous jouons cette carte, 2 points de popularité sont ajoutés au joueur et 1 point de popularité est enlevé à l'adversaire.

L'affichage des cartes spéciales fait usage de 'getteurs'; dans ce cas le message affiché sera:

```
("Les belles paroles du moussaillon " + joueur.getNom() + " encouragent sa tripulation et font peur au  
pirates du maintenant effrayé " + adversaire.getNom() + ".")
```

Diagramme de Classes Complet



Diagramme de Classe sans Cartes

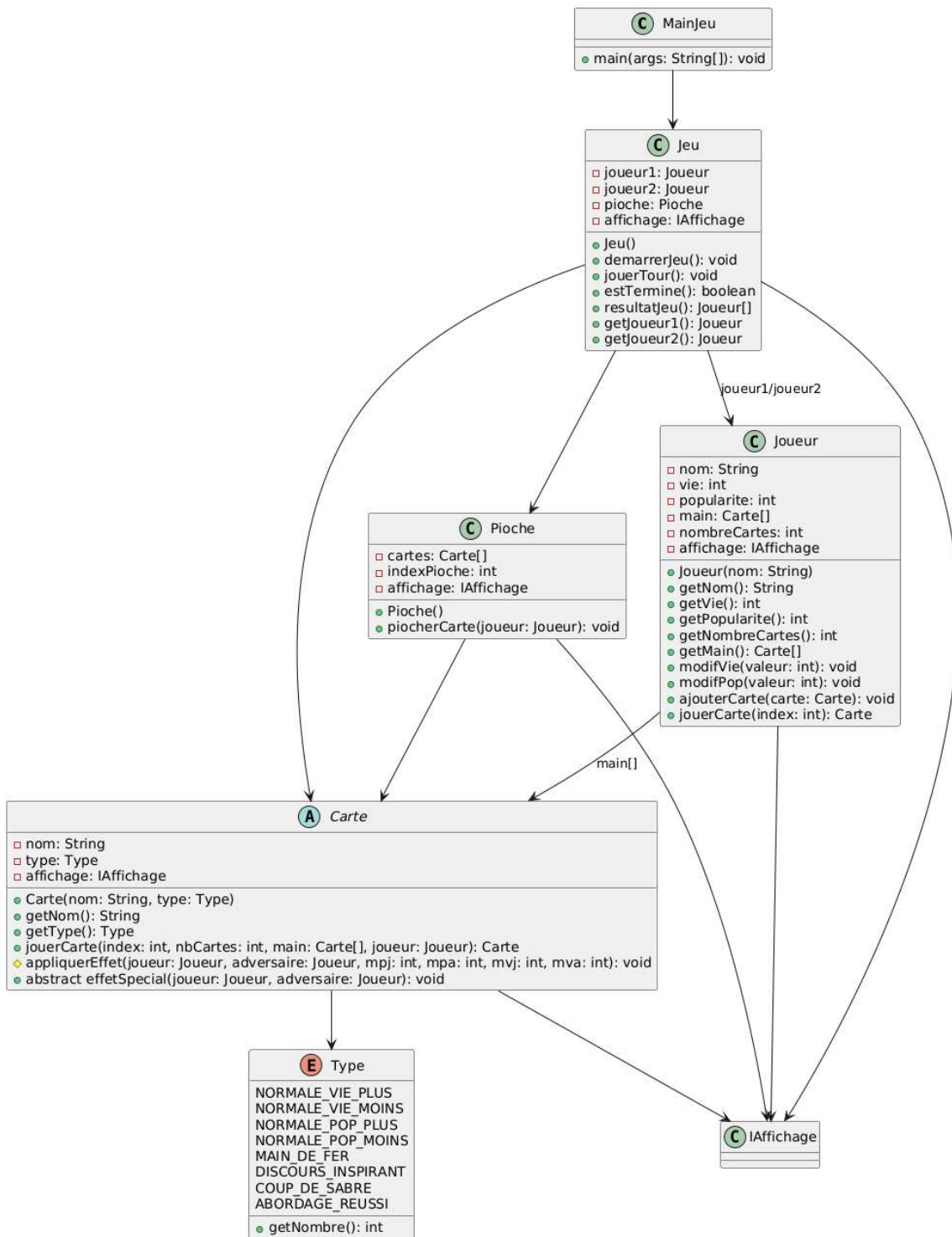


Diagramme de Classes Affichage

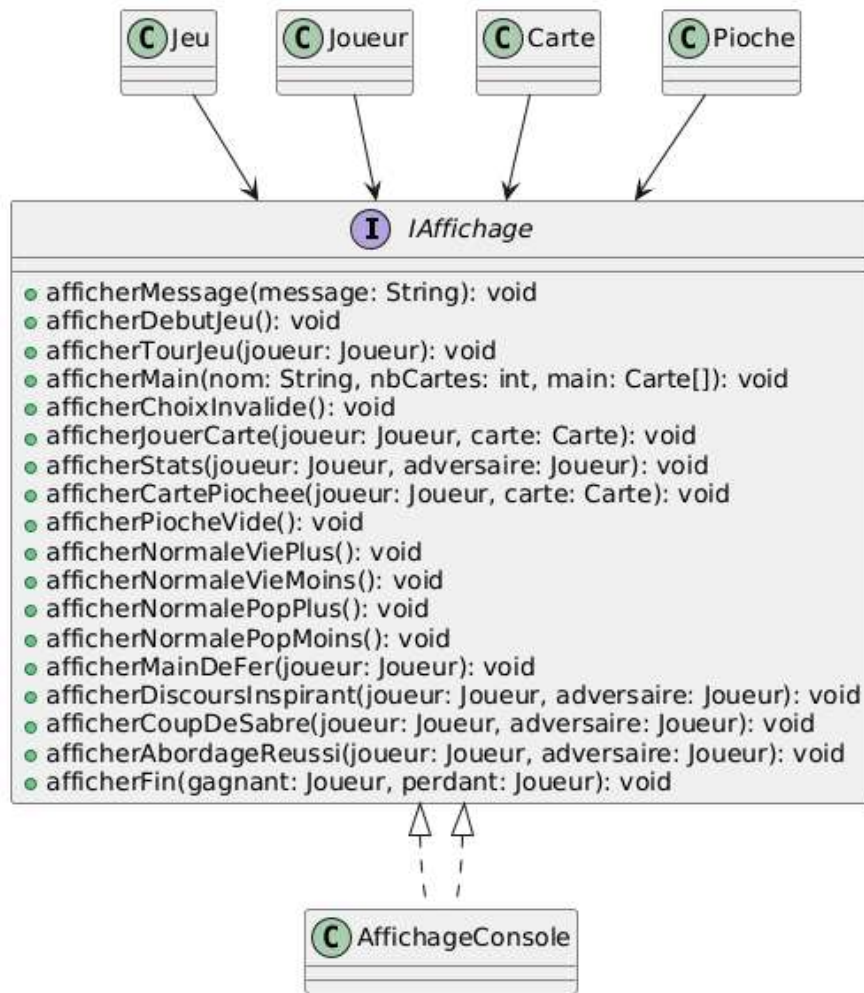
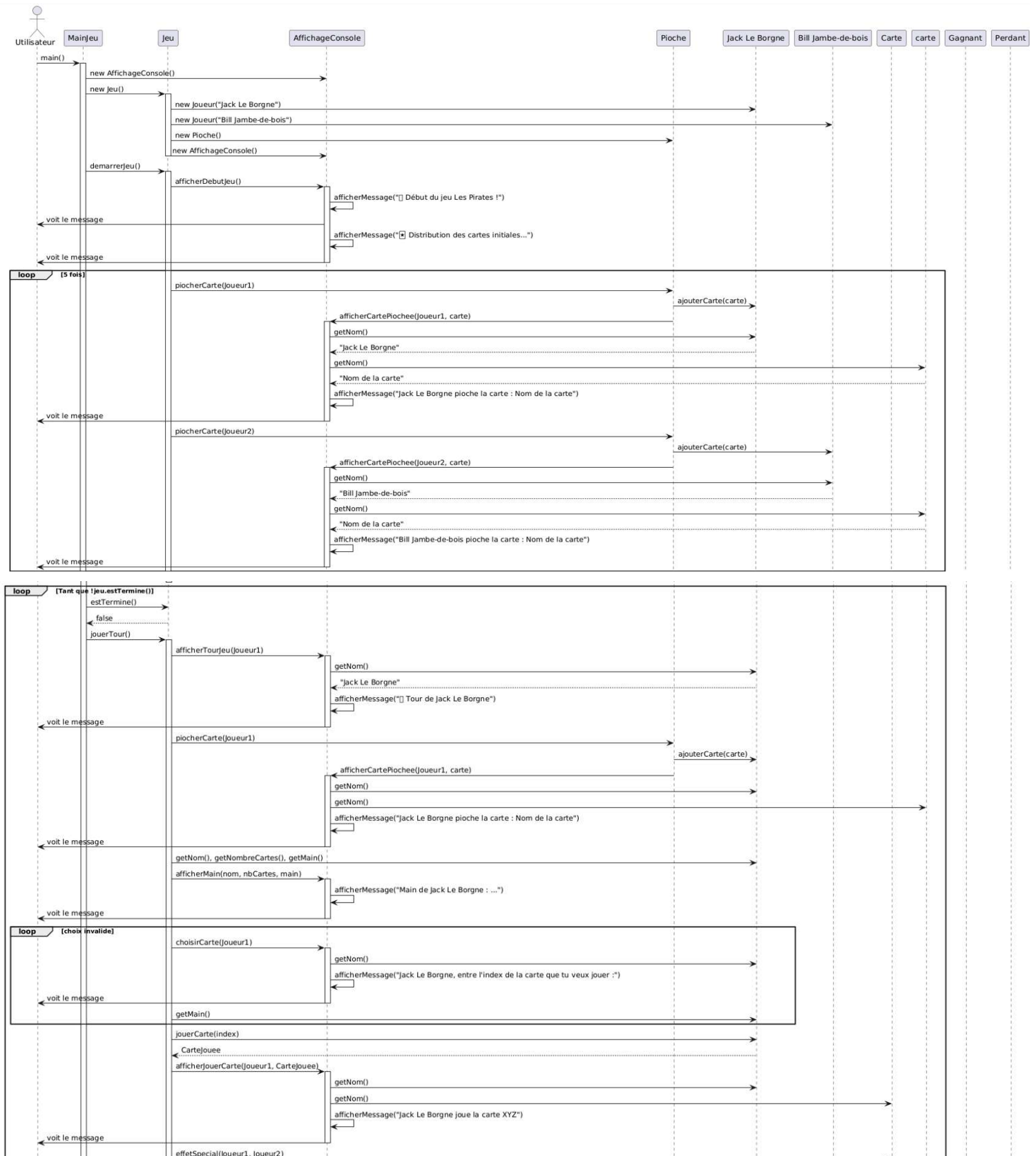


