

KEMPLAIRE Léo
DUTTO Driss
DAVID Pasco
BERNARD Eloi
LAGHZIOUI Kamal
ROUGIER Nathan

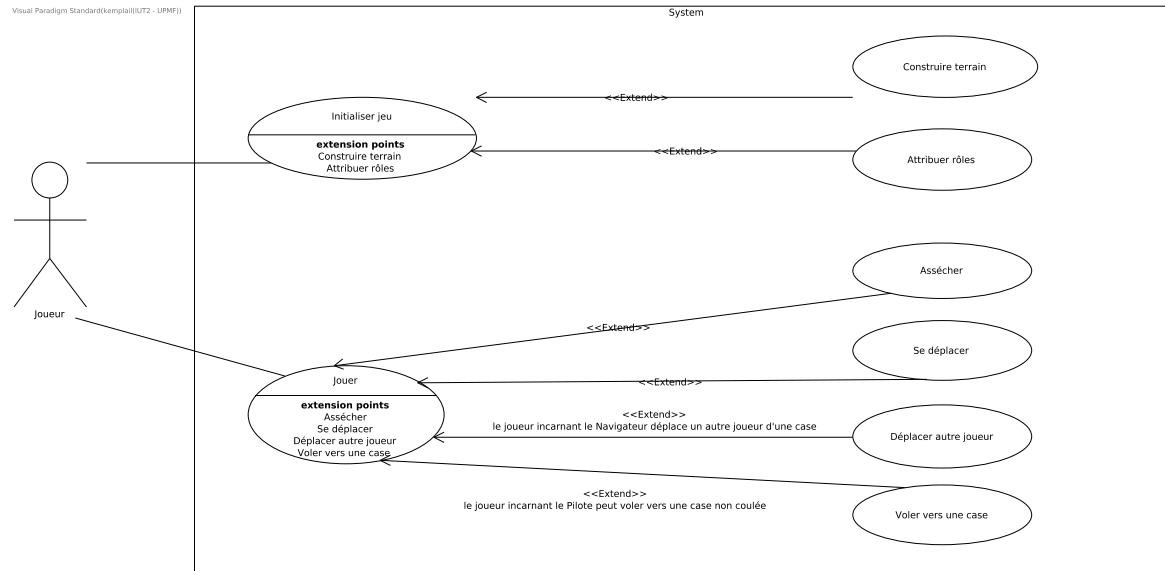
Ile Interdite

Dossier de Conception

Table of Contents

1 Diagramme de cas d'utilisation.....	3
2 Diagramme de classes.....	4
3 diagramme de séquence déplacement.....	5
4 diagramme de séquence déplacement plongeur.....	6
5 diagramme de séquence assèchement.....	7
6 diagramme de séquence déplacement vol pilote.....	8
7 diagramme de séquence déplacement explorateur.....	9
8 diagramme de séquence assèchement ingénieur.....	10
9 diagramme de séquence déplacement autre joueur navigateur.....	11
10 Tour de jeu.....	12
11 diagramme de tirage de carte inondation.....	13
12 diagramme de séquence assèchement explorateur.....	14
13 diagramme tirer une carte tirage / carte montée des eaux.....	15
14 Donner une carte.....	16
15 diagramme récupération trésor.....	17

1. Diagramme de cas d'utilisation



Initialiser jeu

Précondition :

Le jeu n'a pas encore démarré, le jeu contient toutes les tuiles et les cartes nécessaires.

Résumé :

Ce cas d'utilisation permet de démarrer la partie avec entre 2 et 4 joueurs. Les joueurs posent les tuiles de manière aléatoire en 6x6 en ignorant 3 cases pour chaque coin et s'attribuent tous un rôle différent de leur choix.

Postcondition :

Après l'initialisation les joueurs peuvent commencer à jouer.

Jouer

Précondition :

La partie doit avoir été initialisée

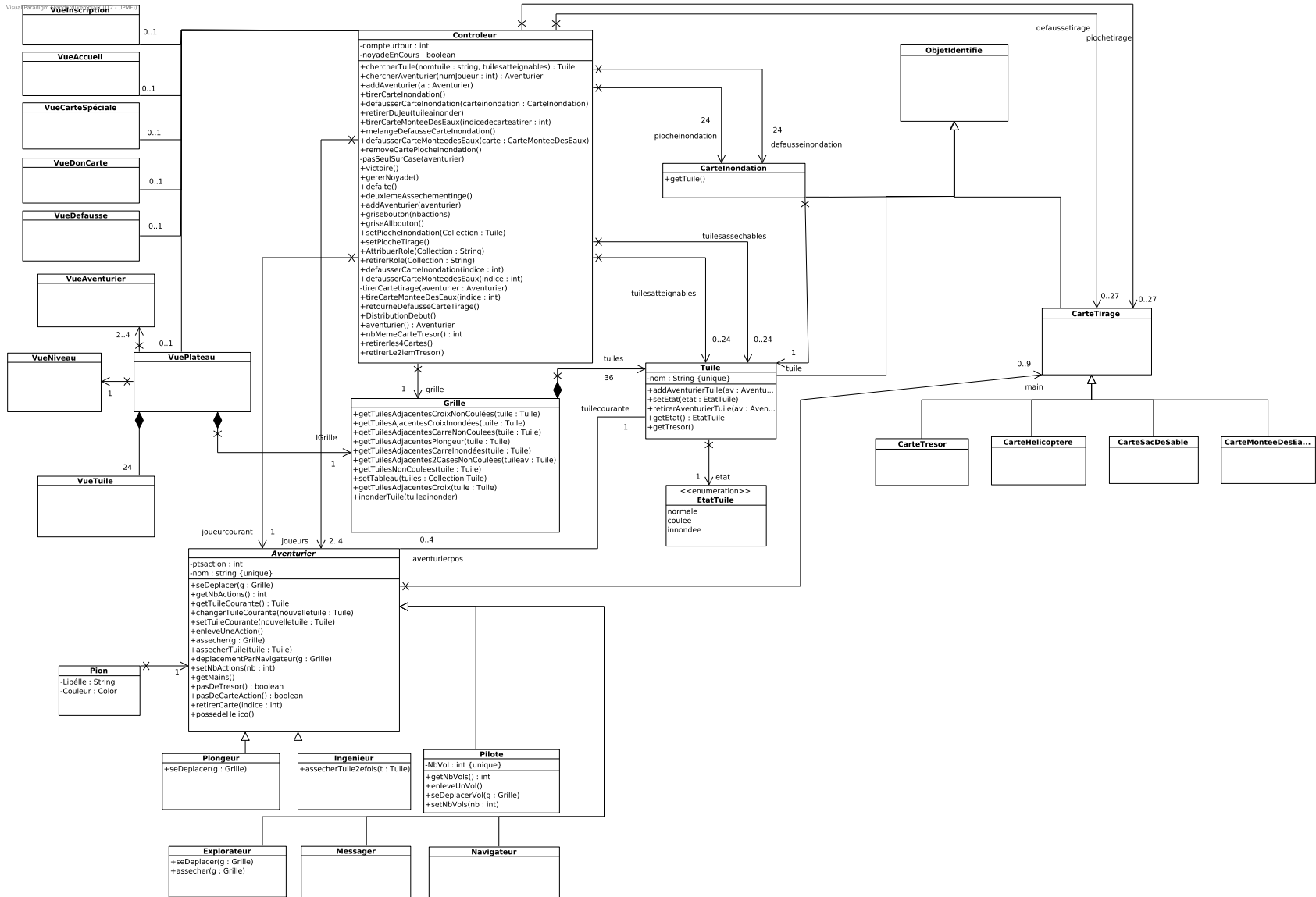
Résumé :

Ce cas d'utilisation permet de jouer son tour en se déplaçant ou en asséchant une tuile tant que le joueur possède un point d'action, ou en passant son tour.

