



Projet Java Les Pirates

Groupe 5

Piero Vega Gutierrez

Diagramme de séquence système

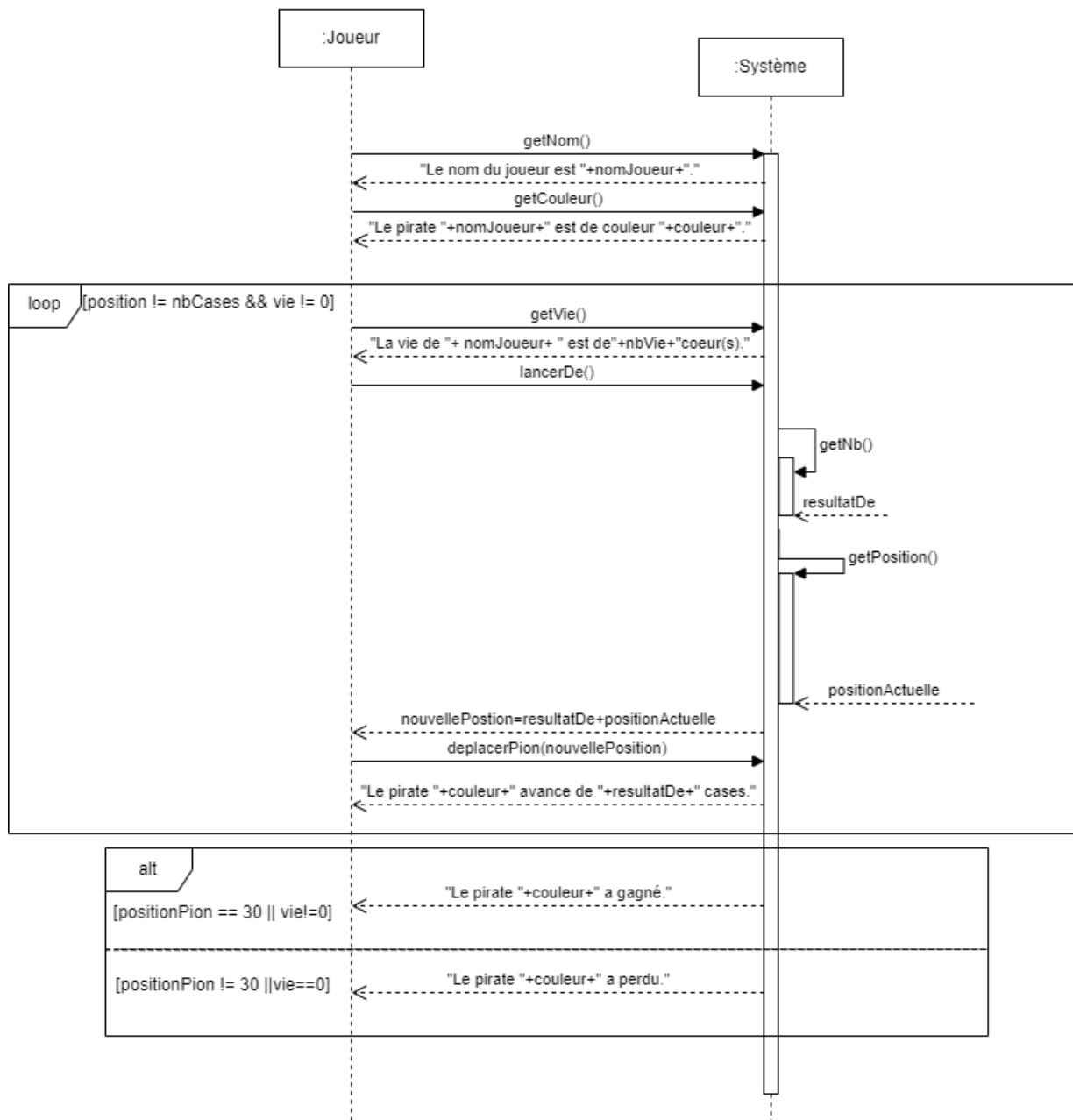
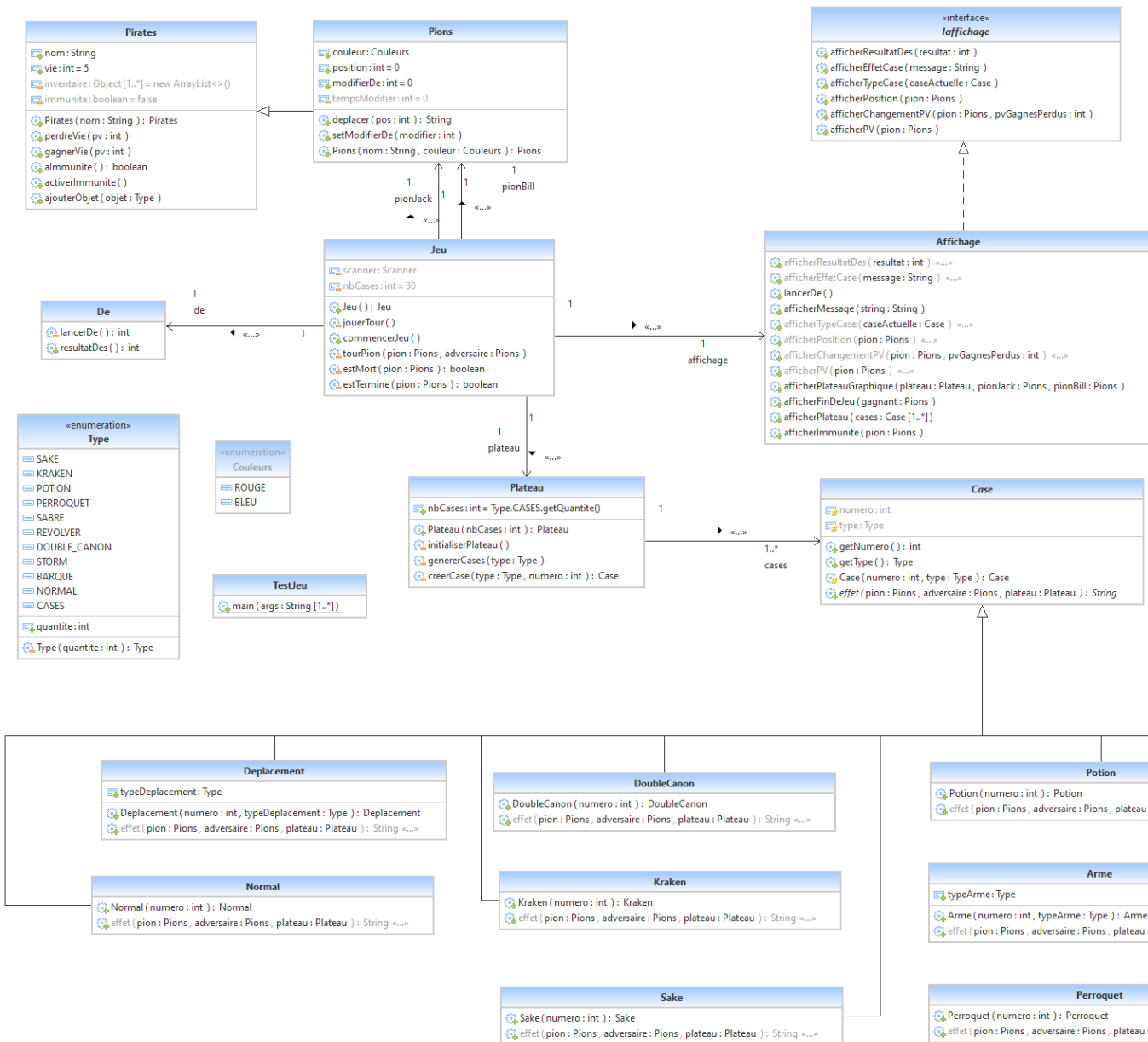


Diagramme de classe :



Description cases spéciales :

- **Perroquet** : Lorsqu'un joueur atterrit sur une case Perroquet, cette case transforme aléatoirement une autre case normale du plateau se situant après le joueur en une Potion puis annonce sa position (dans la console).
- **Kraken** : Si un joueur atterrit sur une case Kraken, il perd 4 points de vie.
- **Potion** : Lorsqu'un joueur obtient une Potion, il obtient une immunité contre les dégâts lors de la prochaine attaque qu'il subira.

