

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

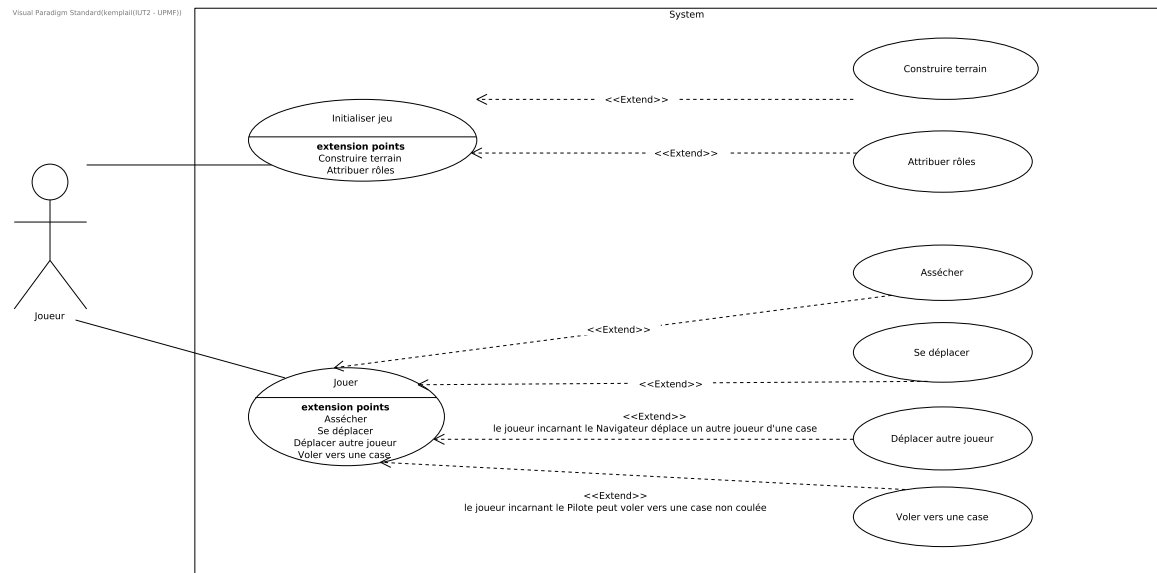
# Ile Interdite

## 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

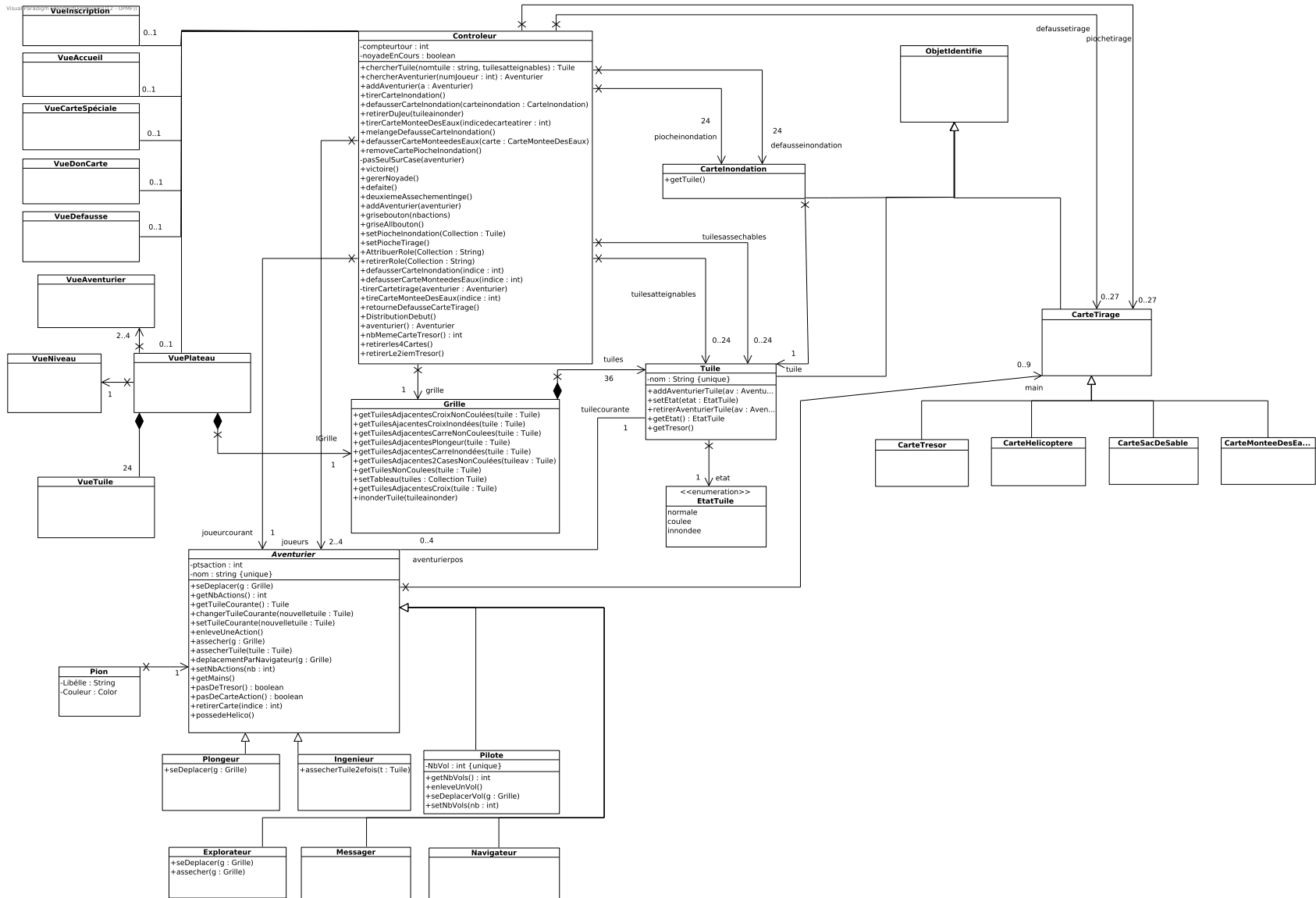
### Résumé :

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.

