

# Licence Informatique 3<sup>e</sup> année

## Modélisation Objet

### TP1 - Implémentation

#### 1- Scrabble

Un programmeur a commencé à coder un jeu de Scrabble. Il faut reprendre son code de façon propre et pour cela, en faire un modèle. Construisez le diagramme de classe du code contenu dans le fichier Scrabble.zip et le diagramme de séquence correspondants à une partie de Scrabble (on peut omettre les initialisations).

#### 2- Tournoi

Implémentez le programme Java correspondant au modèle suivant :



