

Rapport du projet Java-IHM Miniclip

Polytech Paris-sud 2011/2012

Encadré par:MRABET Yassine

Sommaire

I-Introduction

II-Diagramme des cas d'utilisation

III-Diagramme d'états-transition

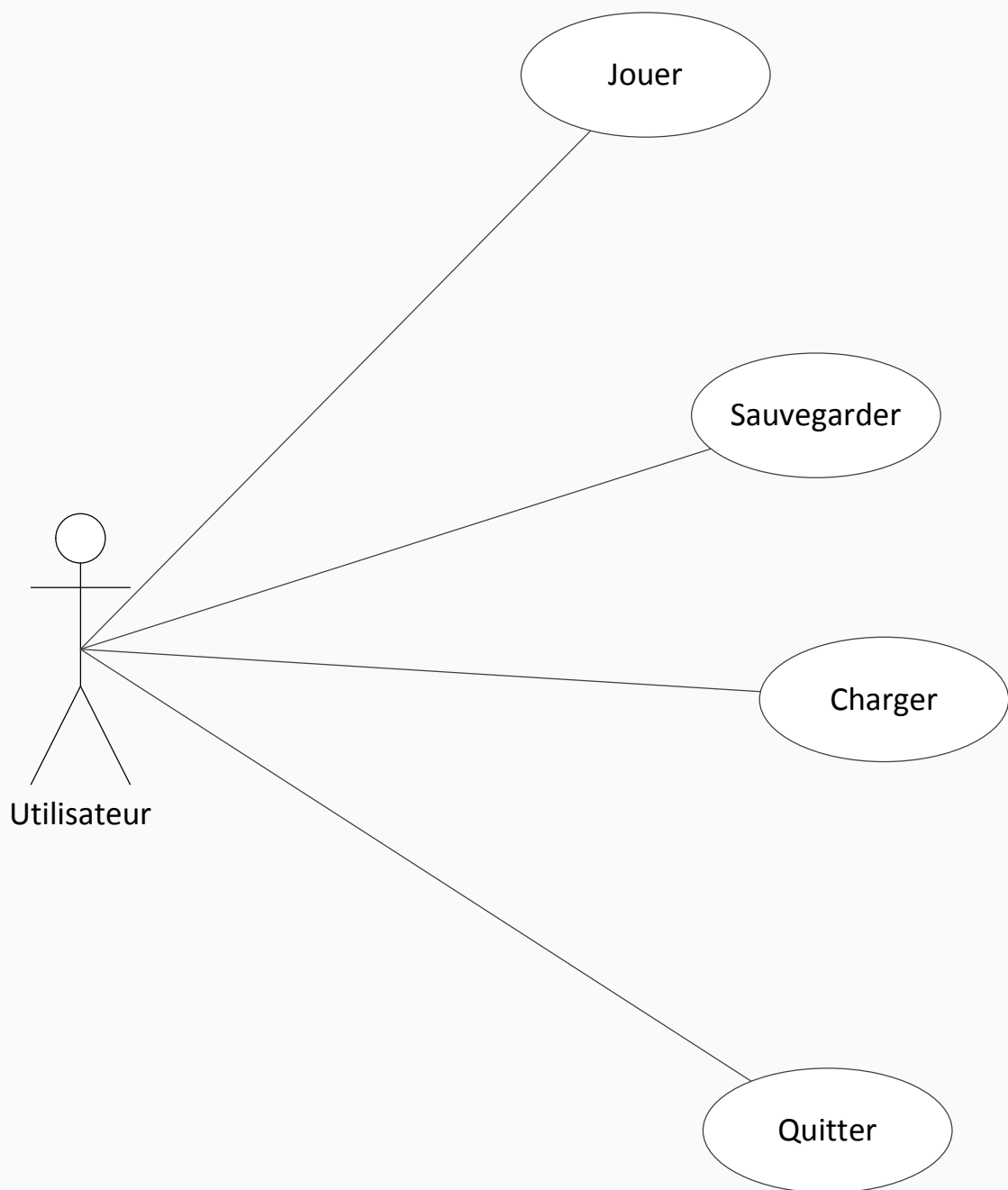