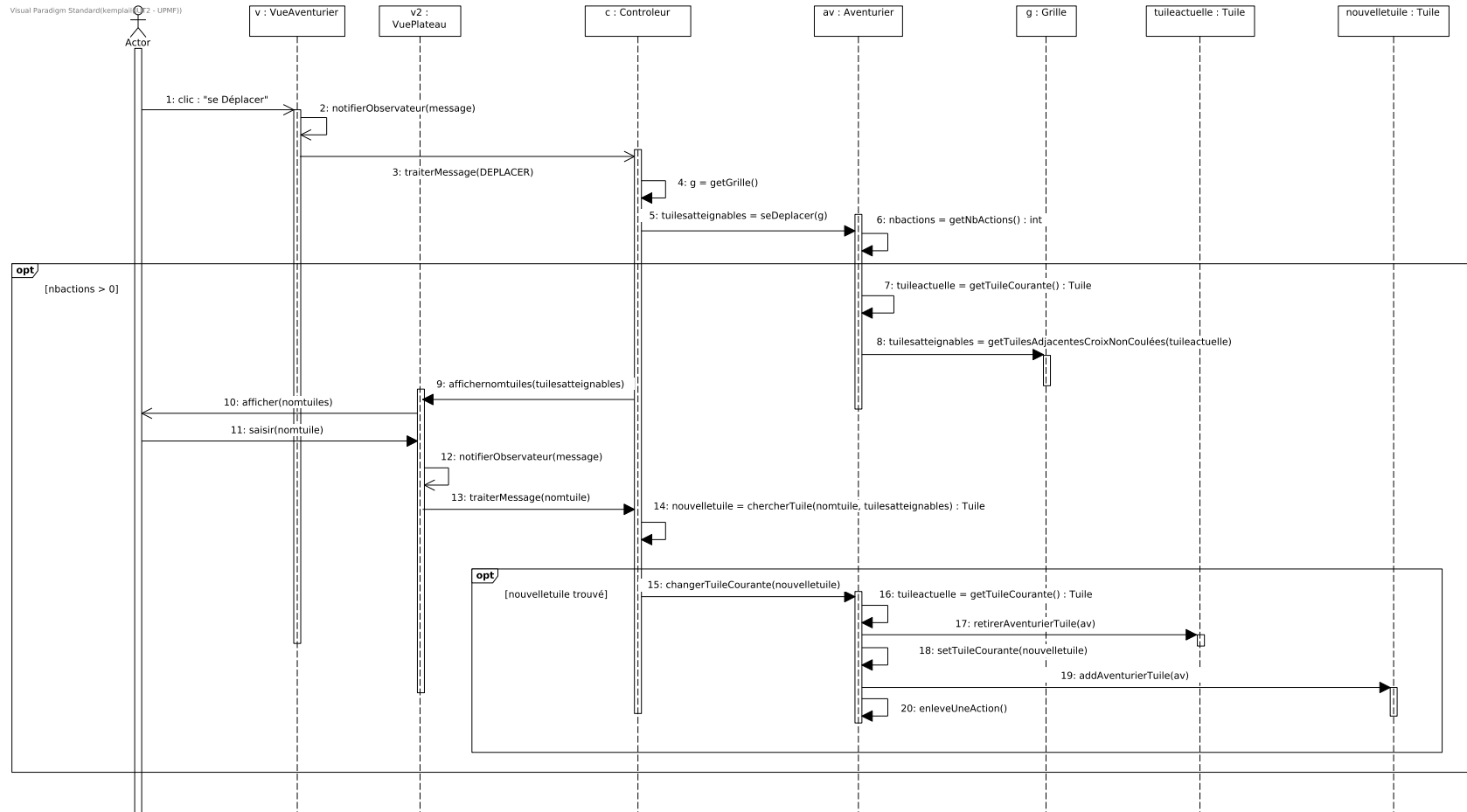
Postcondition :

Si le joueur ne possède plus d'actions à réaliser, il doit mettre fin à son tour et laisser le joueur suivant jouer.

