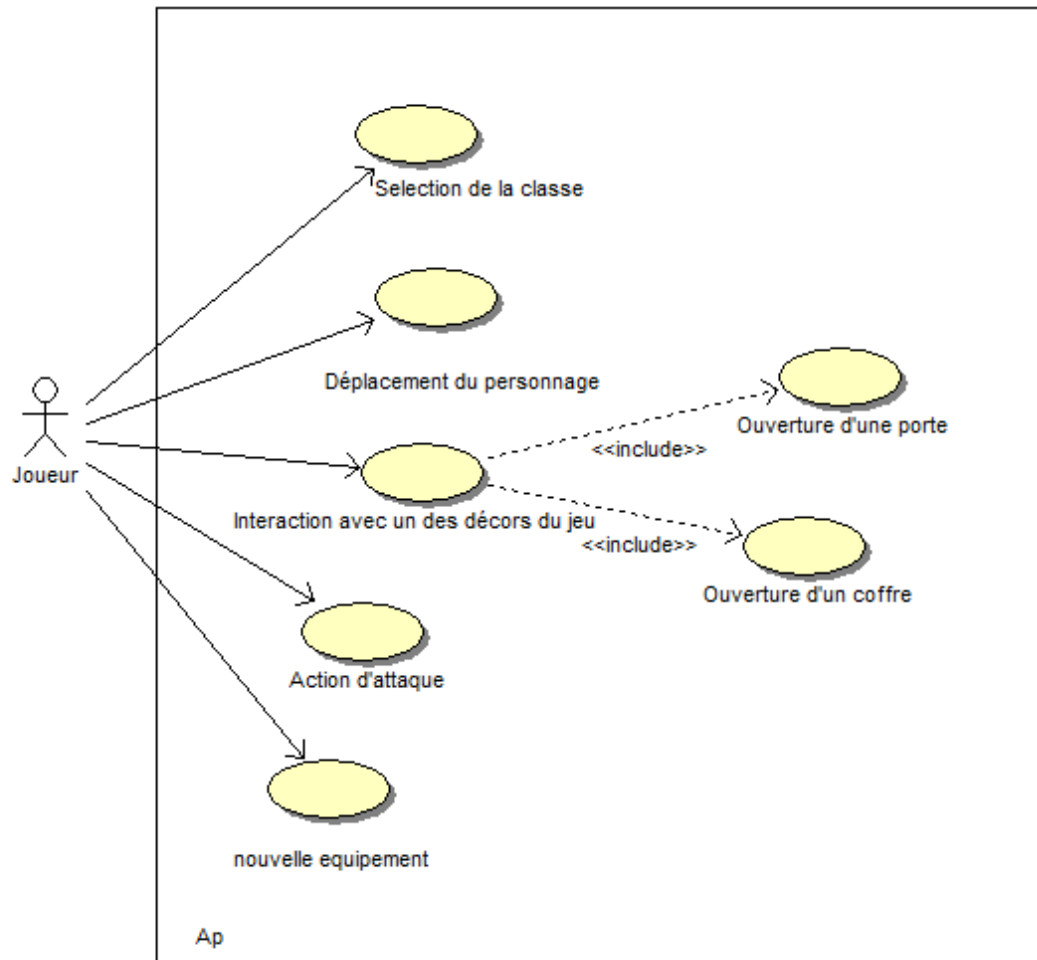


Projet semestre2

Diagramme des cas d'utilisation:



Sélection de la classe:

Début : joueur doit choisir sa classe

Fin : la classe est sélectionnée

Paramètre : la classe

Scénario : -chasseur

-guerrier

-mage

Diagramme de séquence:

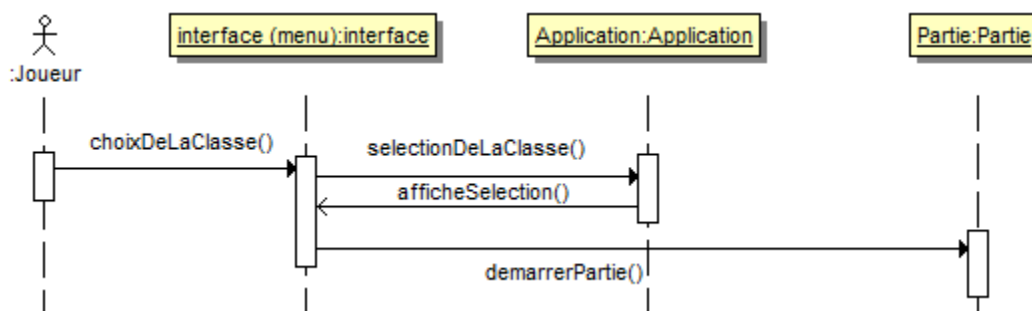
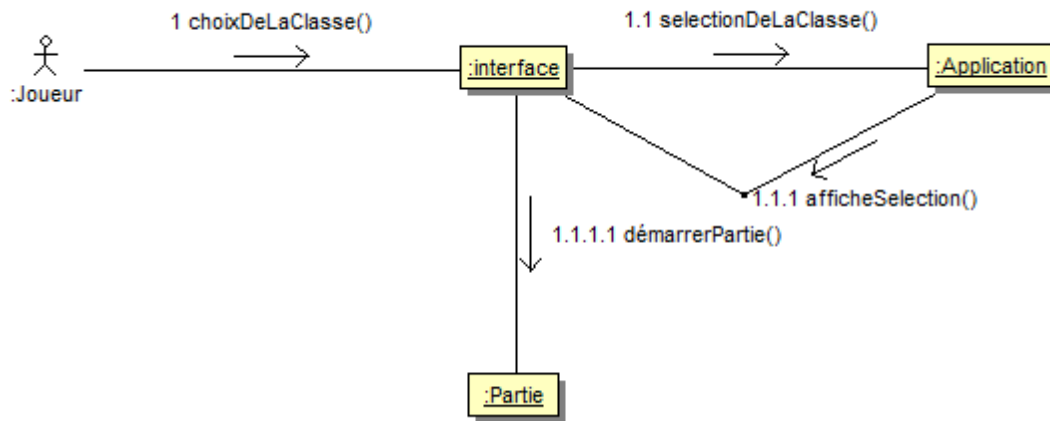


Diagramme de collaboration:



Séquence :

Le choix de la classe s'effectue dans l'interface qui va ensuite sélectionner dans l'application la classe correspondante. On affiche sur l'interface la classe sélectionnée et on démarre une partie.

Collaboration :

D'abord on choisit la classe, puis l'interface va récupérer cette classe dans l'application, on a un retour d'affichage et seulement après la partie débute.

Déplacement du personnage:

Début : le joueur appuie sur les boutons de déplacement

Fin : le personnage s'est déplacé

Diagramme de séquence:

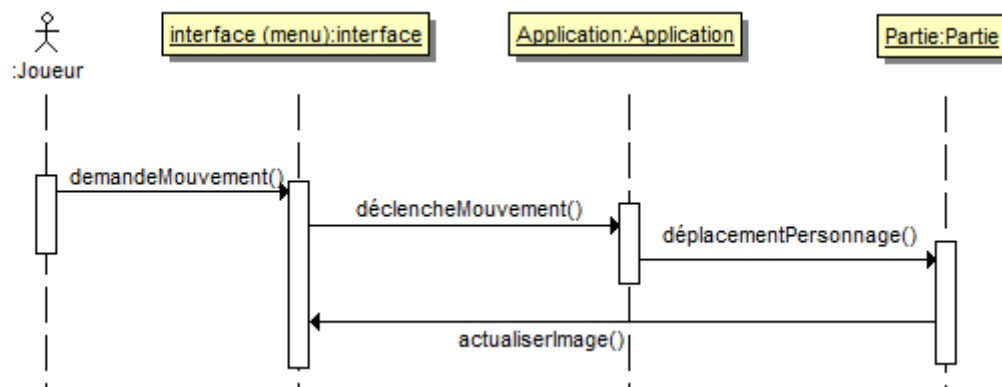
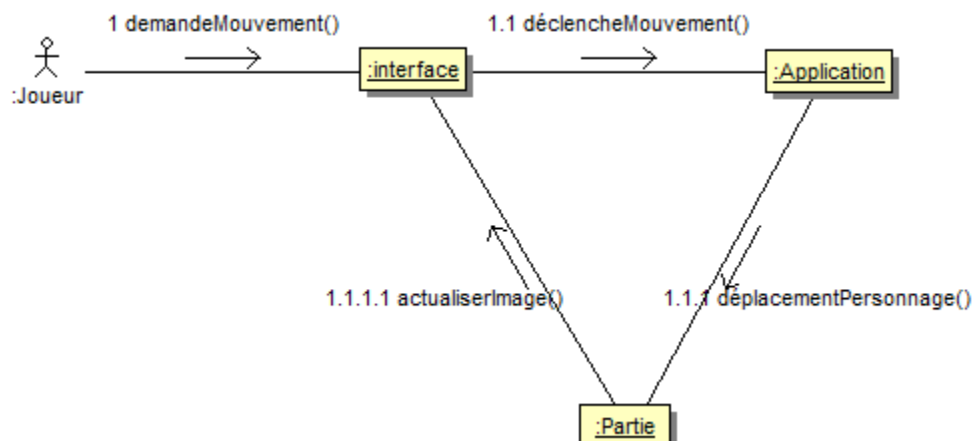