IV-Diagramme des classes

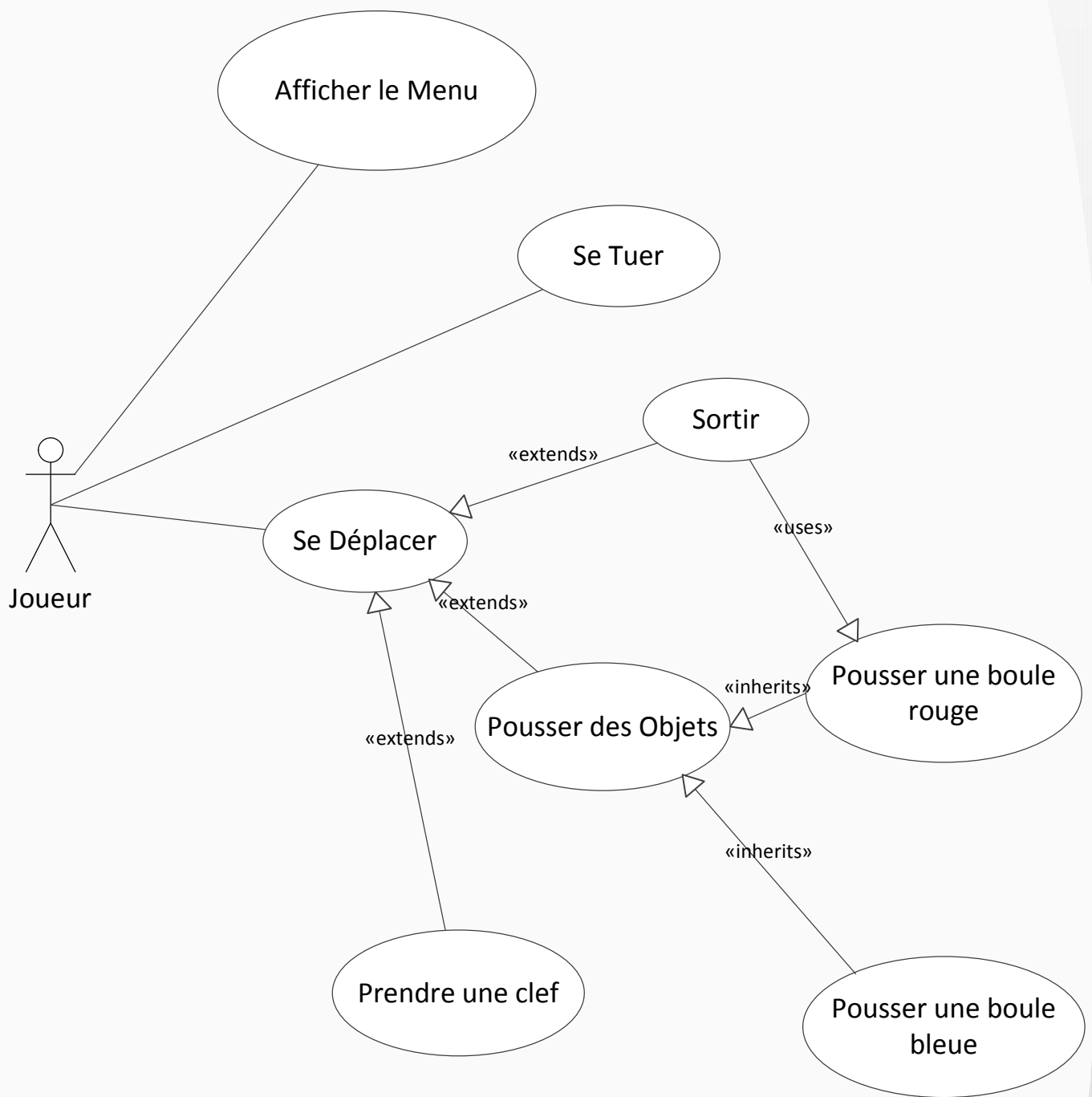
V-Conclusion

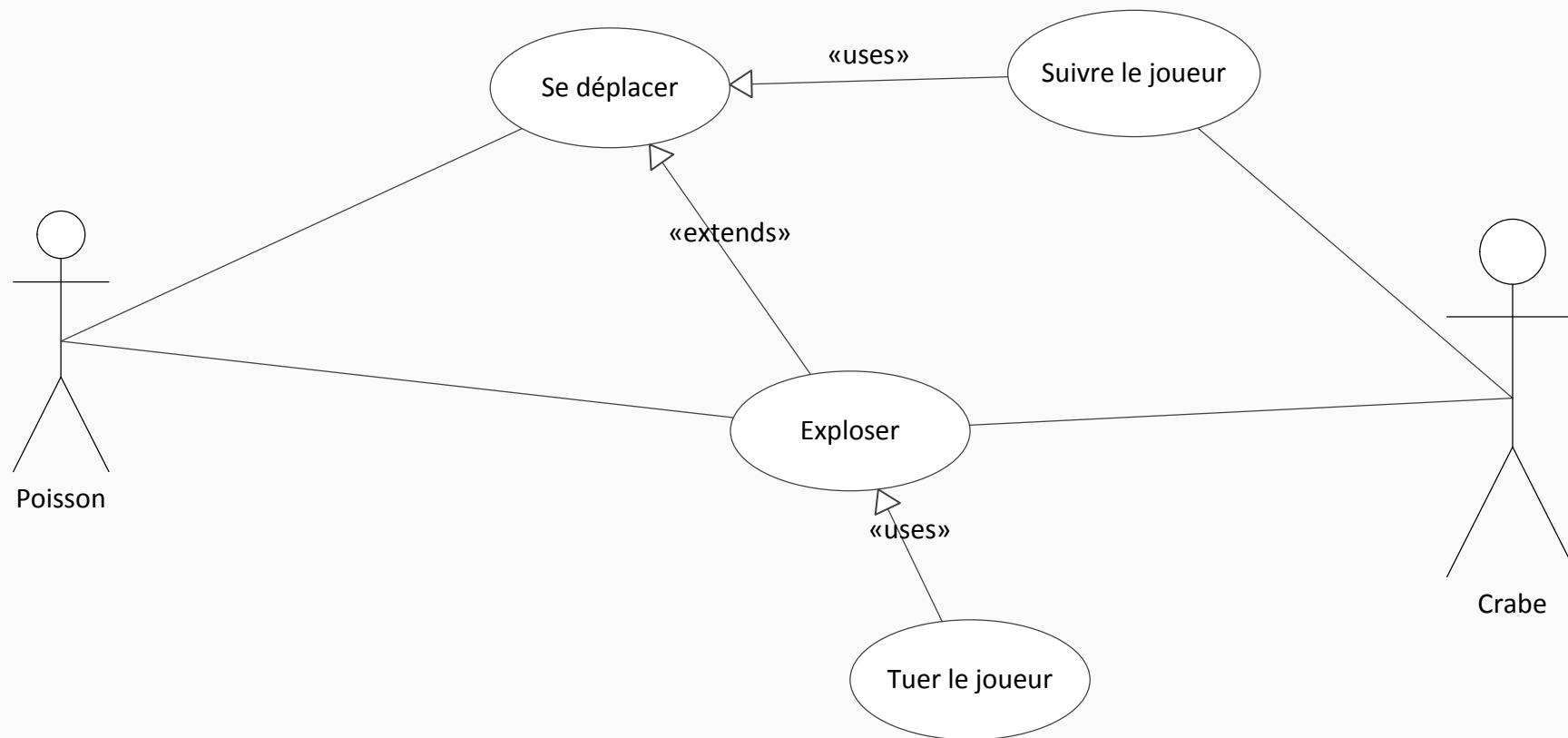
I-Introduction

Le projet JAVA-IHM consiste à implémenter un jeu vidéo Aqua-Energizer en Java, à l'aide de la librairie Swing. Dans la première partie nous allons présenter les diagrammes des cas d'utilisation, ensuite le diagramme d'états-transition, enfin le diagramme des classes.