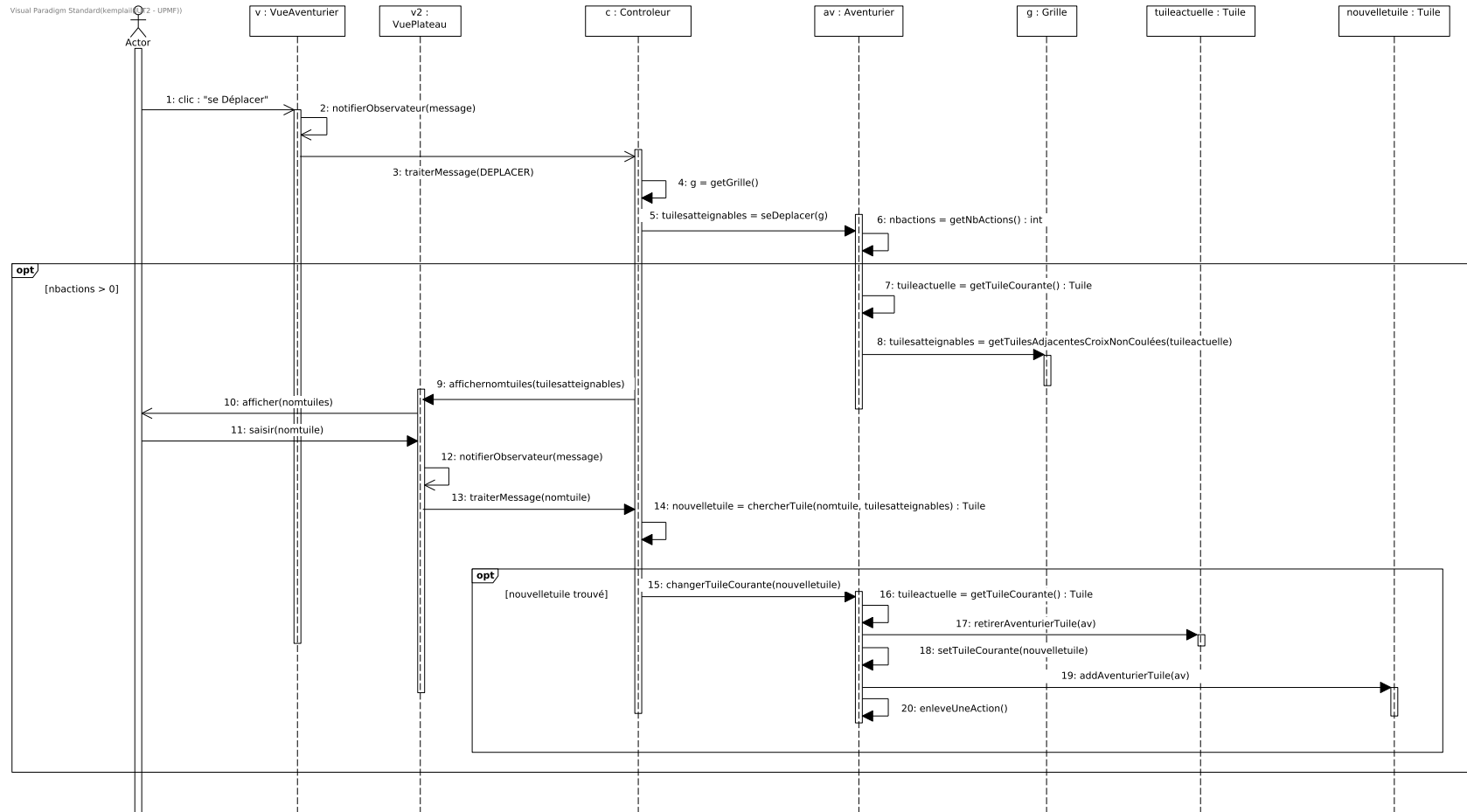
### Postcondition :