Diagramme de collaboration:



Tout d'abord pour effectuer un déplacement, il faut que l'utilisateur (Joueur) effectue la demande de déplacement en appuyant sur l'une des touches directionnelle par exemple.

Puis l'application effectue le déplacement et le personnage bouge enfin dans la direction demandée.

Action d'attaque:

Début : le joueur appuie sur le bouton d'attaque ou d'attaque spéciale

Fin : l'attaque du personnage est effectuée

Scénario : -attaque la cible
-attaque ratée

Diagramme de séquence:

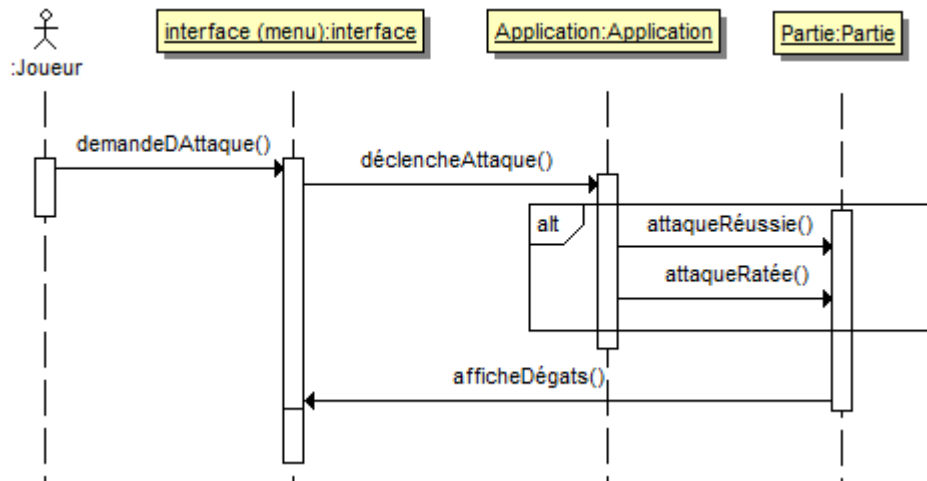
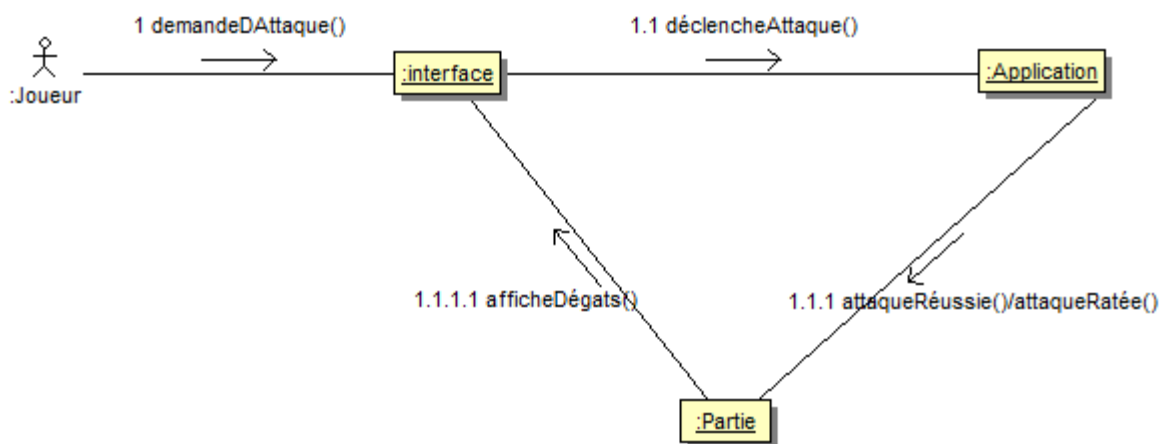