2. Diagramme de classes

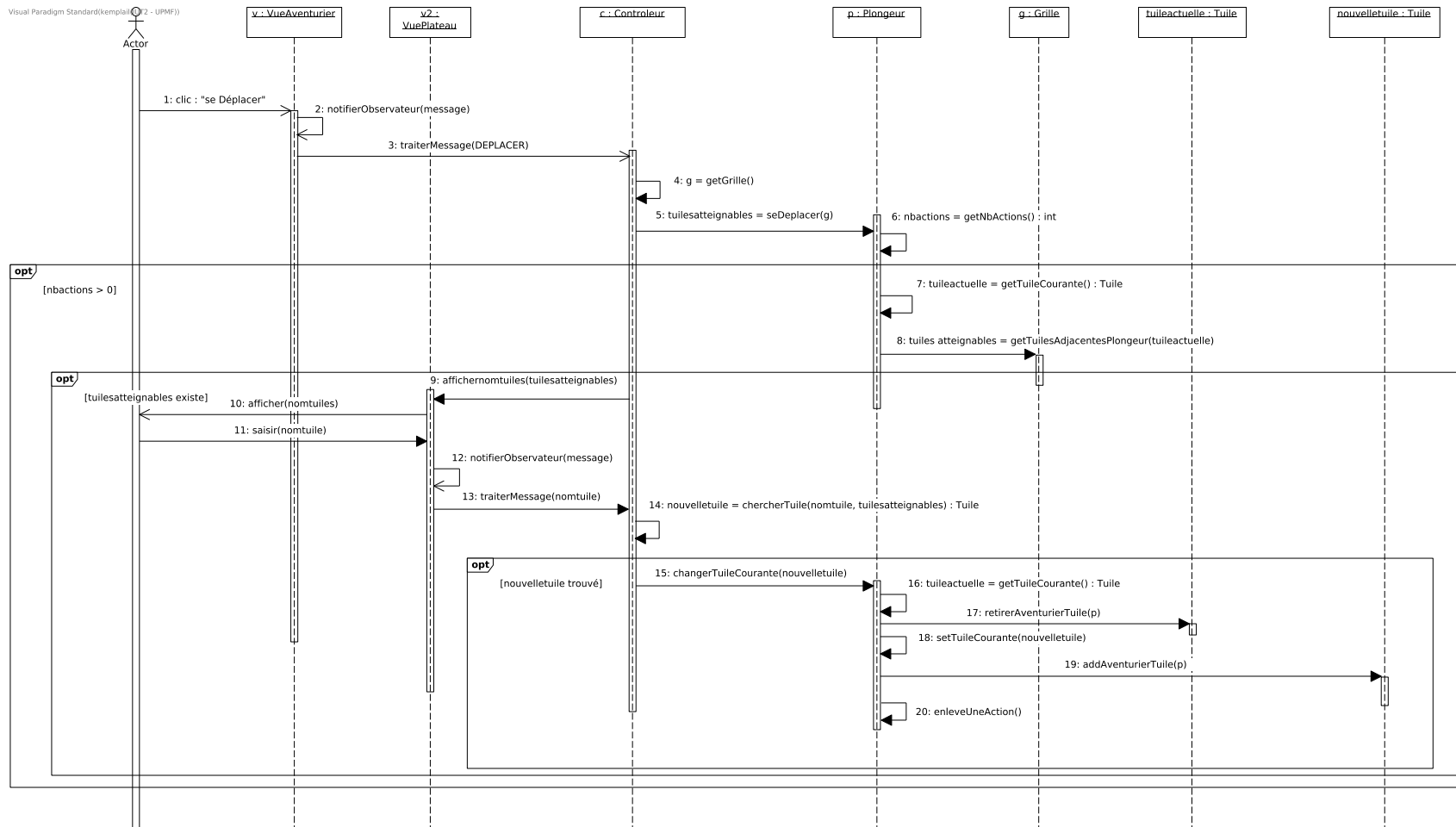


3. diagramme de séquence déplacement

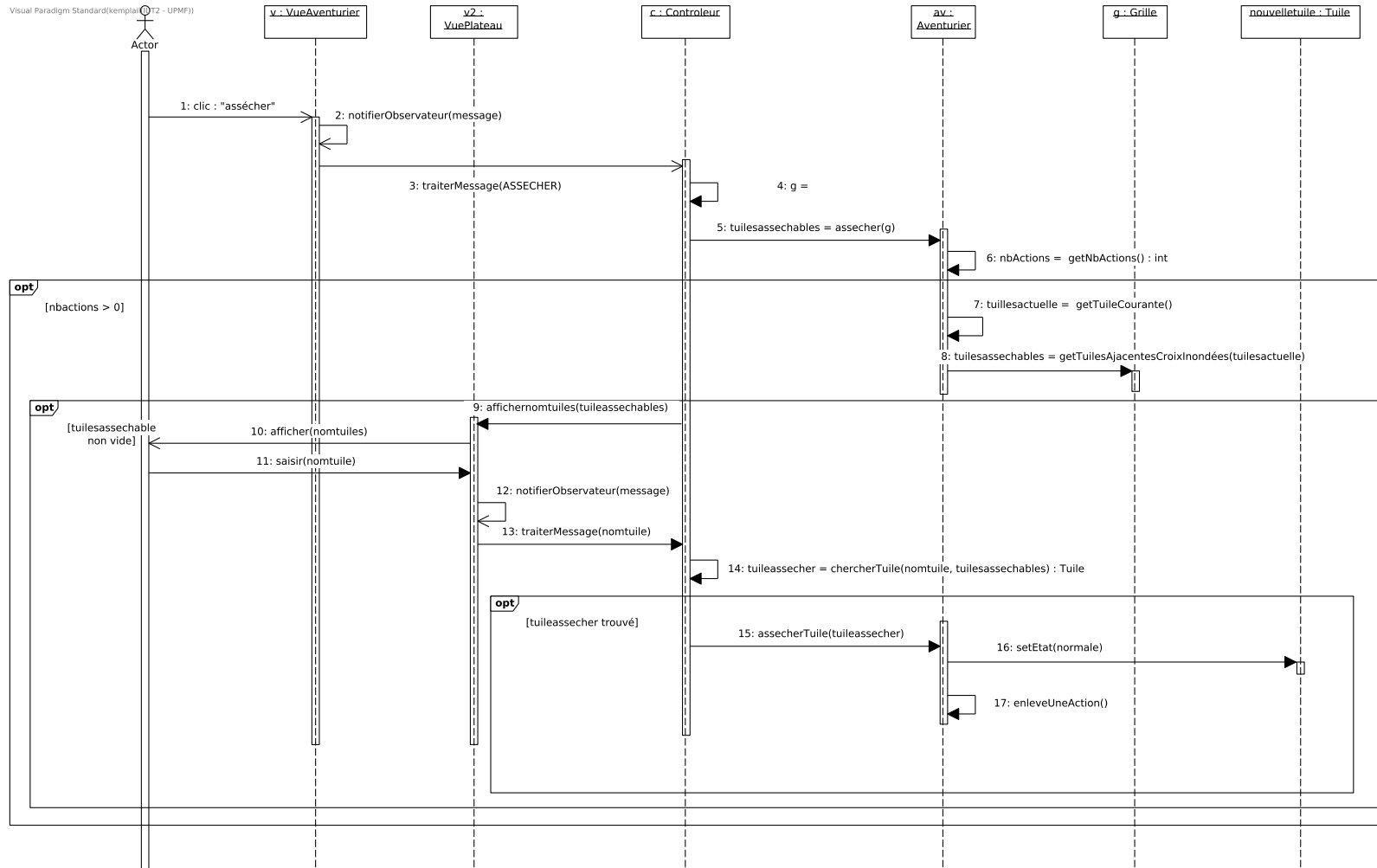


4. diagramme de séquence déplacement plongeur

Visual Paradigm Standard (kempster@univ-uphf.fr)