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

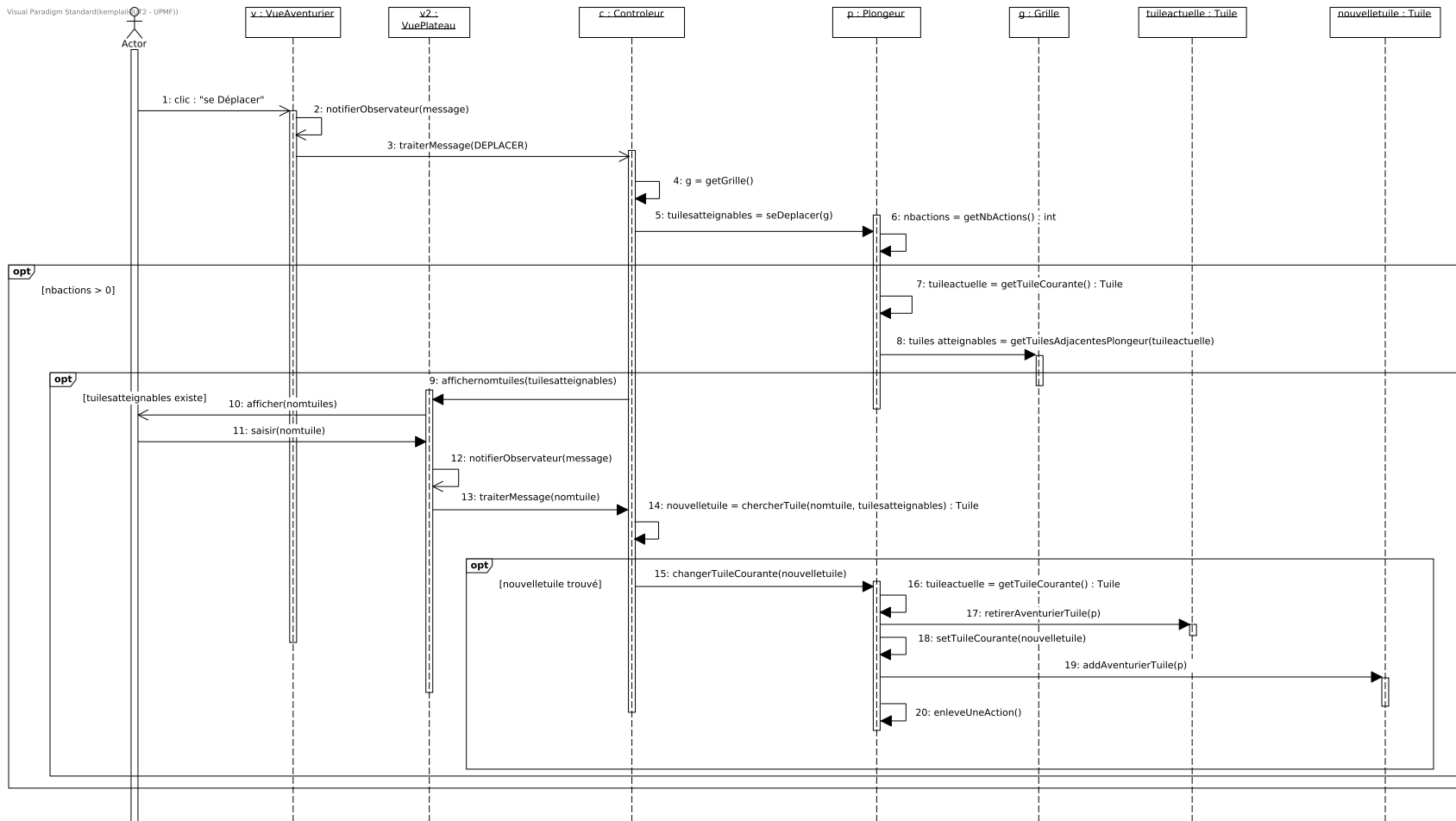


### 3. diagramme de séquence déplacement

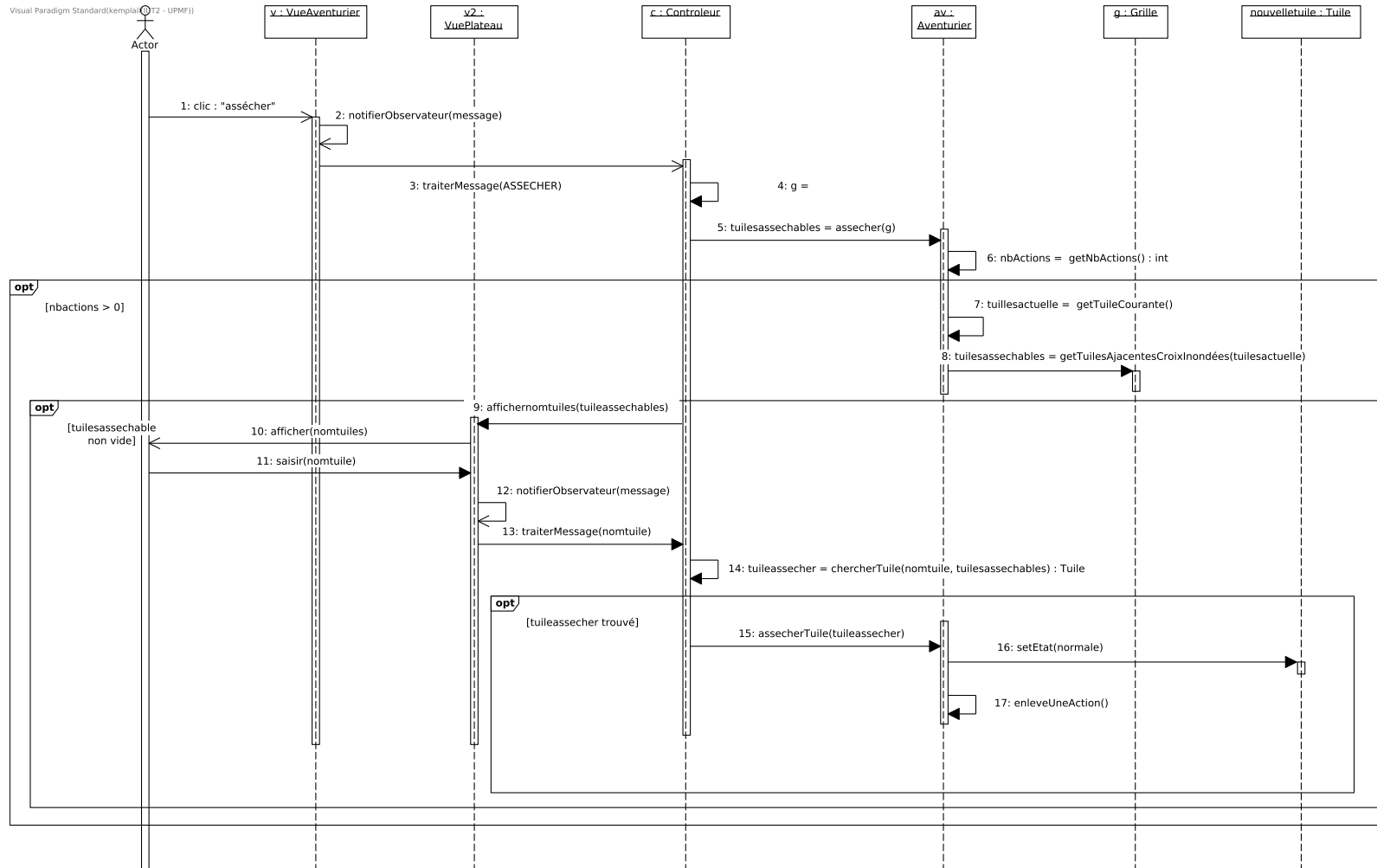


## 4. diagramme de séquence déplacement plongeur

Visual Paradigm Standard(kempton@UPHF)