Diagramme De Classe Cartes



Diagrammes De Séquences

Diagramme de Séquence programme principal (Main)



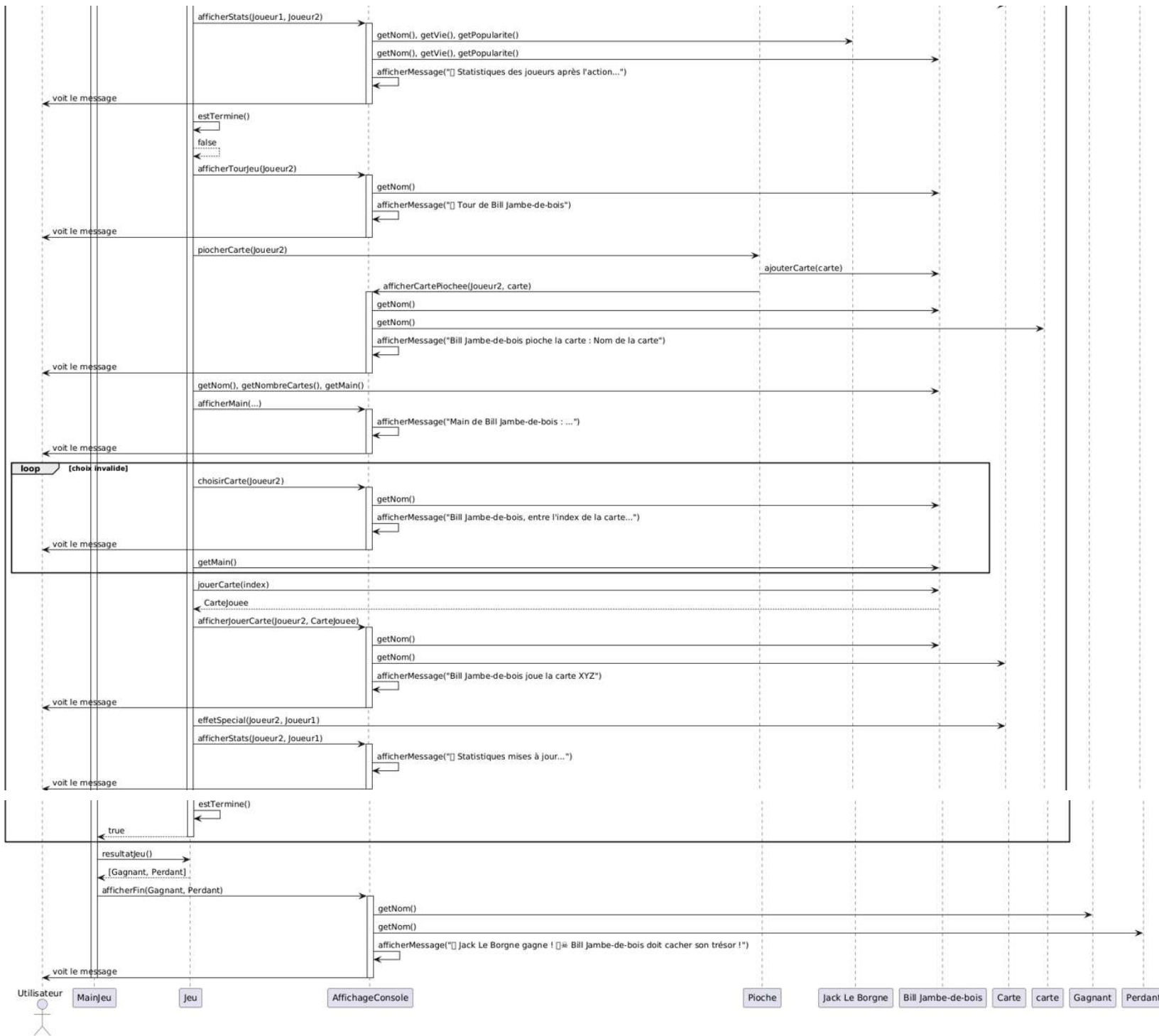


Diagramme Séquence Jeu

