

PROJET JEU PIRATE



Tolotra RANDRIAMAROVELO

1 ère Année SRI

2023-2024

```
TestFonctionnel
main(args:String[1..*])
```

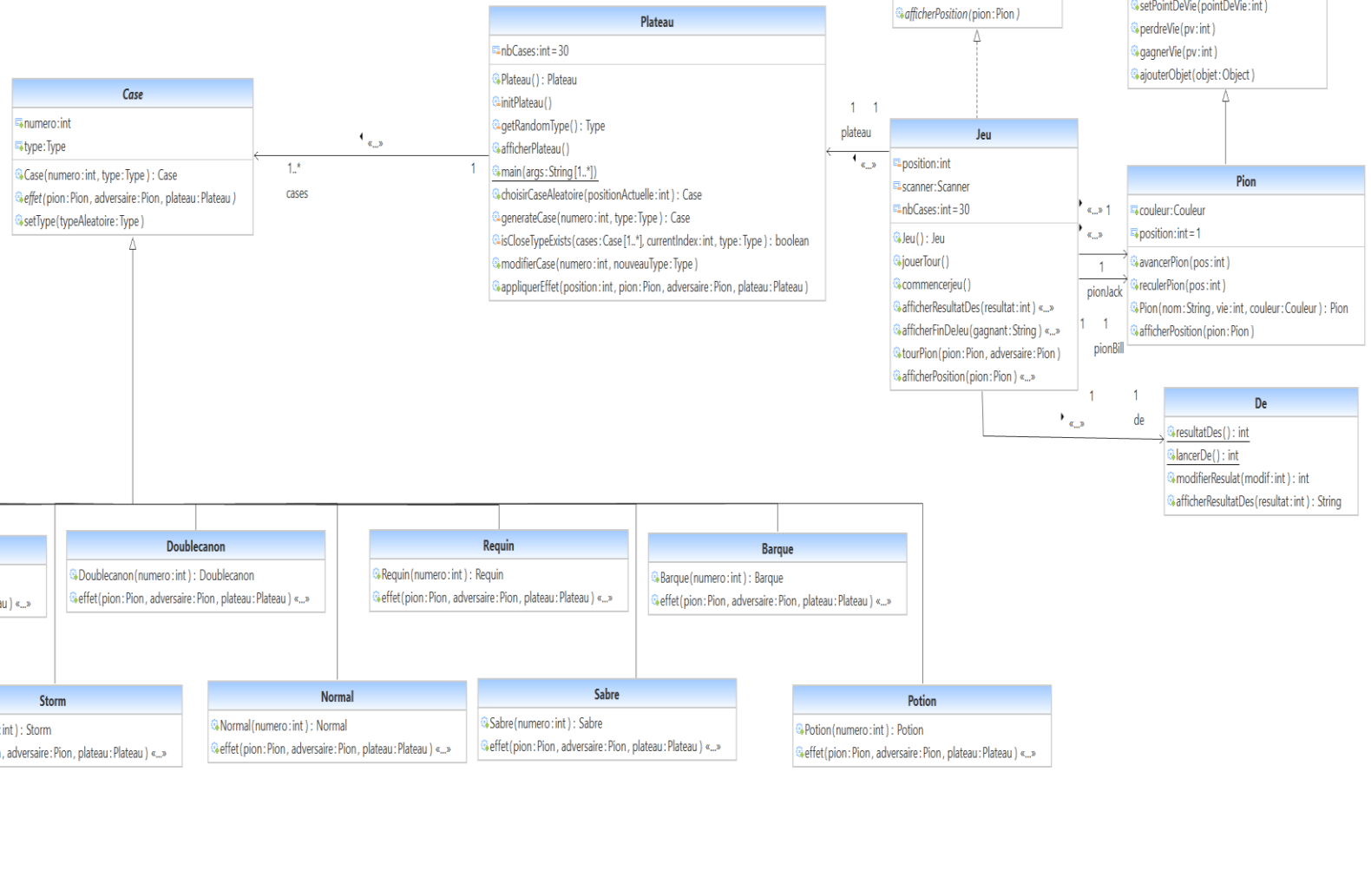
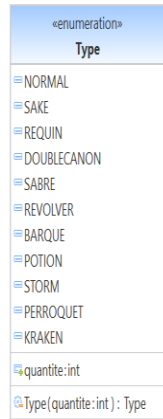
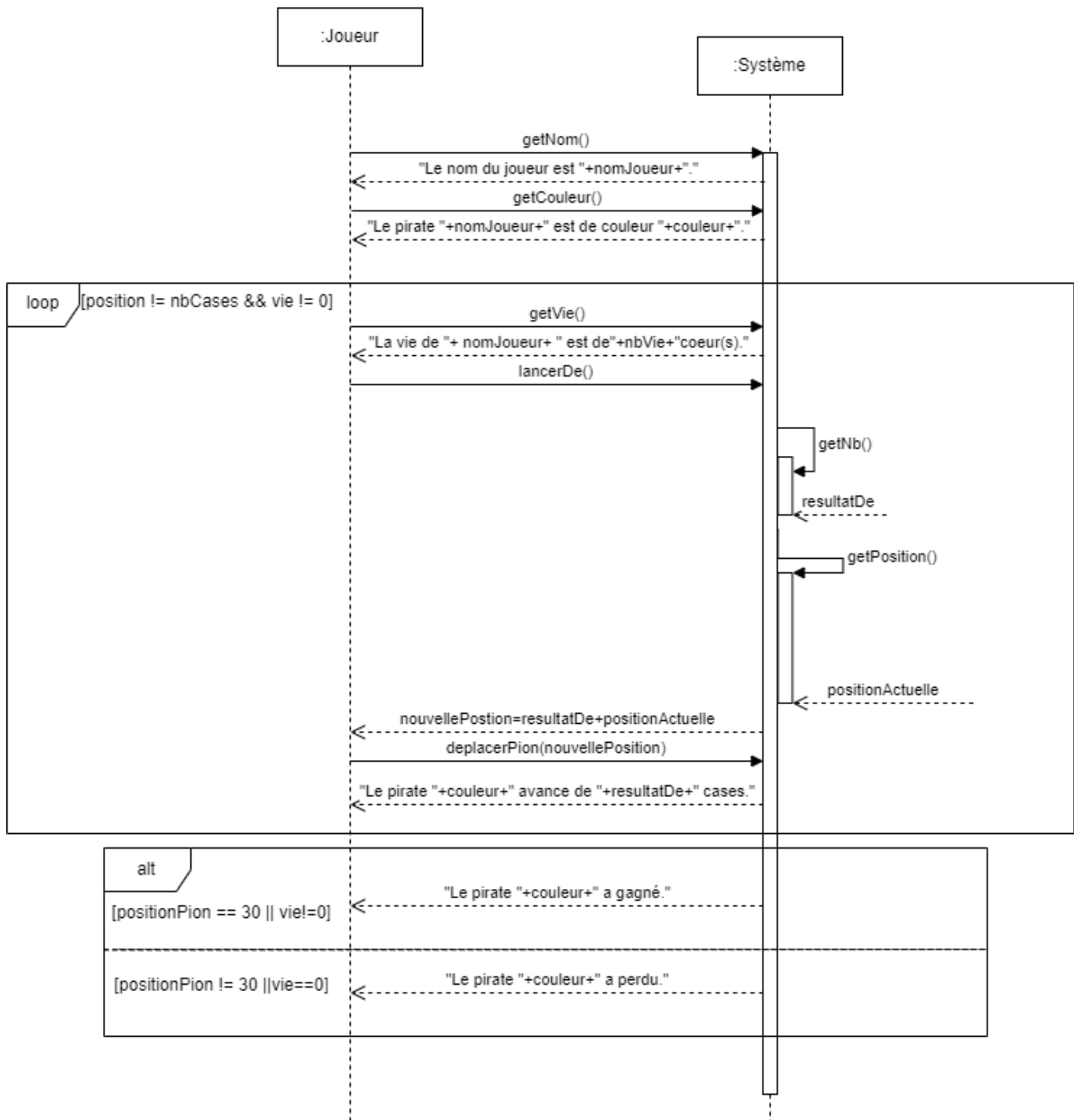