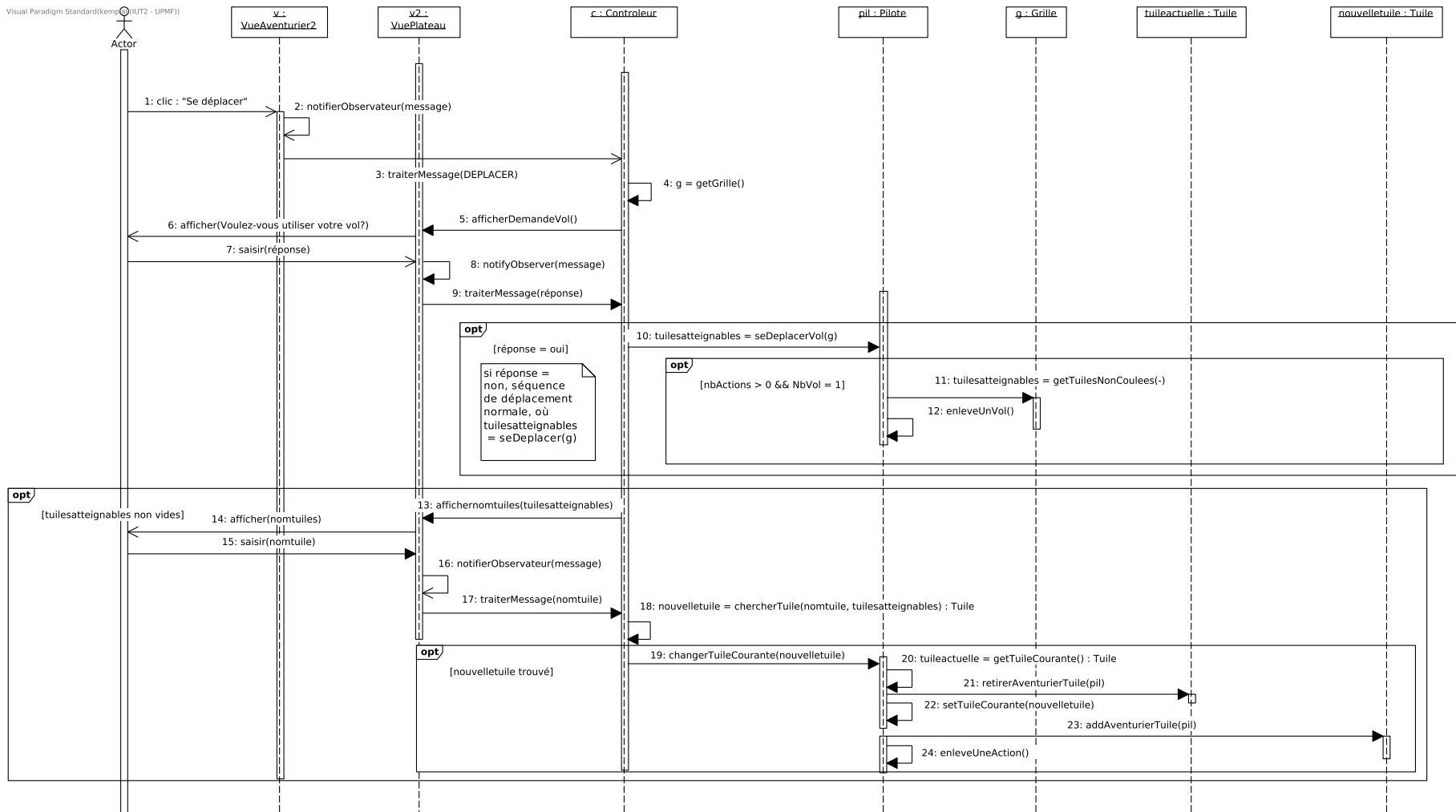
## 5. diagramme de séquence assèchement



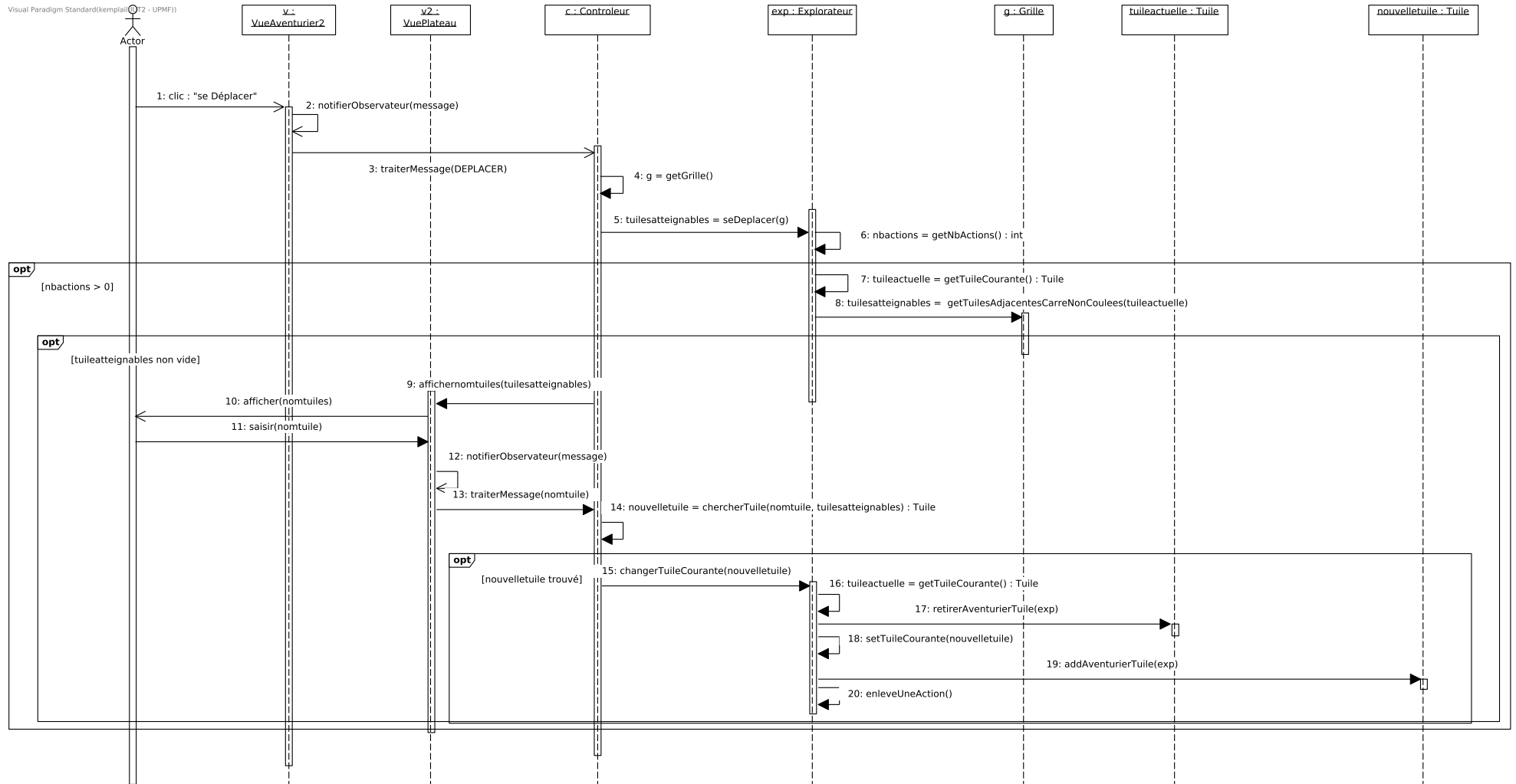


## 6. diagramme de séquence déplacement vol pilote

Visual Paradigm Standard(kempOULTZ - UPMF)