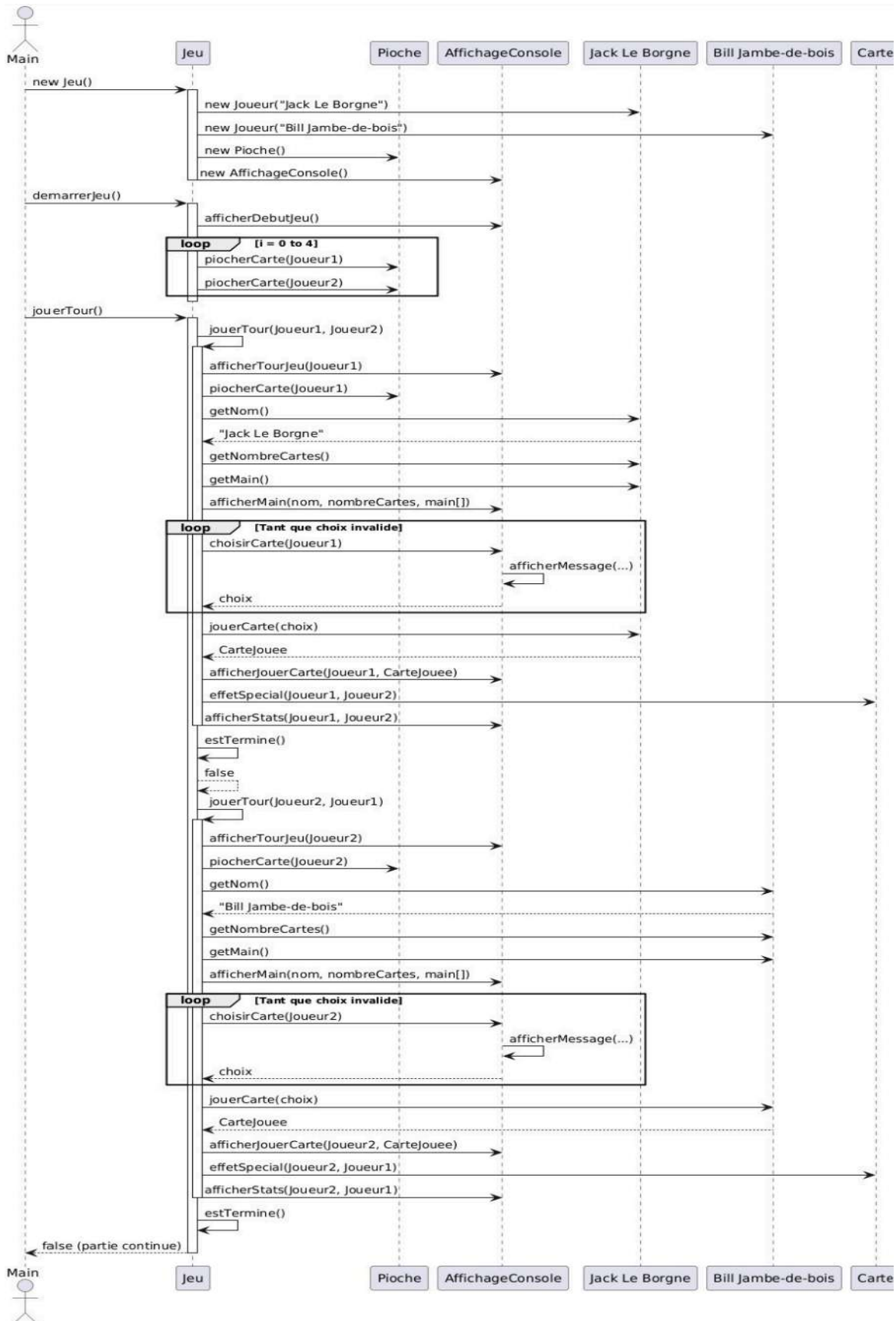


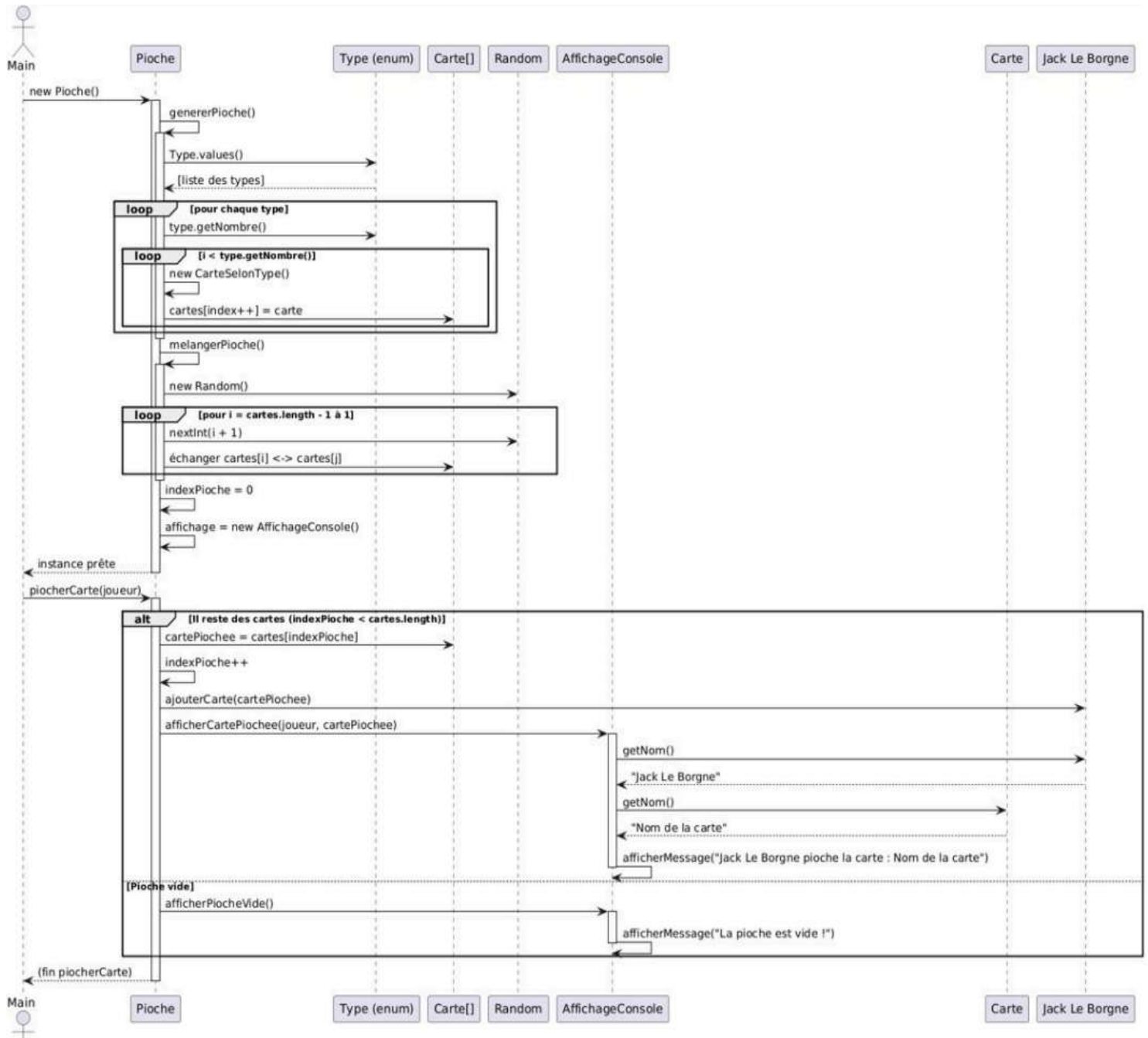
