Master Informatique
Année 2003-2004

Architecture Logicielle

Use Cases

Correction

2 décembre 2003

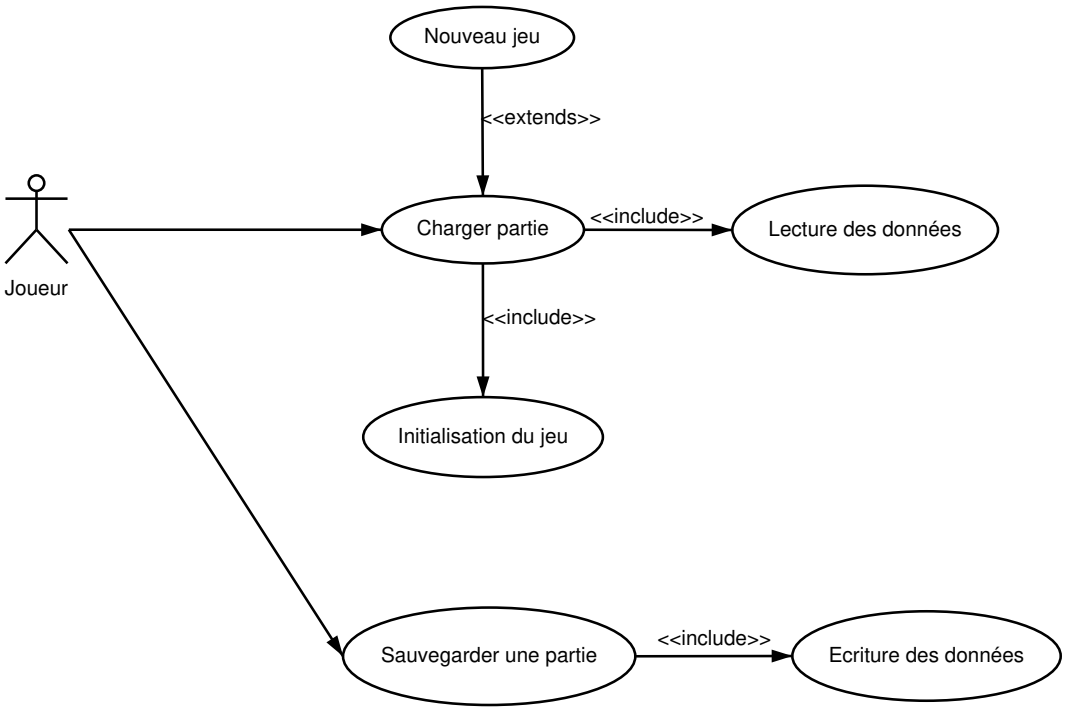

FIG. 1 – Charger et sauver une partie

FIG. 2 – Jouer à Pacman

Objets présents :

=> Pacman
=> Pastille
=> Super Pastille
=> Labyrinthe
=> Bonus
=> Fantôme
=> Niveau