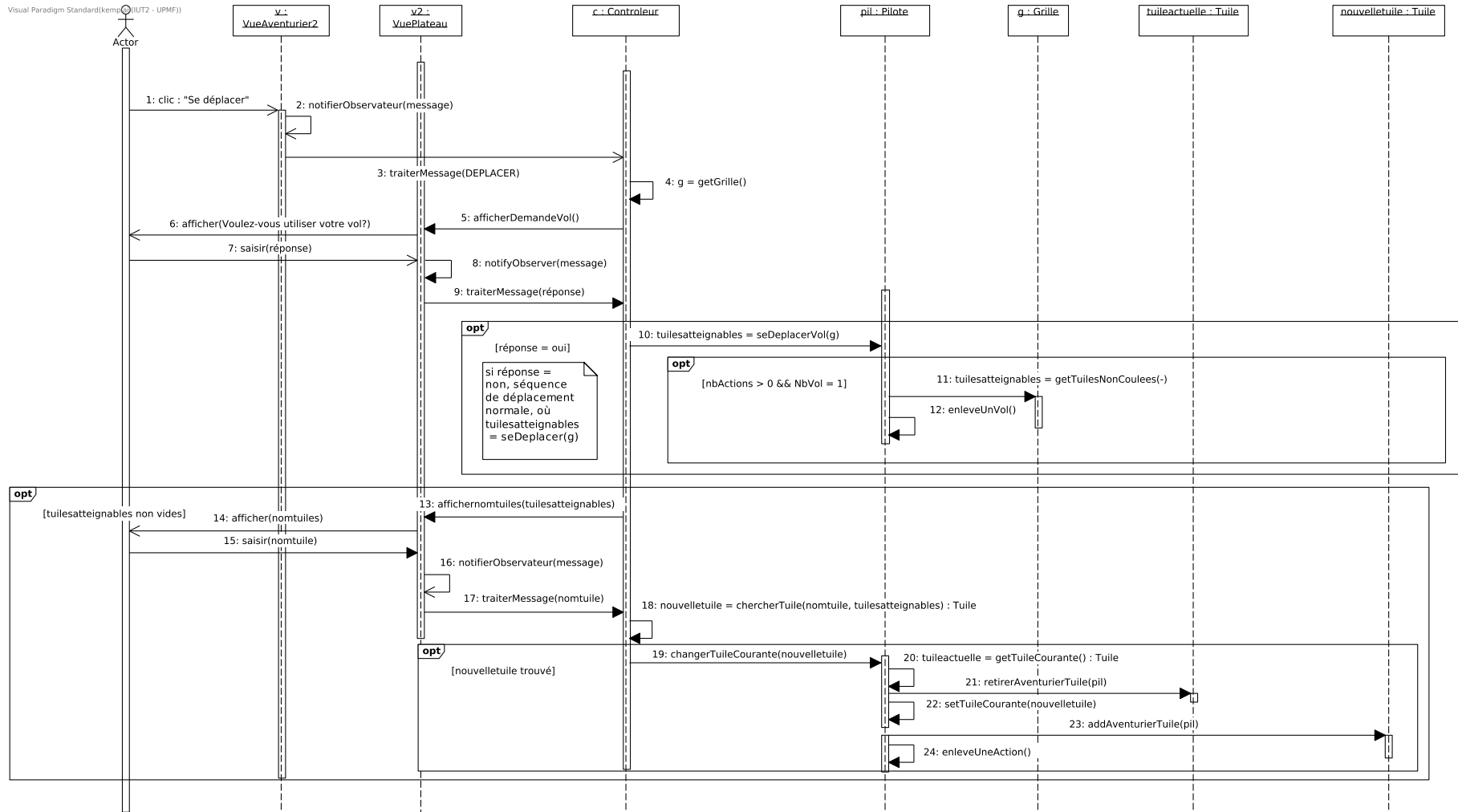


5. diagramme de séquence assèchement



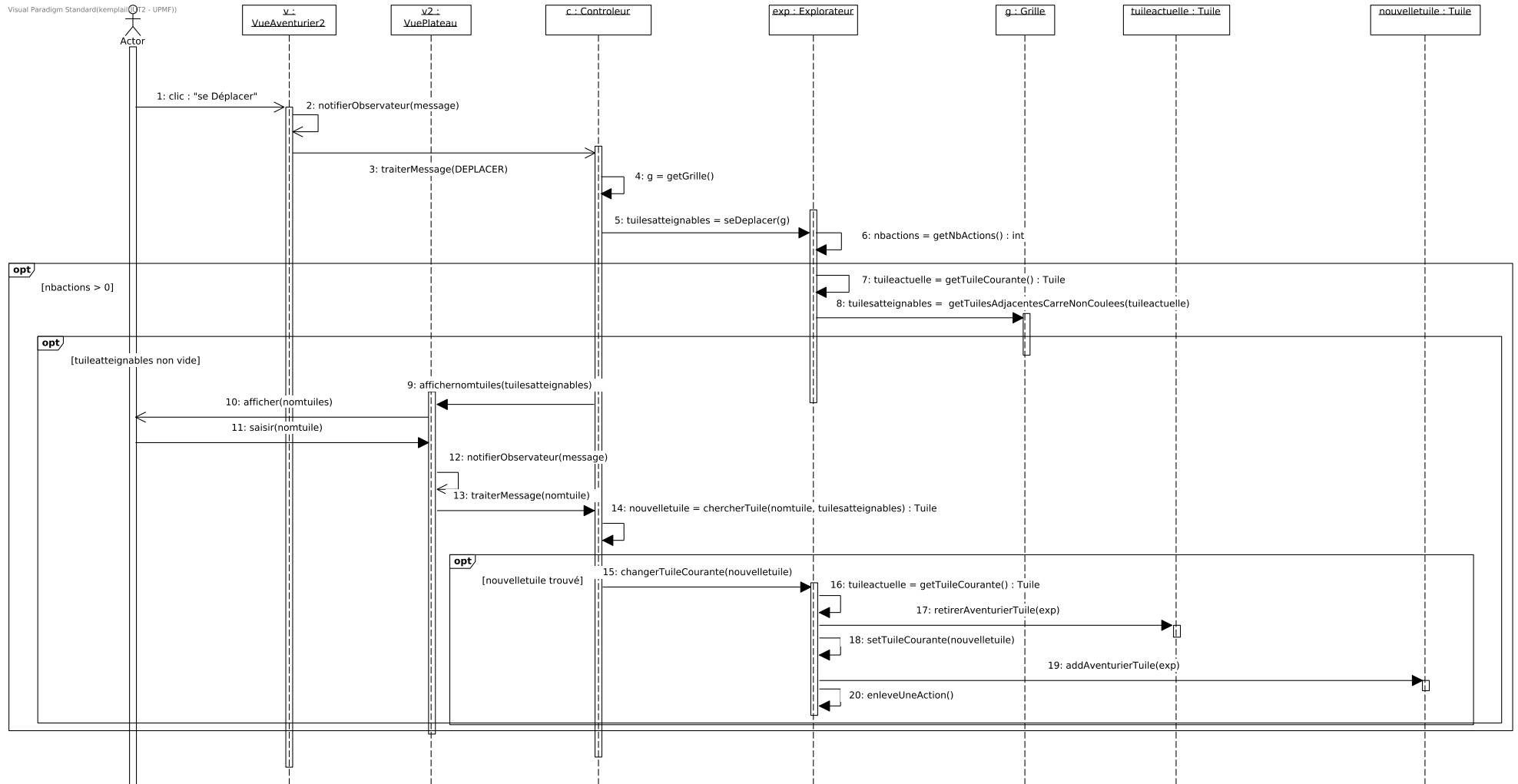
6. diagramme de séquence déplacement vol pilote