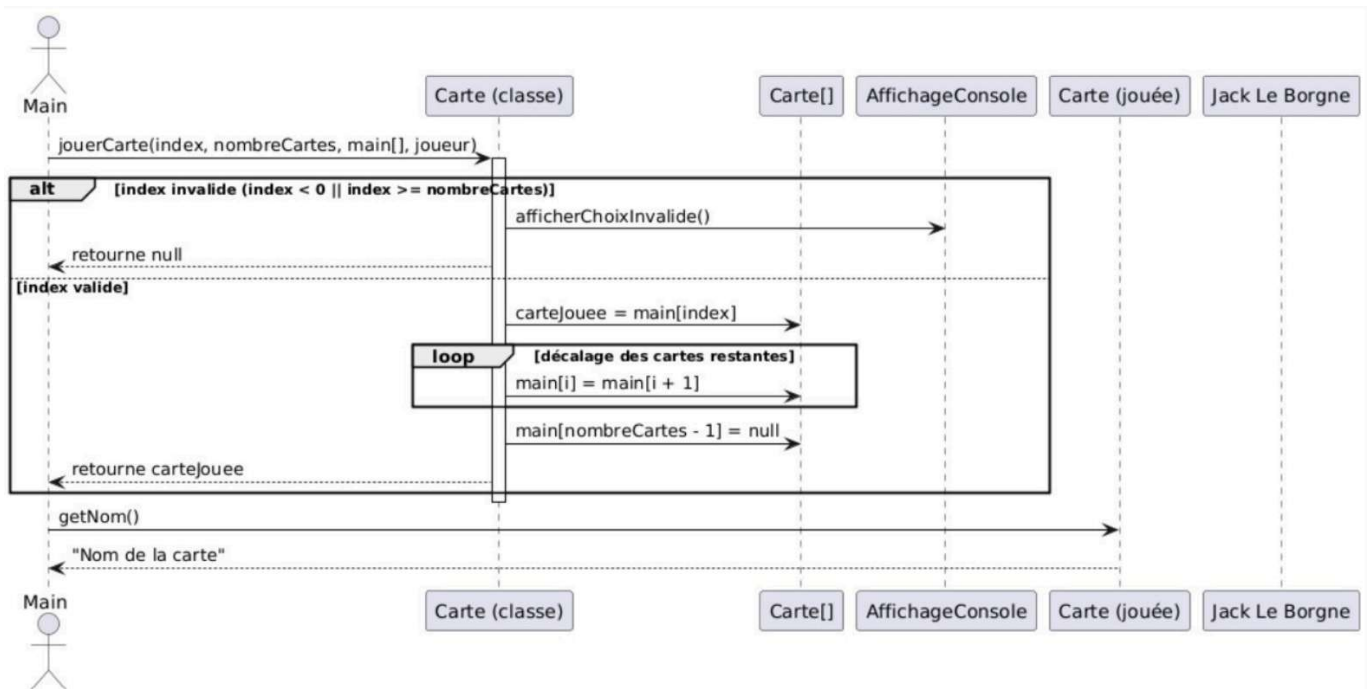
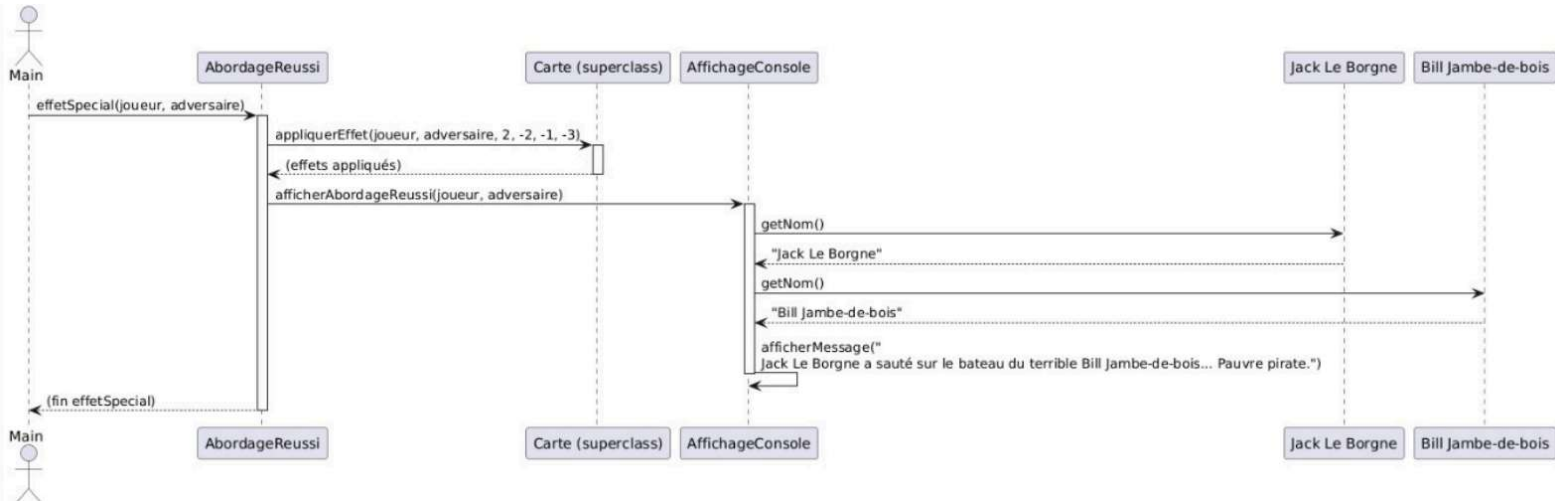
Diagramme Séquence Pioche