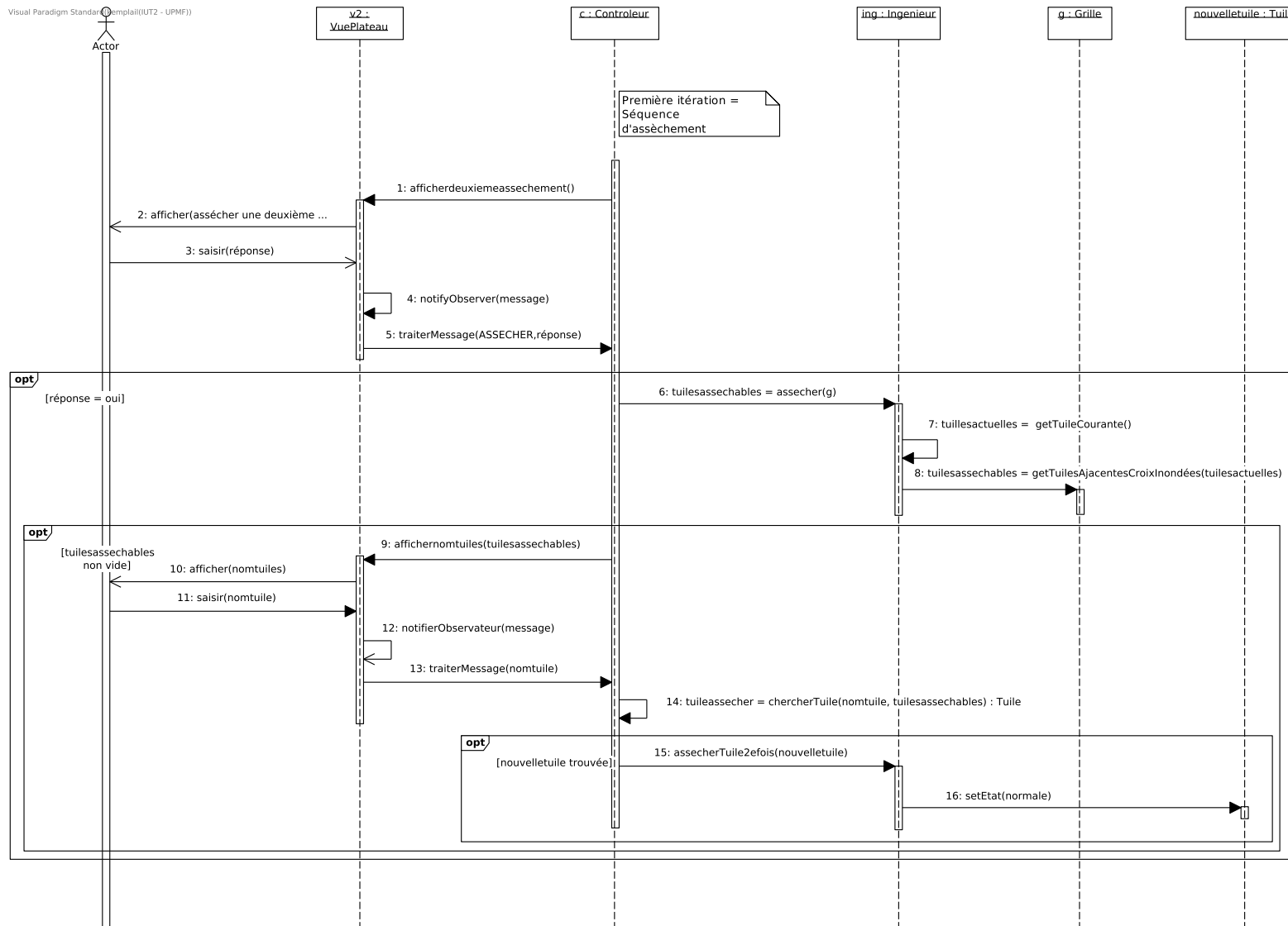


## 7. diagramme de séquence déplacement explorateur

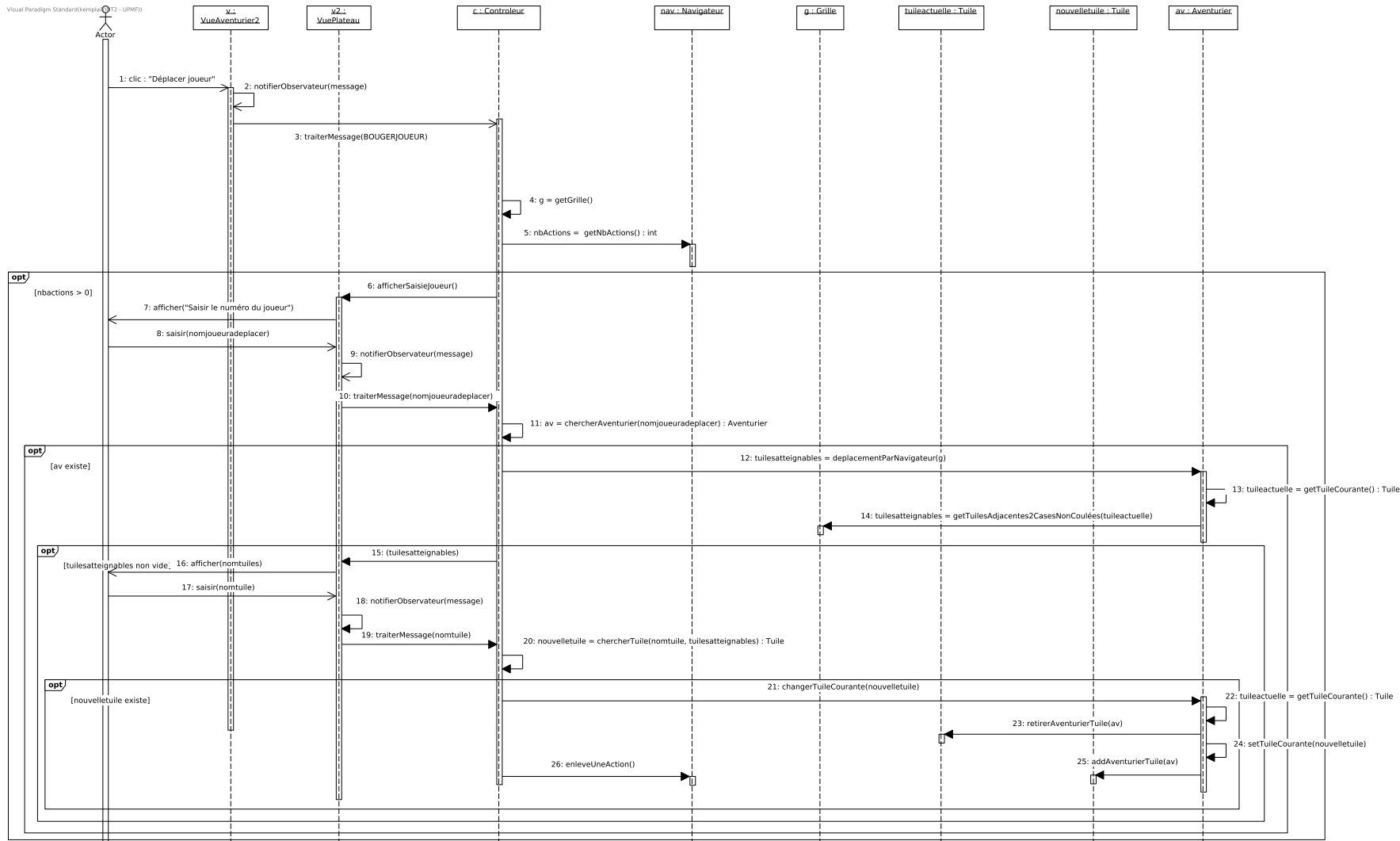


## 8. diagramme de séquence assèchement ingénieur