Visual Paradigm Standard(kempOJUT2 - UPMF)

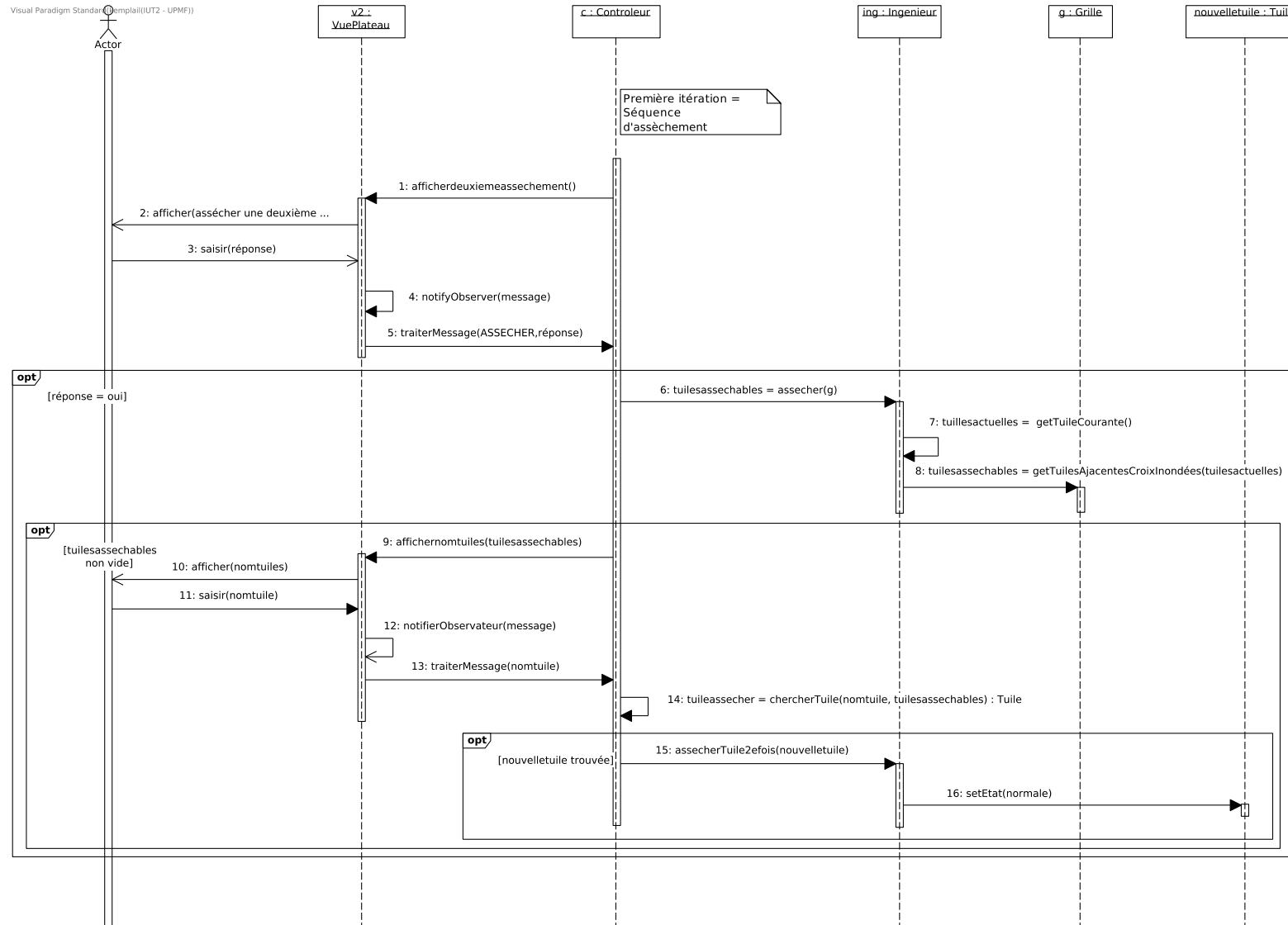


7. diagramme de séquence déplacement explorateur

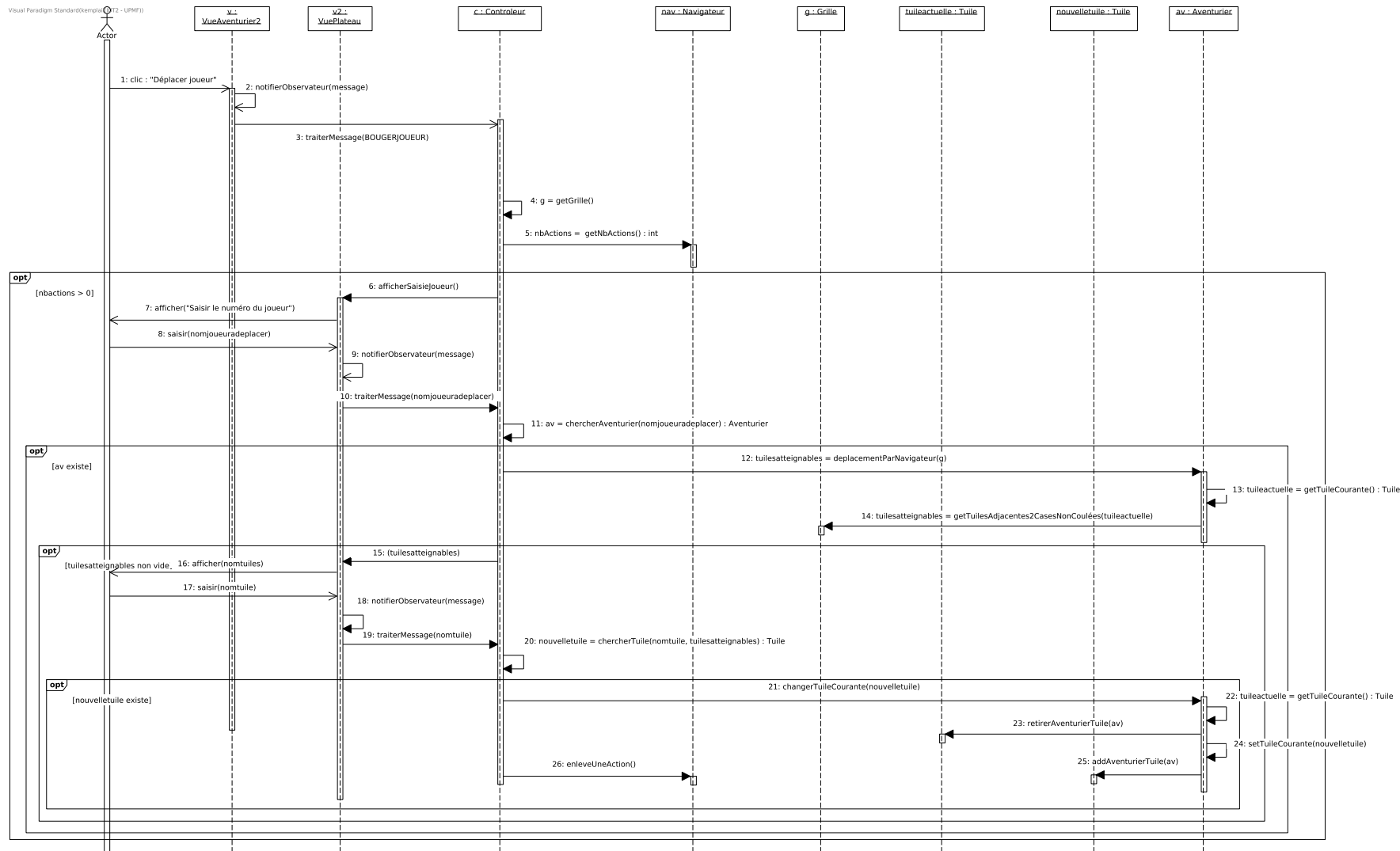
Visual Paradigm Standard(kempler) (U2 - UPMF)