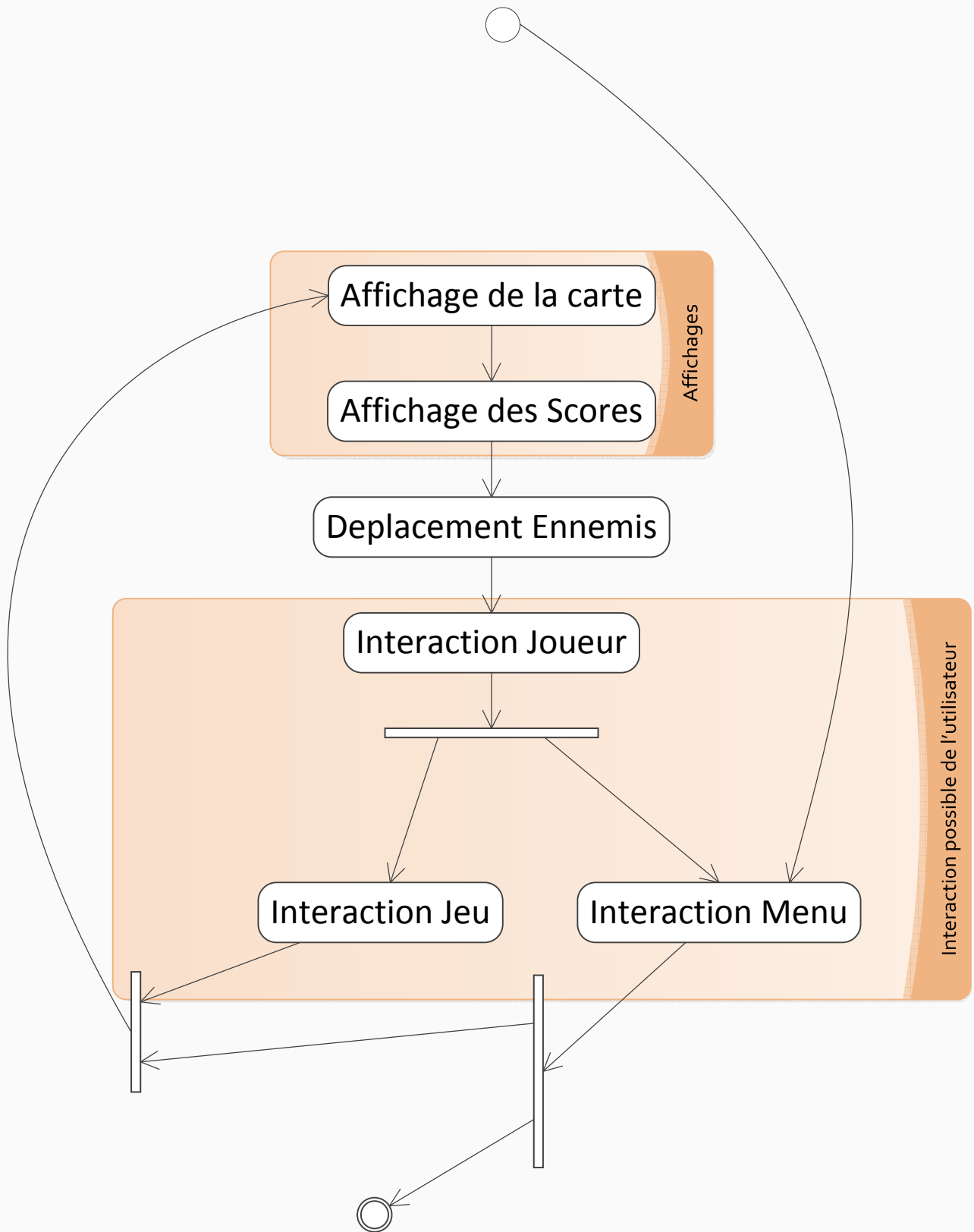
II-Diagramme des cas d'utilisation







III-Diagramme d'états-transition



IV-Diagramme des classes