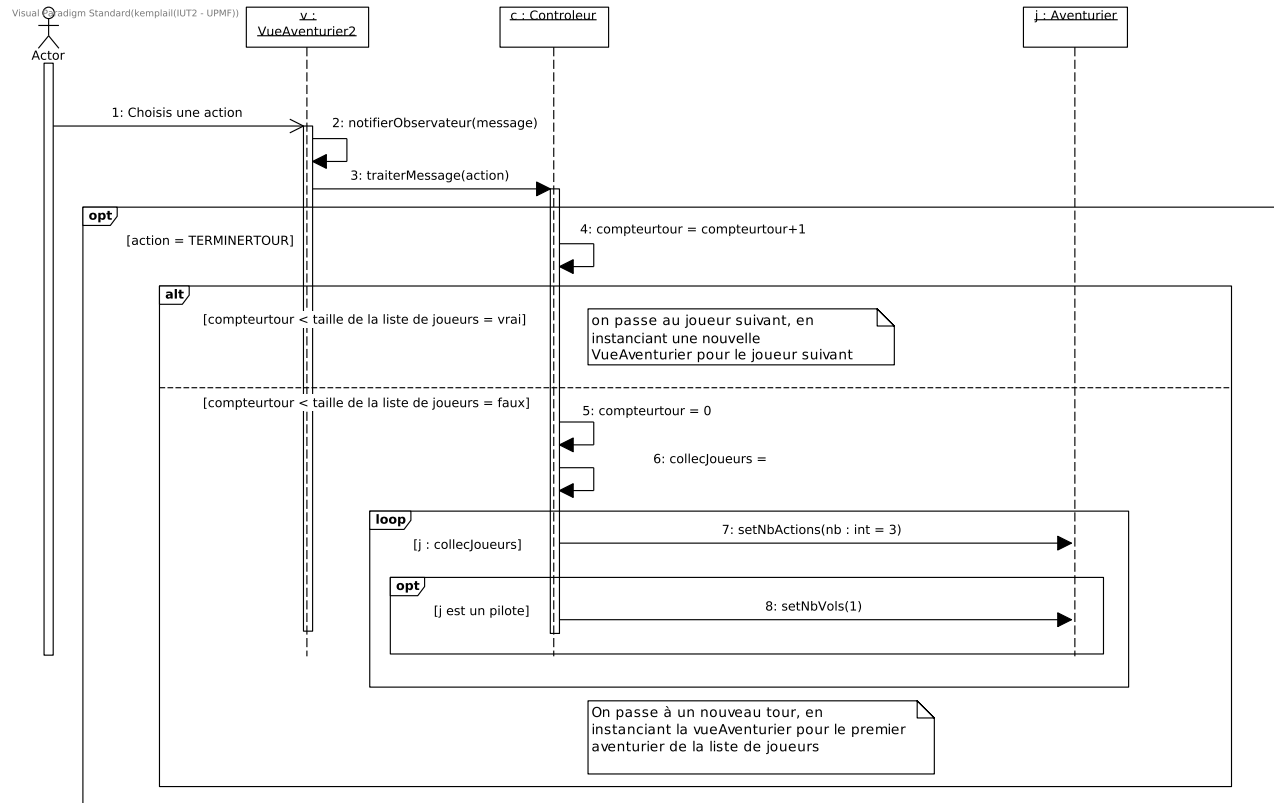
Visual Paradigm Standard - UML (UT2 - UPMF)



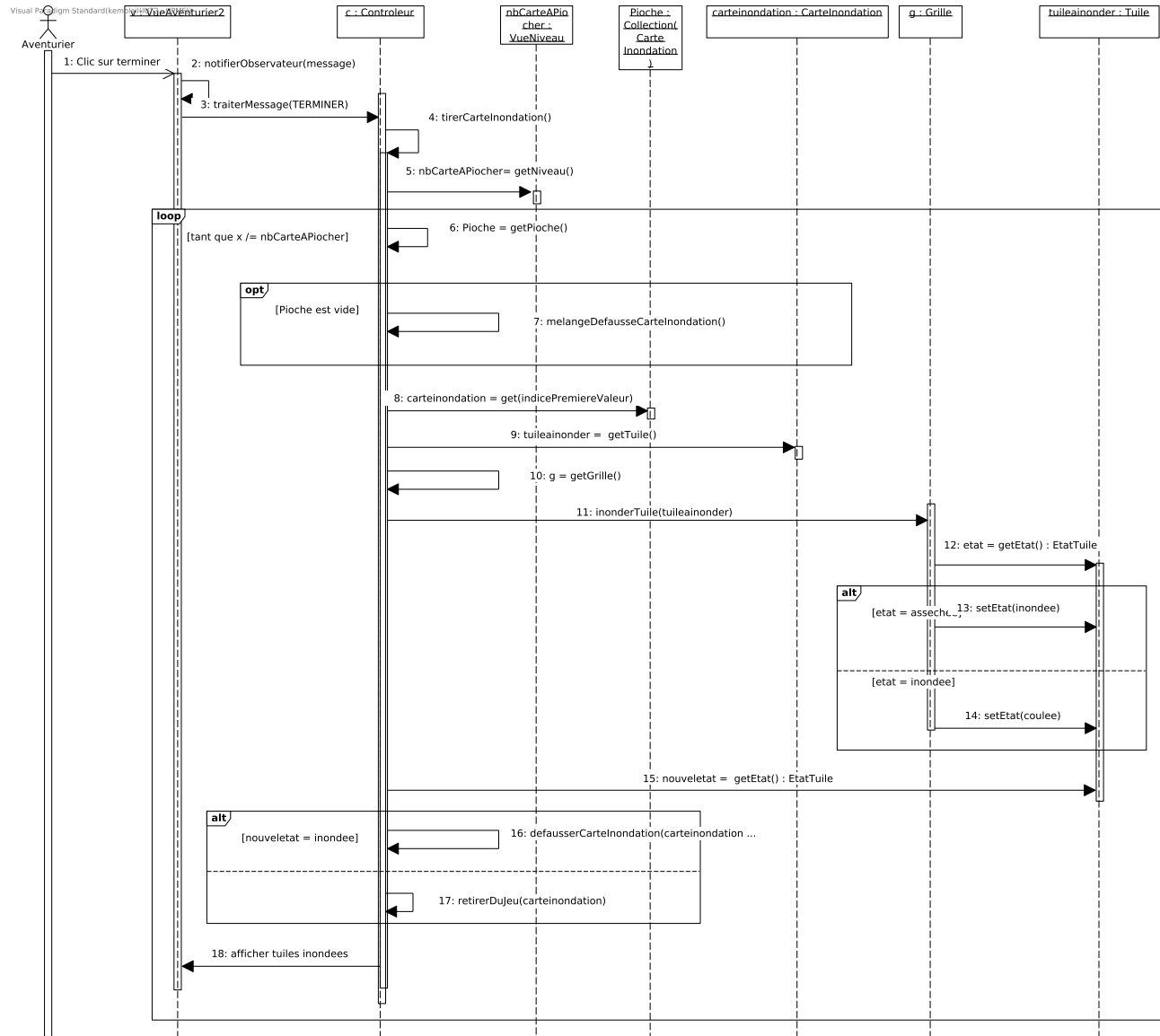
## 9. diagramme de séquence déplacement autre joueur navigateur