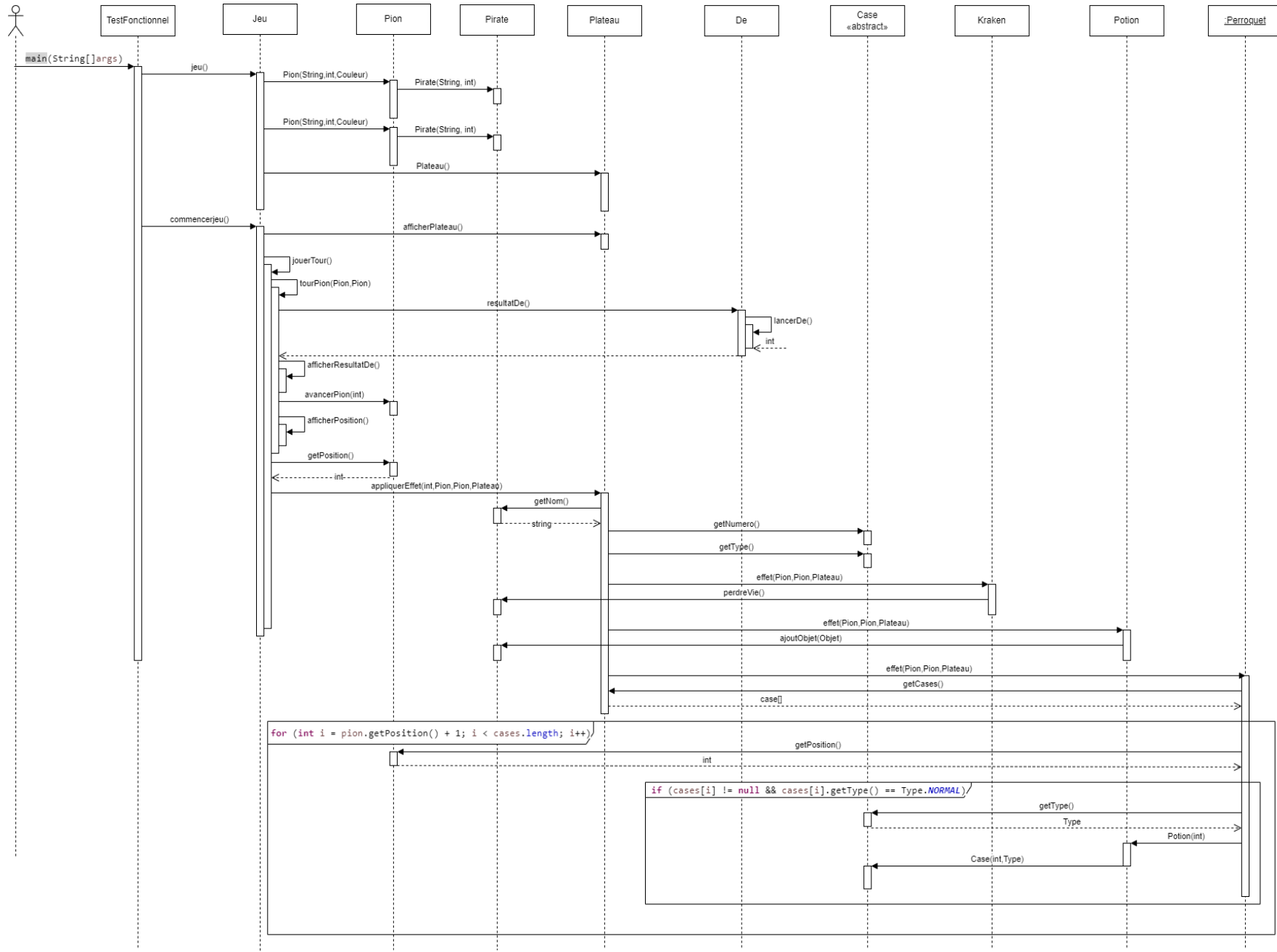


Diagramme de séquence système



DIAGERAMME DE SEQUENCE DETAILLEE



Détails des cas spéciaux

Description cases spéciales :

- Perroquet : Lorsqu'un joueur atterrit sur une case Perroquet, cette case transforme aléatoirement une autre case normale du plateau se situant après le joueur en une Potion puis annonce sa position (dans la console).
- Kraken : Si un joueur atterrit sur une case Kraken, il perd 4 points de vie.
- Potion : Lorsqu'un joueur obtient une Potion, il le rajoute dans son inventaire.