



Justifications du diagramme UML
Pour le projet python SabOOtters

Membre du groupe:

- **REZZAGUI Moussa**
- **HASSANI Kenza**
- **ALLOU Adnane**
- **BELKACEM Tahar**

Groupe : 7

Parcours : Systèmes Communicants

UML justifications :

- *Relation d'agrégation entre la classe « main » et « Pioche »* : la classe main est considérée comme celle qui gère la partie donc une partie est détenue et peut partager un objet de la classe Pioche.
- *Relation de composition entre la classe « Pioche » et « Joueur »* : la classe Pioche est celle qui gère le nombre de cartes à distribuer par rapport au nombre de joueurs de la partie donc la classe Joueur détient et ne partage pas un objet de type Pioche.
- *Relation d'agrégation entre la classe « Pioche » et « Carte »* : la classe Pioche détient des objets de la classe Carte mais ces dernières peuvent être aussi partagées.
- *Relation de compositions entre la classe « Main » et « Joueur »* : La classe Main qui est celle qui gère la partie du jeu donc celle-ci est composée de Joueurs qui ne peuvent pas être partagés avec d'autre classe

- *Class Carte(ABC)* : est une classe abstraite ou on déclare une méthode Jouer () et affichage () qui sont pas implémenter dans cette class et doivent être implémenté par les héritiers.
- *Class Cartechemin(Carte)* : Class CarteAction(Carte) ; Class CarteOr(Carte) , Class Vide(Carte) : Classe héritière de la classe abstraite sans implémenter les méthodes.
- *Les Class G1, G2, G3* : Hérite de la classe CarteOr(Carte) ou sur ces dernières on implémente les méthodes Jouer() et affichage().
- *Les Class RoF, Li, MAP, P, W, LiP, PW, LiW* : Hérite de la class CarteAction(Carte) ou on implémente les méthode jouer() et affichage(), parmi ces class on déclarer un attribut types pour définir quel type de carte (Positive ou Négative)
- *Les Class R, U , UD , URDL , URD, URL, UR , UL , RL , CarteDepart, CarteFin* : ces classe héritent de la class « CarteChemin(Carte) » ou de la même manière on implémente les méthodes Jouer() et Affichage() et pour certaines Carte on rajoute un attribut « types » pour différencier entre les carte positive et négative