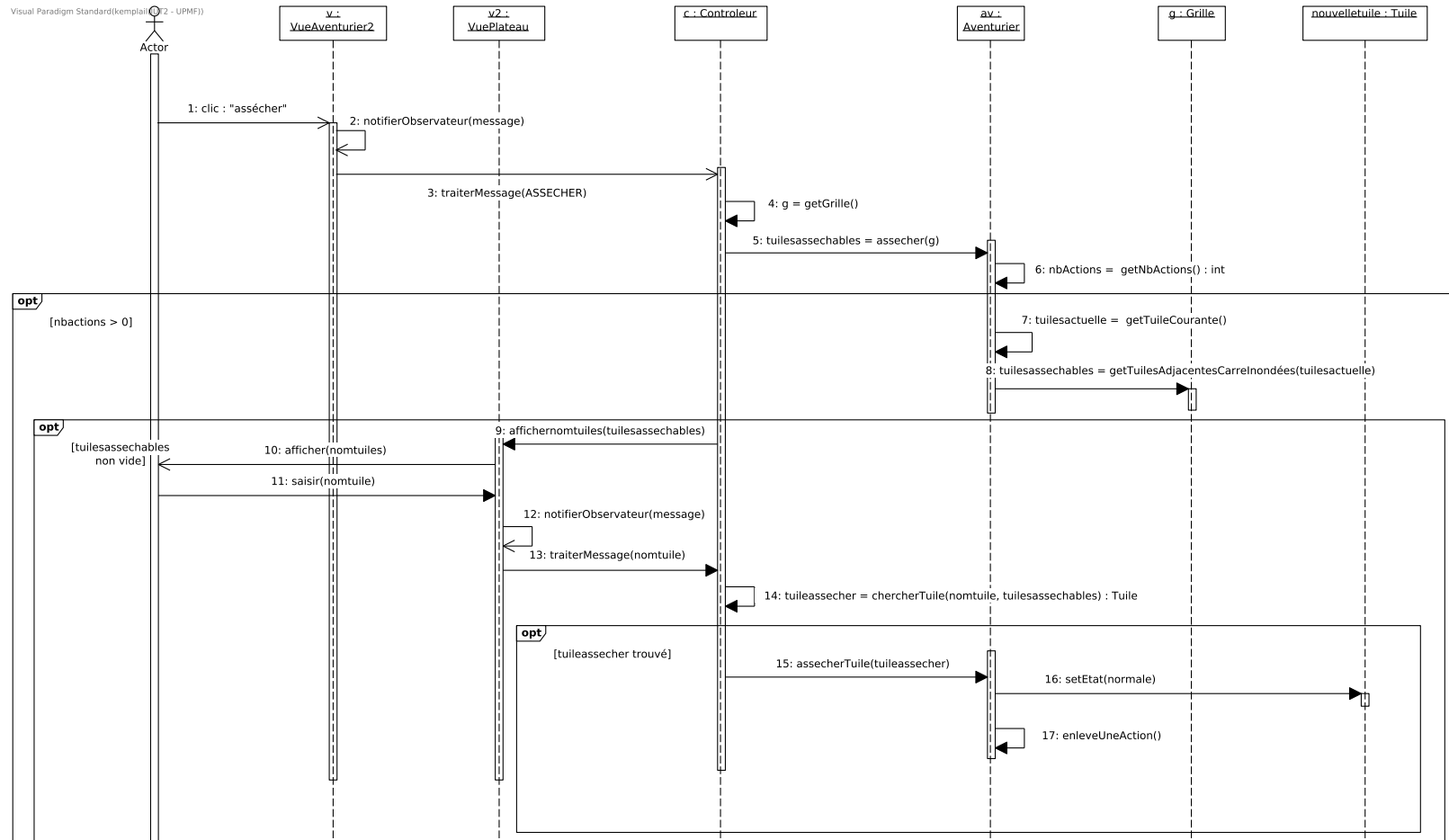
## 10. Tour de jeu



## 11. diagramme de tirage de carte inondation

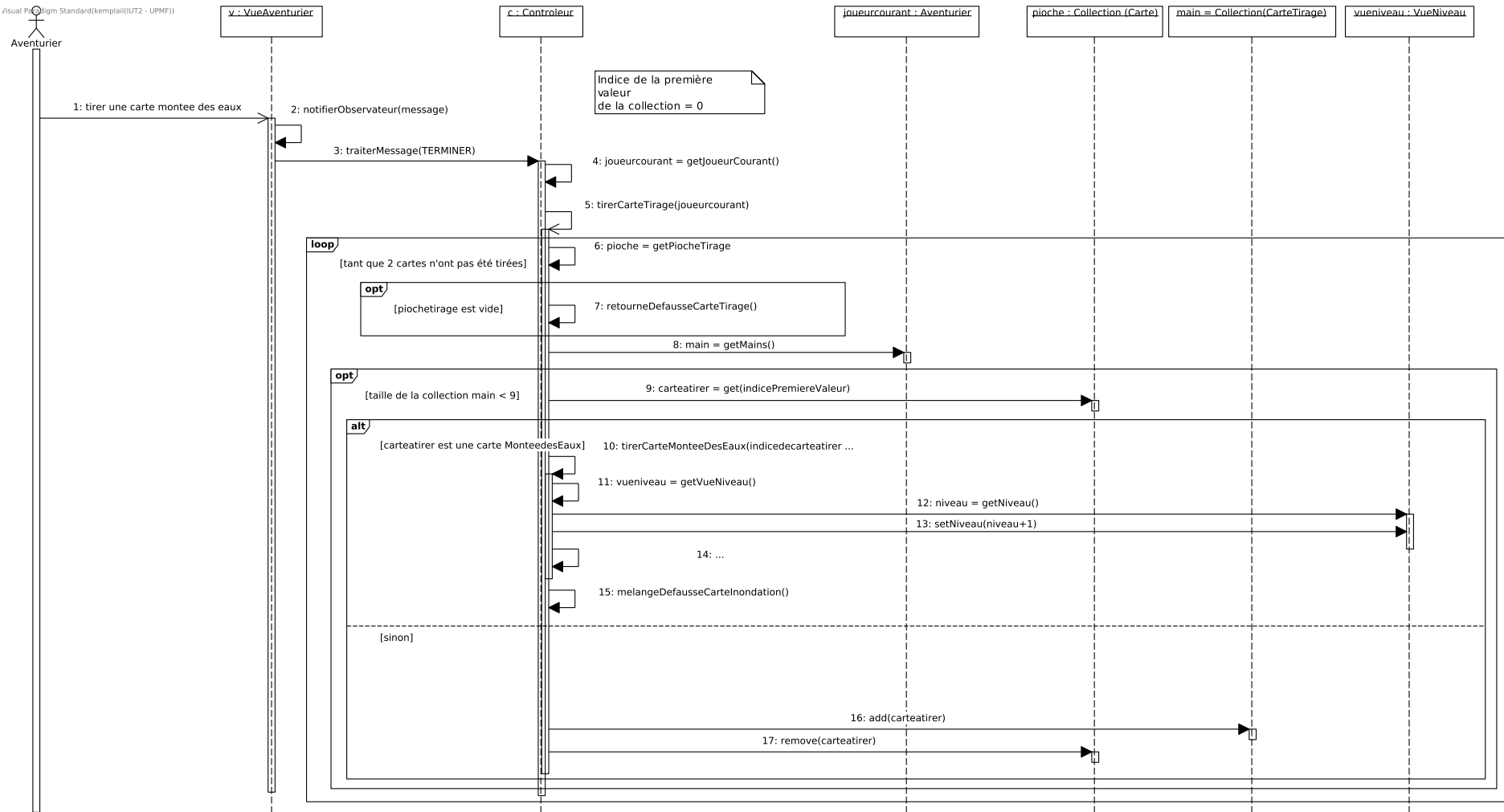


## 12. diagramme de séquence assèchement explorateur