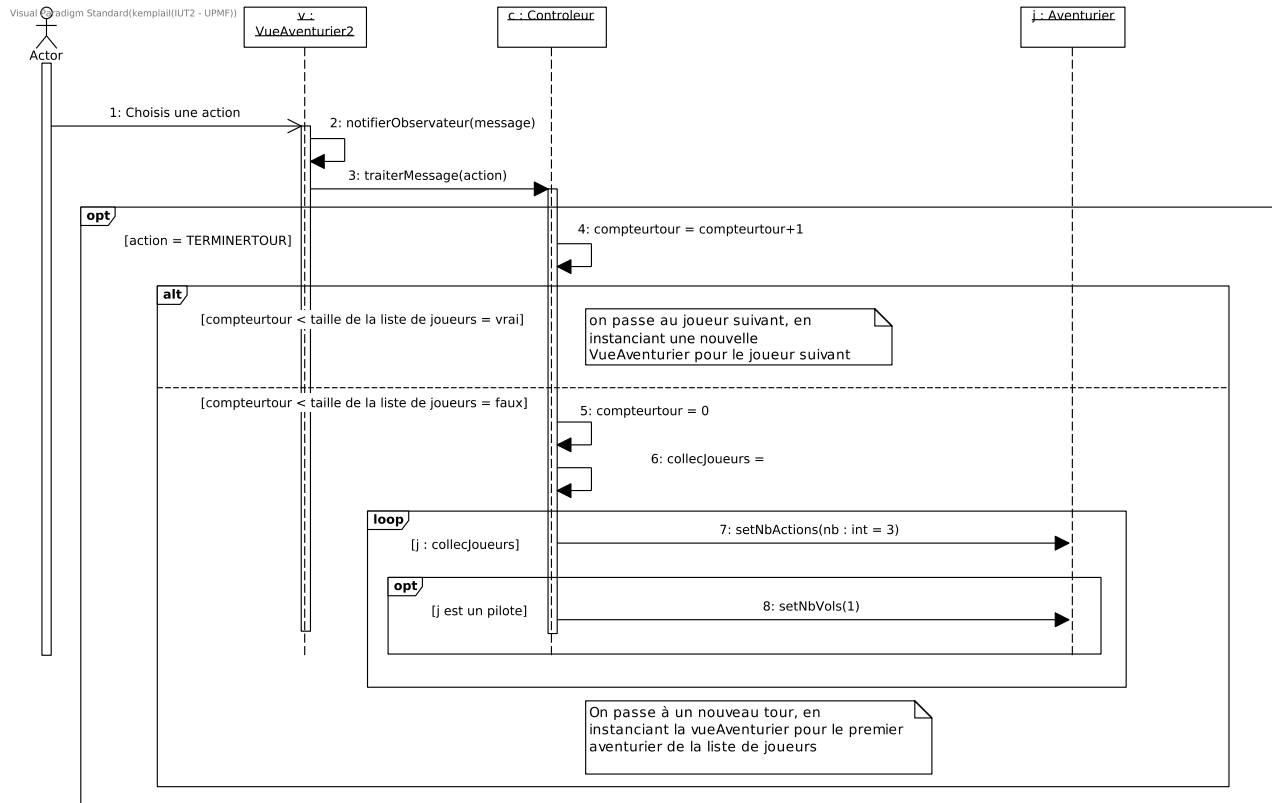
8. diagramme de séquence assèchement ingénieur



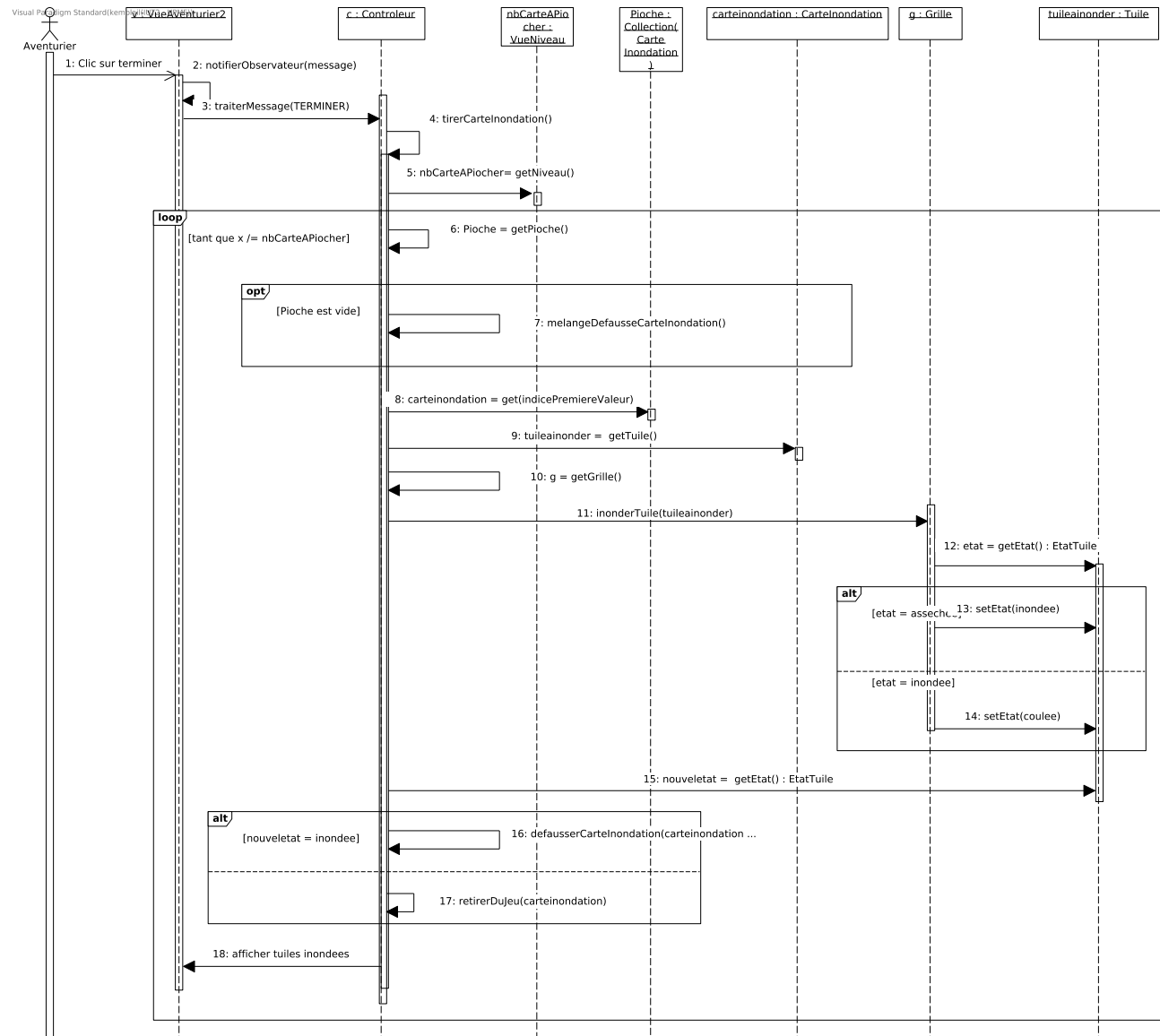
9. diagramme de séquence déplacement autre joueur navigateur



