**Introduction**

Dans le cadre de l'UV LO43, nous devons réaliser un projet de groupe nous permettant d'appliquer la POO que nous étudions durant ce semestre. Pour cela, ils nous a été proposé trois projets sur lesquels nous avons choisi SmallWord. SmallWord est un jeu de société qui a été aussi transformé en jeu pc. Ce choix nous a paru judicieux puisqu'il s'agit d'un jeu de conquête de territoires. Cela ressemble a de nombreux jeux qui nous sont déjà connus. Le but de ce projet est donc d'adapter ce jeu au monde de l'UTBM. Nous avons redéfini les règles et le plateau de jeu pour qu'il coïncide avec l'ambiance de l'école.

**Sommaire**

Partie 1: UML liée au projet

-> inclure les images

Partie 2: Explications de nos choix

->interface

->difficulté

-> règles

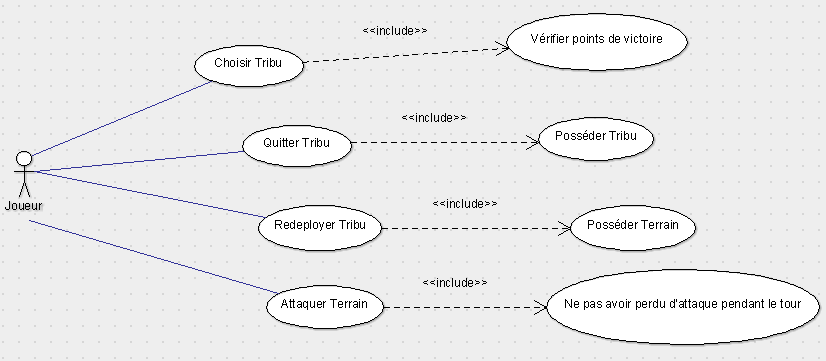
->gestion classe

->MVC ...

**Partie 1 - Diagrammes UML**

Durant les TP, on s'est consacrés en premier lieu à confectionner une UML nous permettant de ne pas partir sur de mauvaises bases.

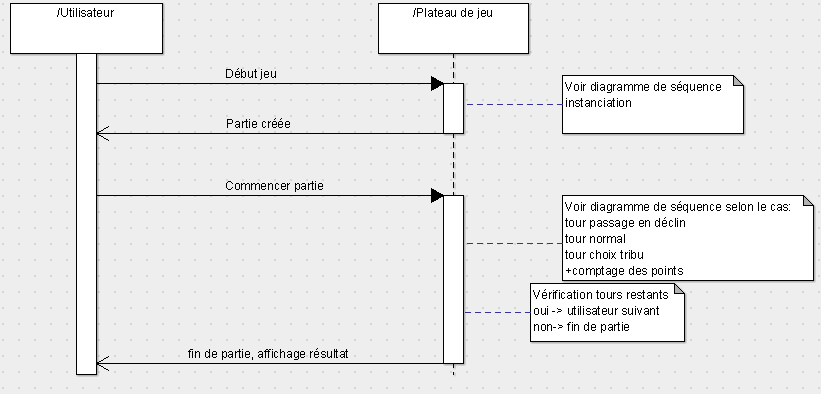
**Diagramme de cas d'utilisation:**



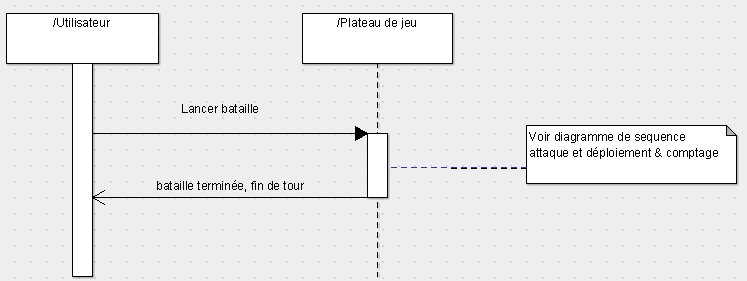
**Diagramme de séquence:**

Pour ce diagramme, on a décidé de le séparer en plusieurs parties pour permettre de traiter tous les cas de figure durant l'exécution du programme. Nous avons utilisé le logiciel ArgoUML pour cette partie, le rendu n'est donc pas forcément optimal mais est lisible. On a choisi de faire apparaitre Utilisateur qui diffère donc du joueur pour mettre en avant l'utilisateur humain qui contrôle le joueur du plateau de jeu. On a donc:

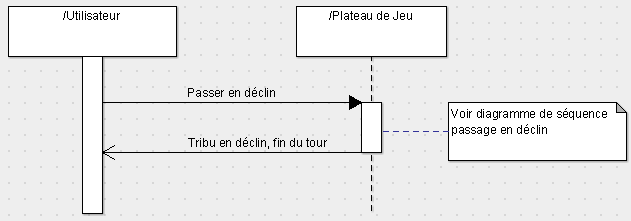
**Partie:**



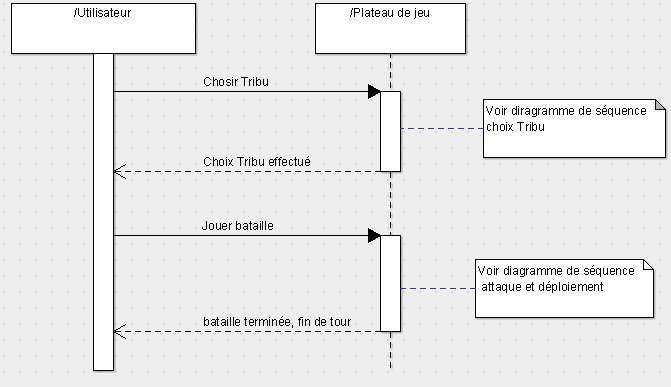
**-Tour normal**

****

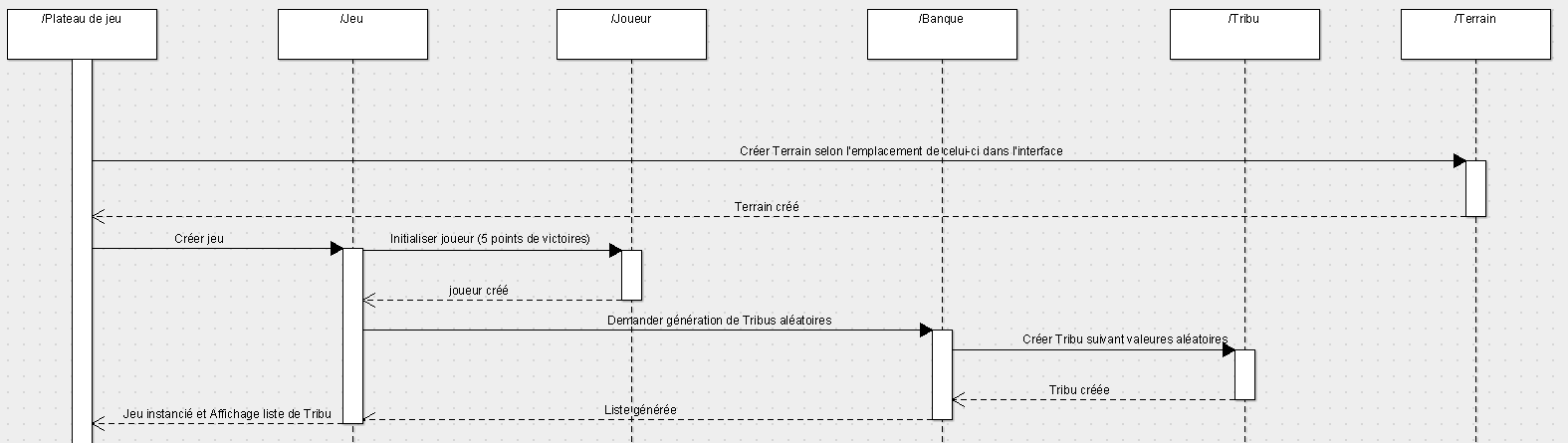
**-Tour du passage en déclin**



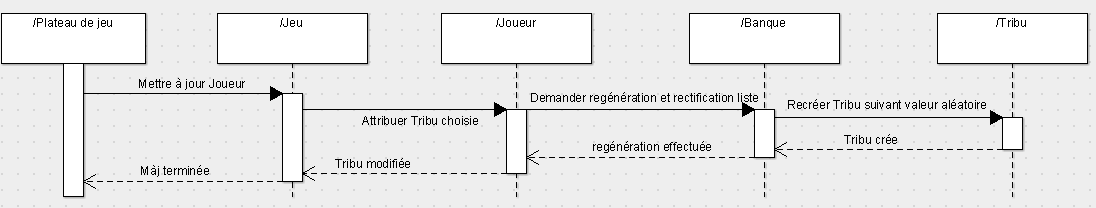
**- Tour de choix de Tribu:**



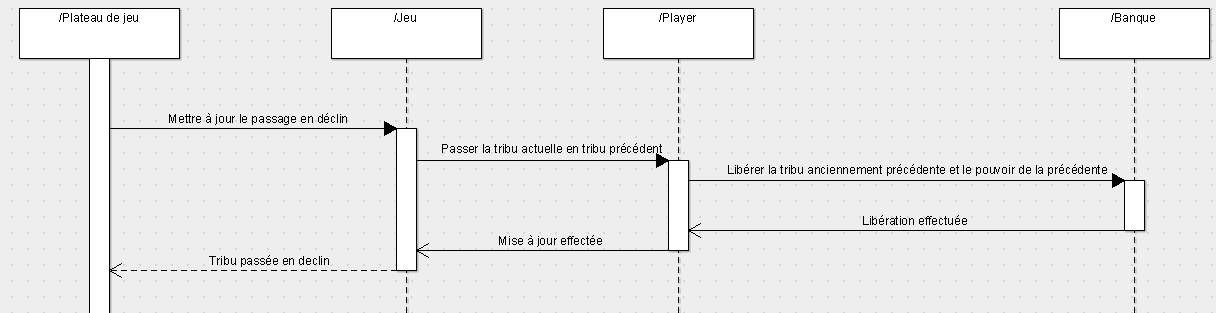
**Instanciation:**

****

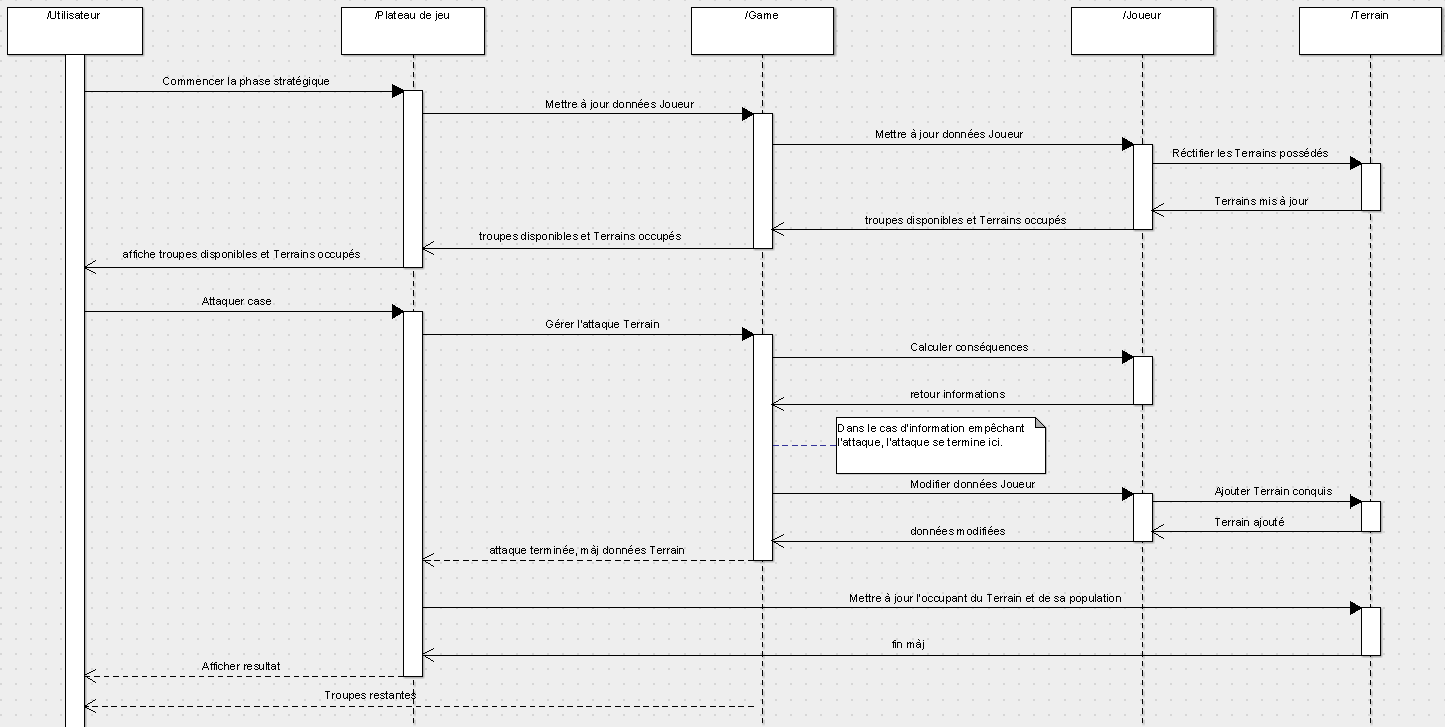
**Choix de la tribu:**



**Passage en déclin:**

****

**Attaque:**

****

**Déploiement:**

**Diagramme de Classes:**

**Conclusion**

Ce projet nous a appris une fois de plus l'importance de la cohésion du groupe. Grâce aux nombreuses heures de TP, nous sommes arrivés à dégager en premier lieu un UML plutôt satisfaisant et ensuite nous nous sommes répartis les tâches pour coder efficacement. La diversité de notre groupe fût enrichissante puisqu'il était composé de personnes avec des cursus bien différents. On a aussi eu beaucoup d'idées par rapport à l'amélioration de notre projet. Malheureusement, elle n'ont pas pu toutes être concrétisé. Nous retiendrons donc comme améliorations possibles: une interface plus dynamique et animée, l'idée d'ajouter la météo comme facteur durant les conquêtes (en plus du dé) ou encore la possibilité d'une interface permettant à l'utilisateur de créé son propre peule et d'autres pouvoirs dans le jeu.