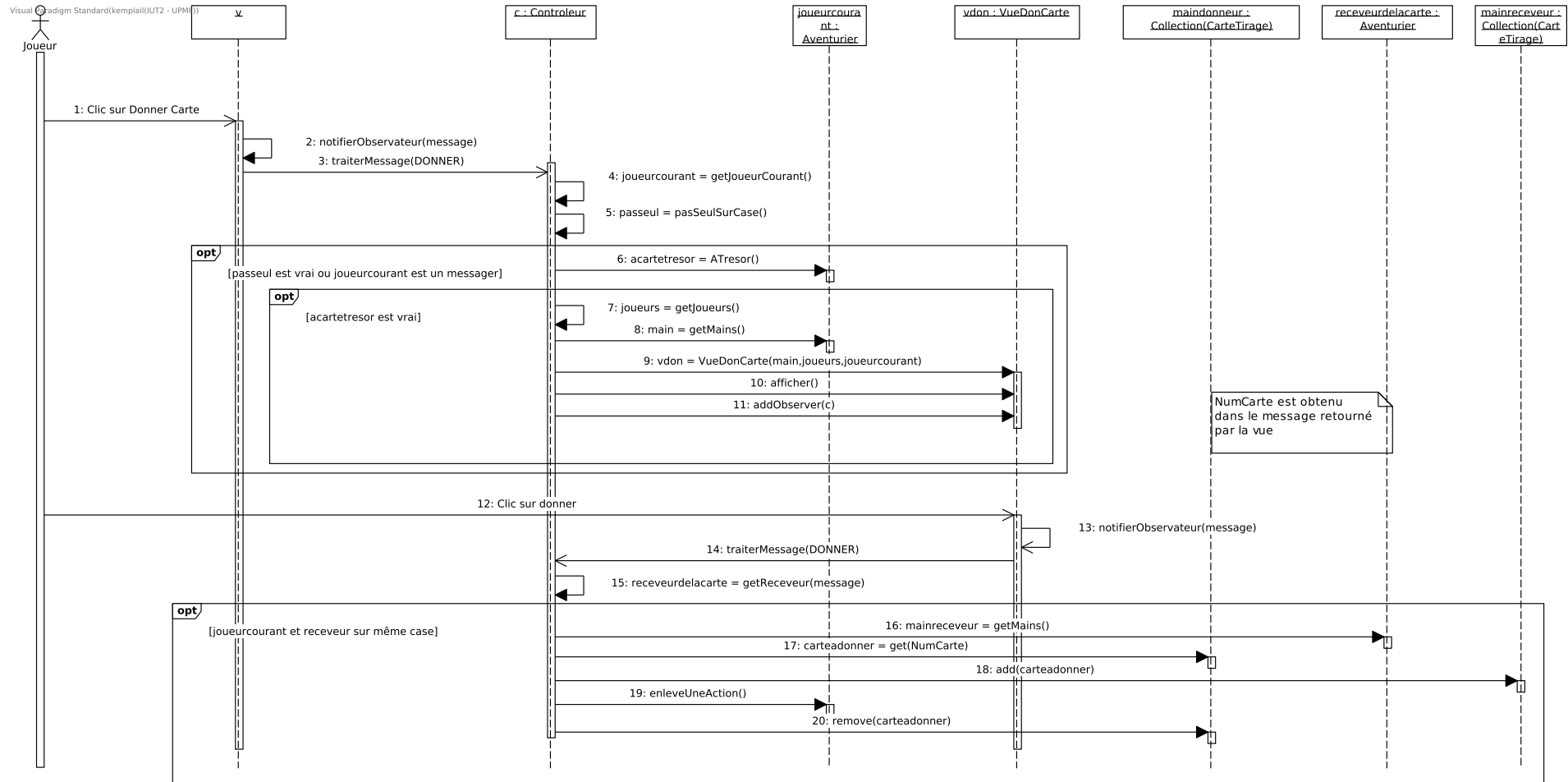
## 13. diagramme tirer une carte tirage / carte montée des eaux

/visual Modeling Standard(kemplai(UT2 - UPMF))





## 14. Donner une carte



## 15. diagramme récupération trésor