Diagramme de collaboration:



L'utilisateur doit appuyer sur la touche d'attaque, en sélectionnant la créature à l'aide du curseur, ce qui déclenche l'attaque sur l'application, puis un jeu aléatoire s'effectue afin de savoir si l'attaque est effectuée ou si l'attaque est ratée (ce taux n'est pas encore défini), puis enfin les dégâts de l'attaque sont affichés.

Remplacement du nouvel équipement:

Début : le personnage acquiert un nouvel équipement

Fin : l'équipement a été remplacé par le nouvel équipement acquis

Scénario: - l'armure est puissante que la nouvelle : alors rien

- la nouvelle armure est plus puissante que celle équipée: alors l'équipement change

Diagramme de séquence:

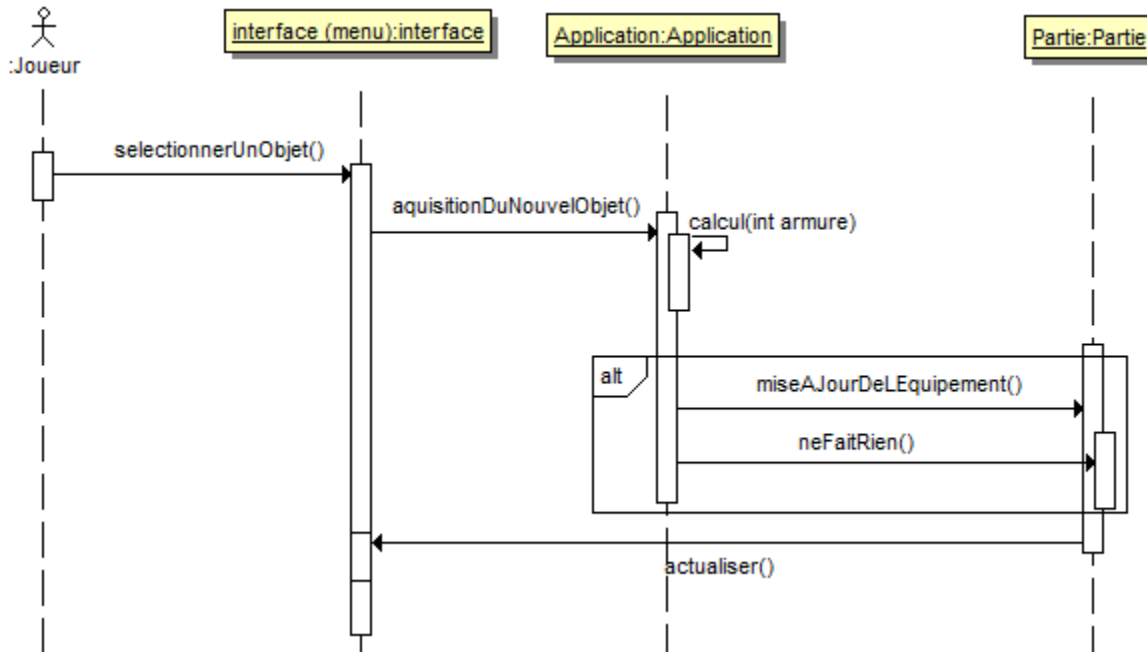
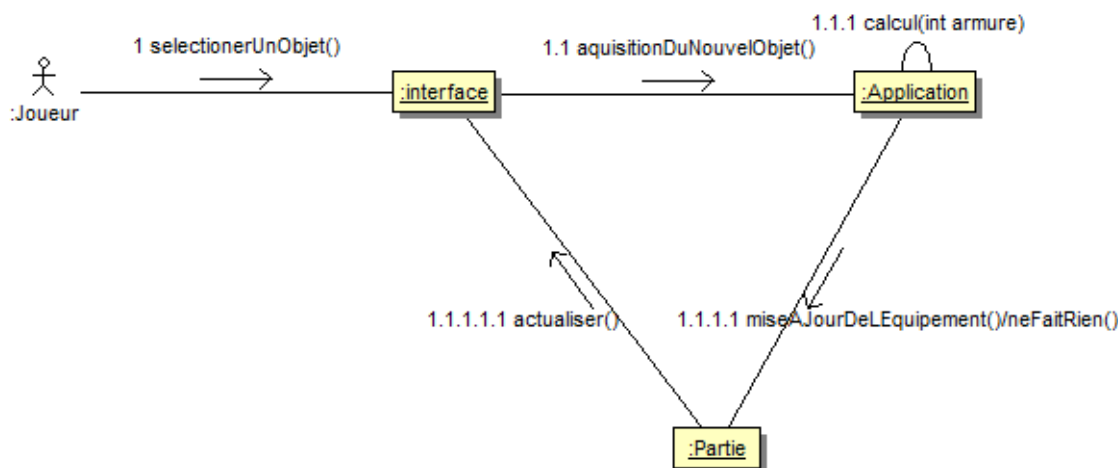