Diagramme de Séquence Cartes



Diagrammes Séquence Cartes Spéciales

Diagramme Séquence Abordage Réussi



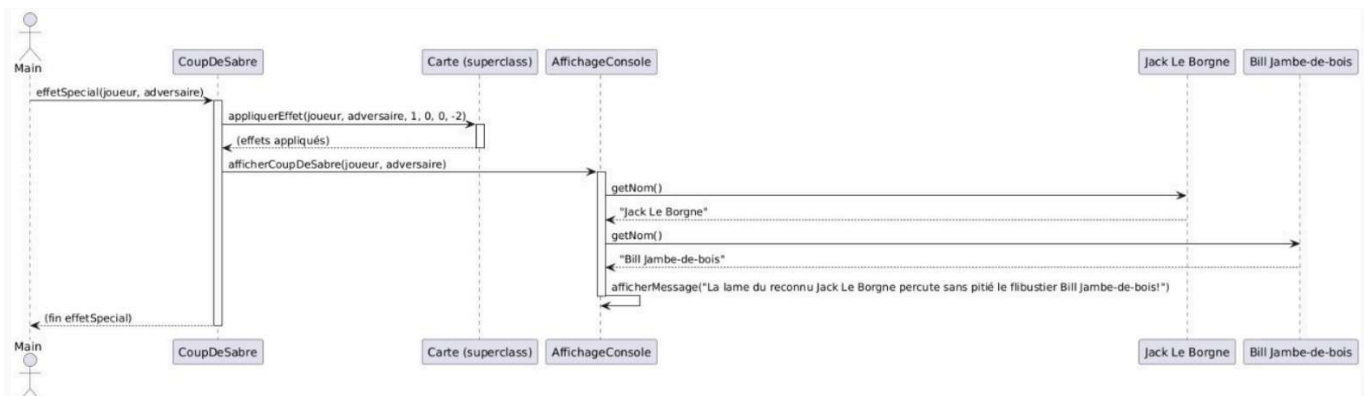
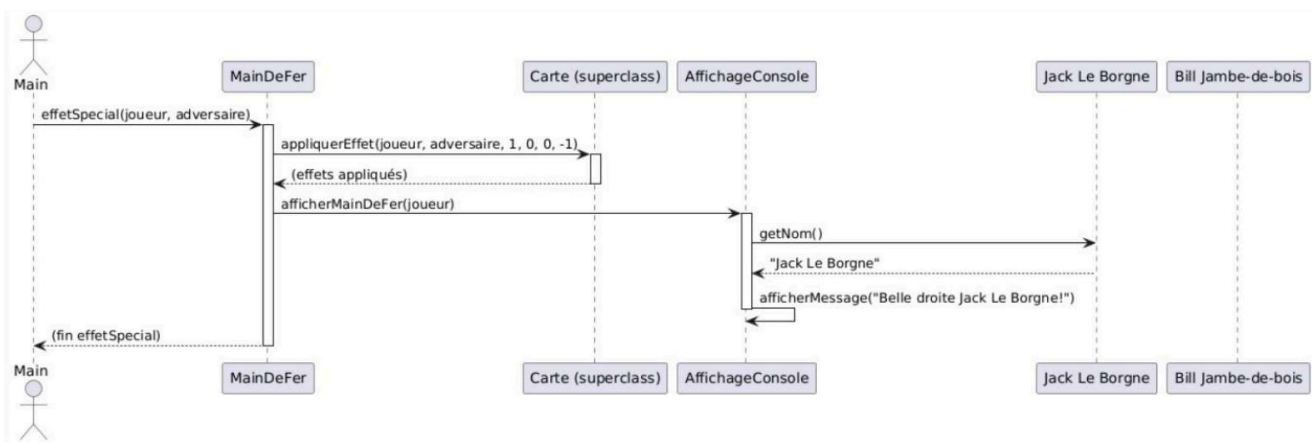