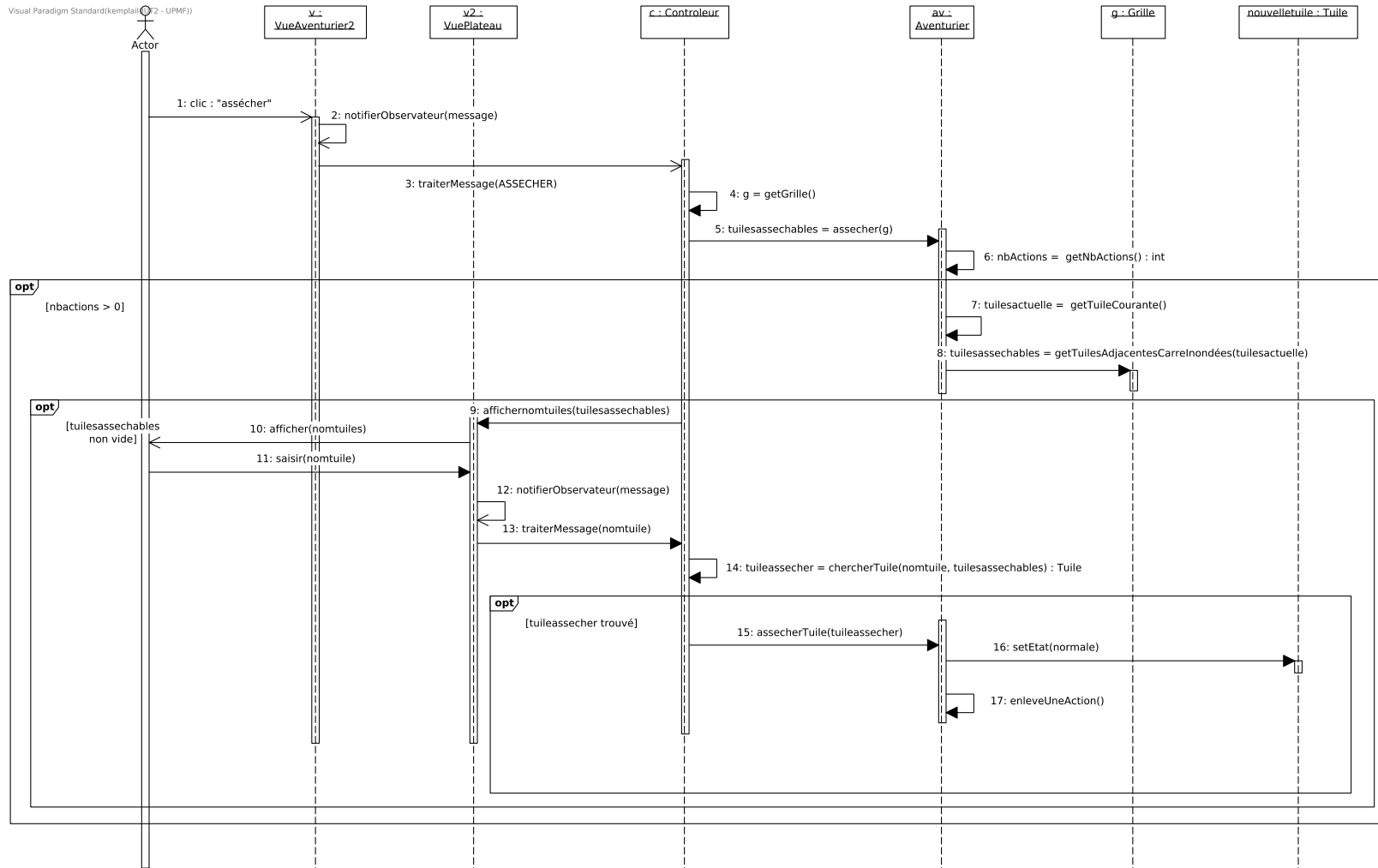
10. Tour de jeu



11. diagramme de tirage de carte inondation

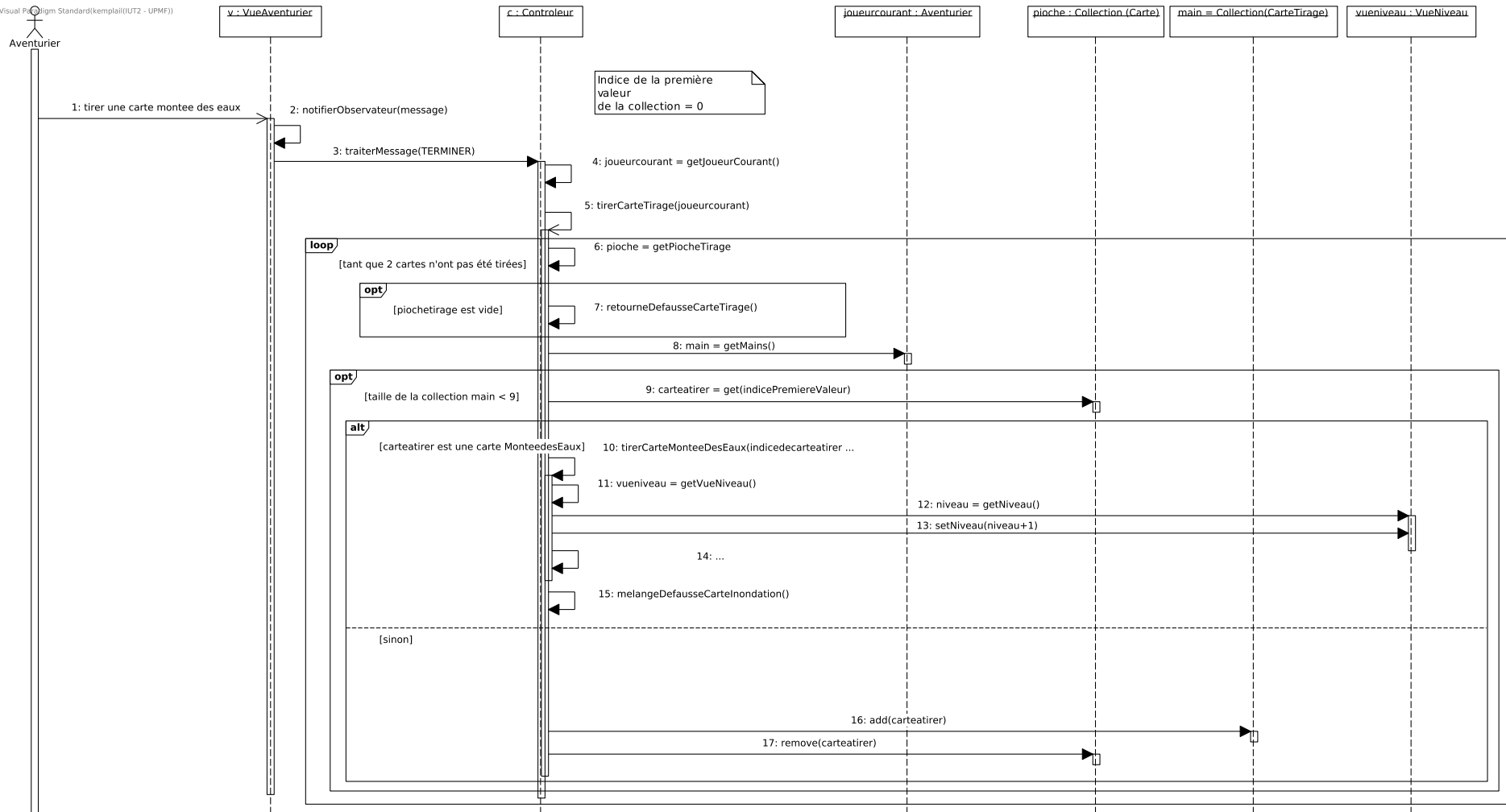


12. diagramme de séquence assèchement explorateur