Diagramme de collaboration:



Lors de son périple, le joueur sera amené à interagir avec des objets. Ceux-ci résulteront de l'ouverture d'un coffre et/ou d'un monstre mort.

Pour commencer, le joueur va sélectionner un objet à travers l'interface.

Suite à cela, il aura donc acquis cet objet. À partir du moment où l'objet est acquis, un calcul se fera au niveau de l'armure.

Deux situations existent :

- le personnage possède une armure plus puissante que celle récemment acquise

Dans ce cas, il n'y a pas d'action.

- la nouvelle armure possède une valeur plus forte que celle actuelle

Dans ce cas, le personnage l'équiperait.

Ce calcul de l'armure sera fait à l'aide d'une méthode : calcul (int armure).

Interaction avec un des décors du jeu:

Début : le personnage interagit avec une porte / un coffre

Fin : le personnage ouvre la porte / le coffre

Paramètre : porte ou coffre devant personnage

Scénario : ouverture de la porte/coffre grâce à une clef, une énigme ou rien

Diagramme de séquence:

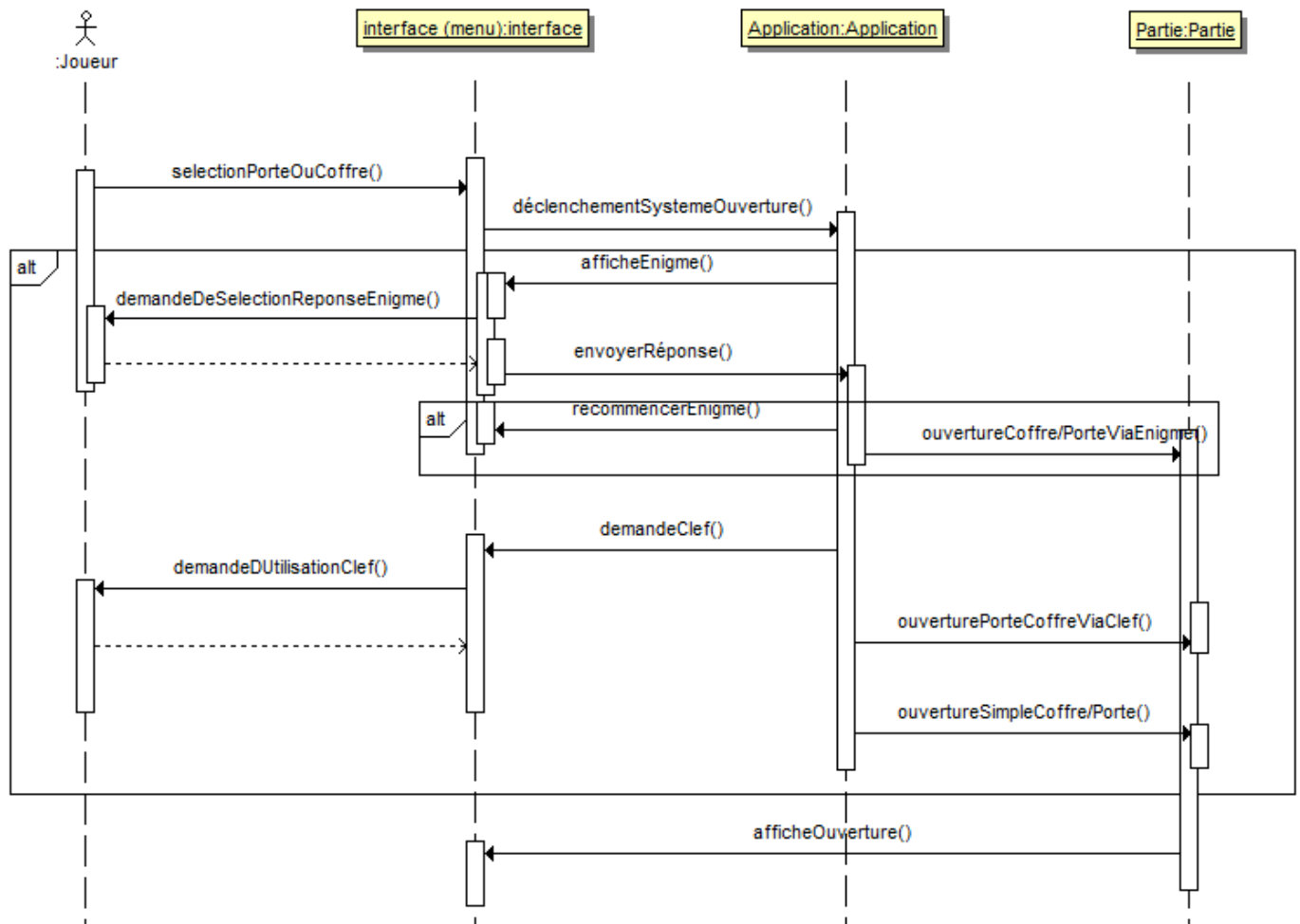
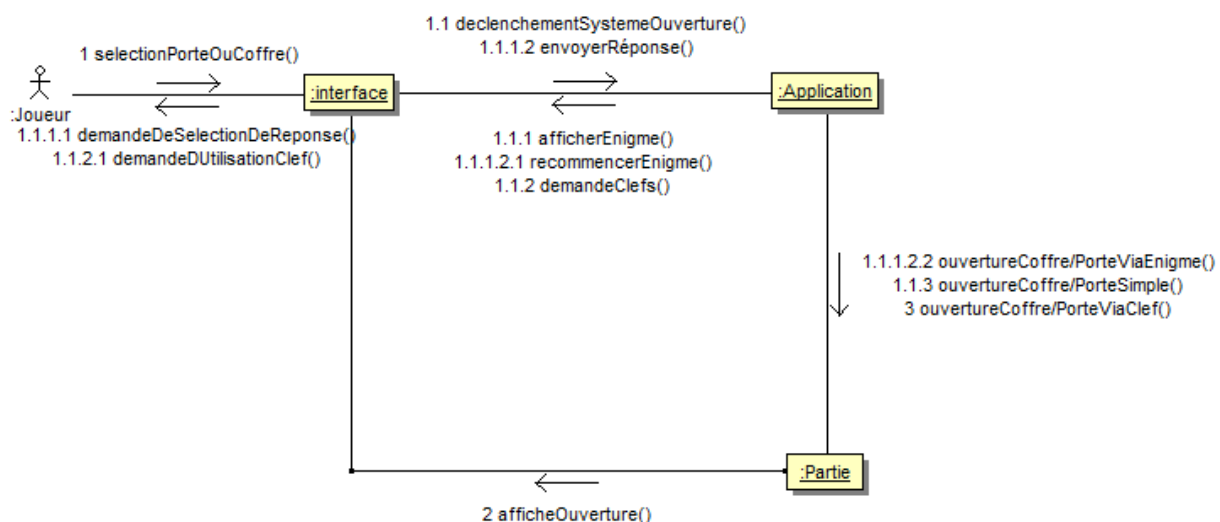


Diagramme de collaboration:



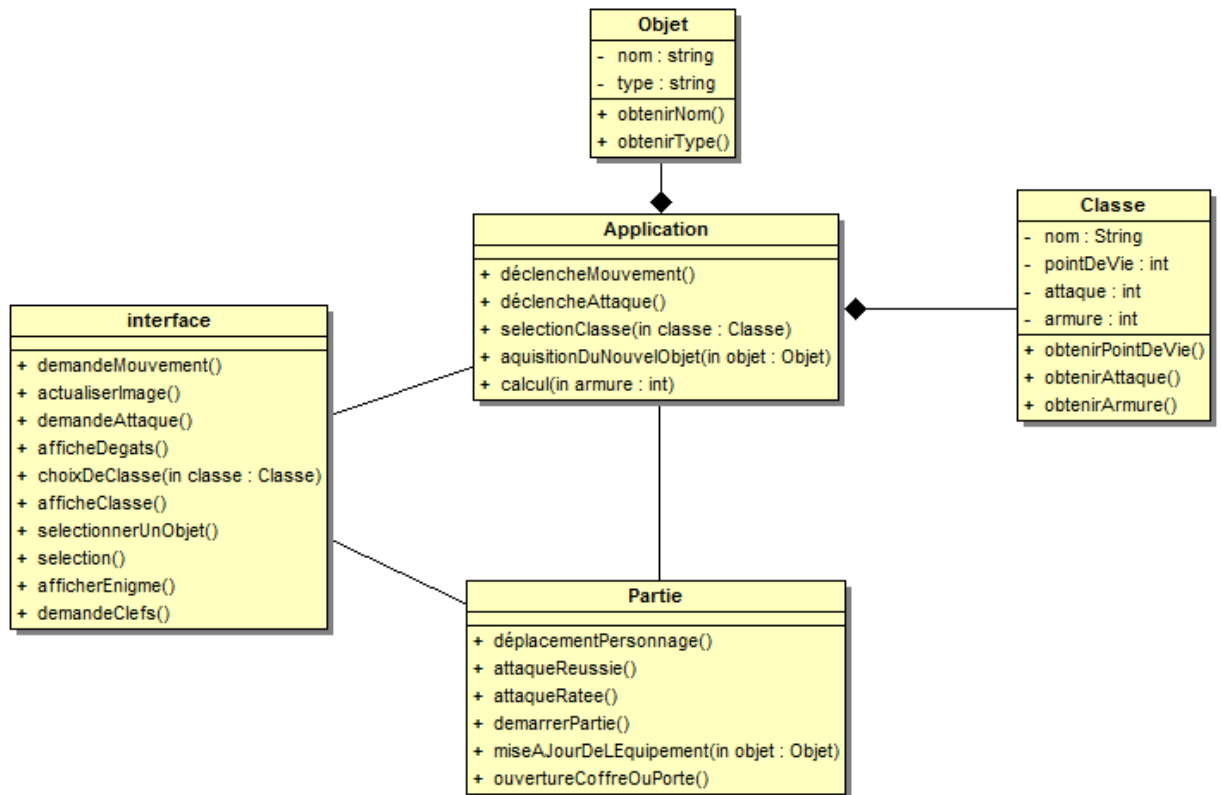
Lors de la partie, le joueur sera amené à sélectionner, et entrer en interaction avec des objets/éléments du décor, comme des coffres et portes.

L'ouverture se fait selon les prérequis de l'objet avec lequel on va rentrer en interaction (il est identique pour les 2, portes et coffres). Les prérequis sont soit une énigme soit une clef soit les deux soit rien.

Donc tout d'abord le joueur sélectionnera le coffre/porte, la première partie est celui de l'énigme, l'application affiche l'énigme sur l'interface, à moins qu'il n'y en ait pas, et demande une réponse parmi un choix multiple au joueur. Si la réponse est bonne on passe à l'étape suivante, sinon rien ne se passe (idée de modifier le rien par des dégâts subi), et nous l'énigme s'affiche à nouveau.

L'étape suivante est la clef, le principe est plus simple, si le joueur détient la clef l'objet s'ouvre sinon rien ne se passe. Les objets qui ne nécessite ni de clef ni de répondre à une énigme s'ouvre automatiquement après avoir sélectionné l'objet.

Diagramme de classe:



PS : Modification du diagramme de classe à venir