Diagramme Séquence Discours Inspirant



Diagramme Séquence Main De Fer



Diagrammes Séquence Cartes Normales

Diagramme Séquence Normale vie Plus

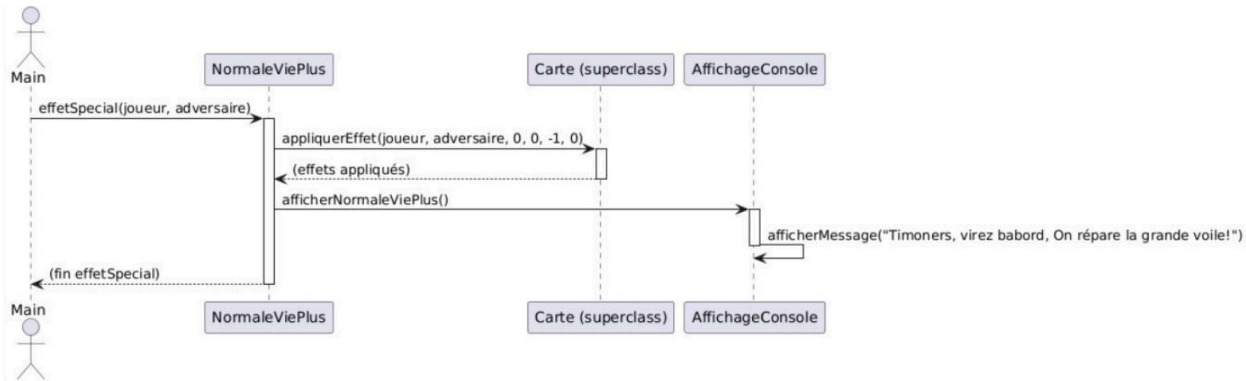


Diagramme Séquence Normale Vie Moins

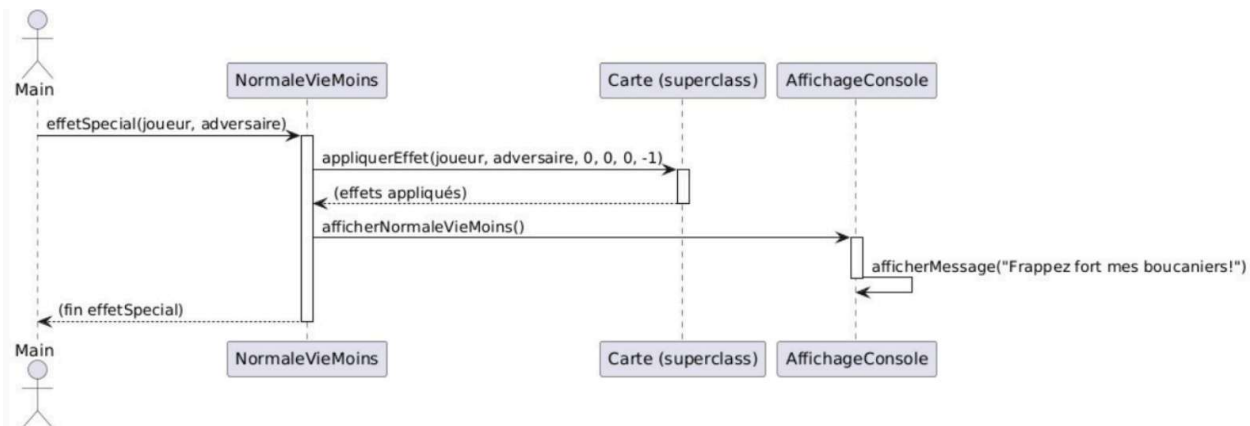


Diagramme Séquence Normale Popularité Plus

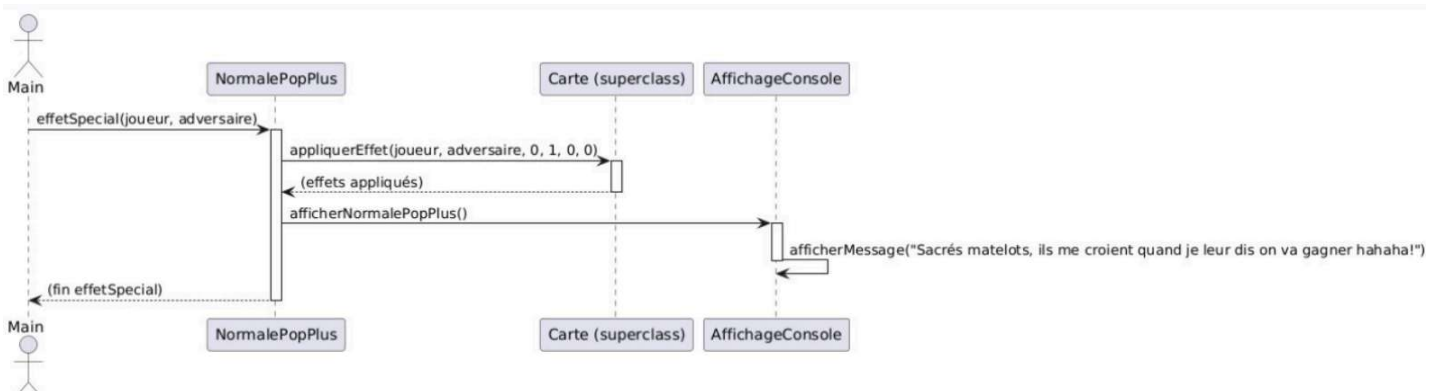


Diagramme Séquence Normale Popularité Moins

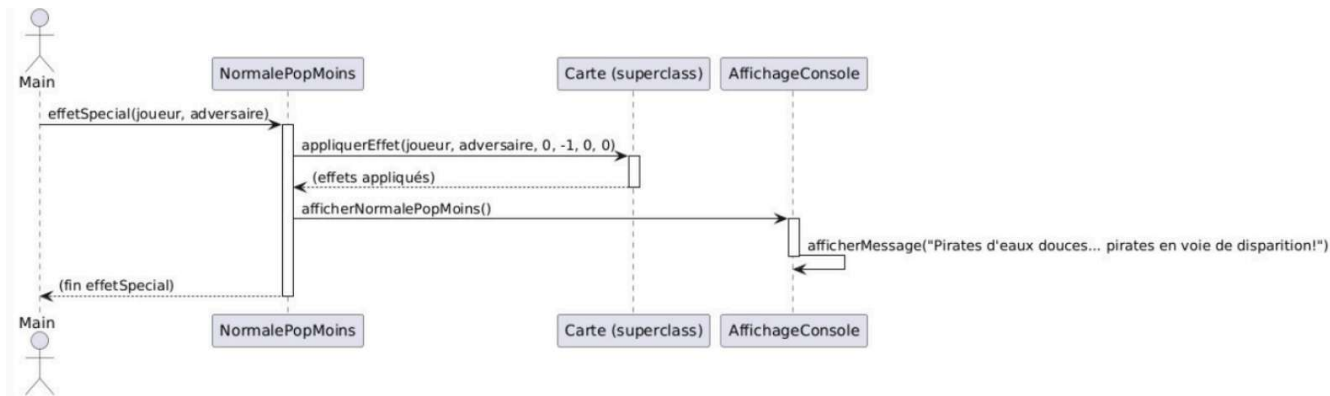


Diagramme Séquence Affichage