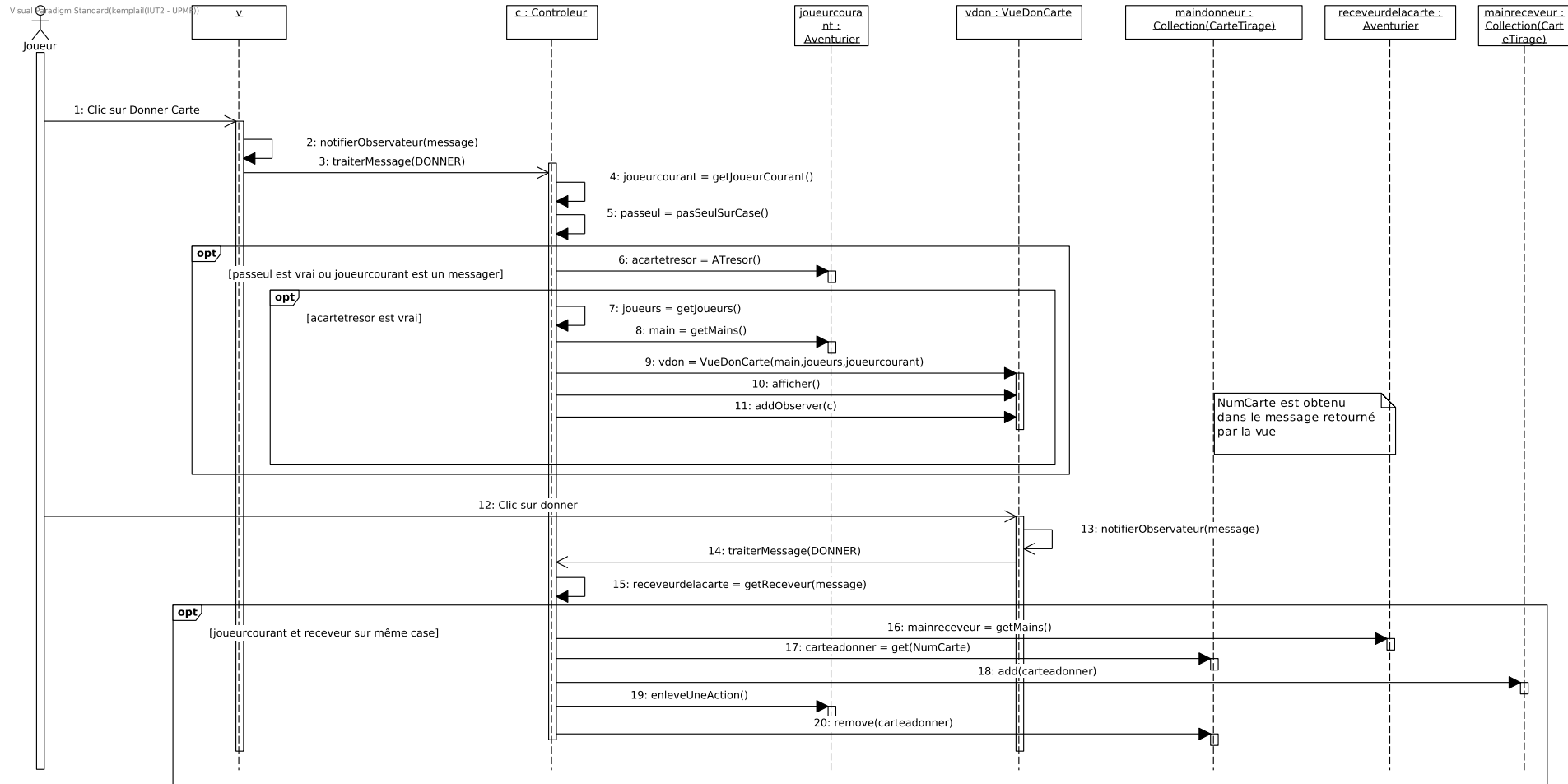


13. diagramme tirer une carte tirage / carte montée des eaux

Visual Programming Standard (kemplai(UT2 - UPMF))



14. Donner une carte



15. diagramme récupération trésor

