

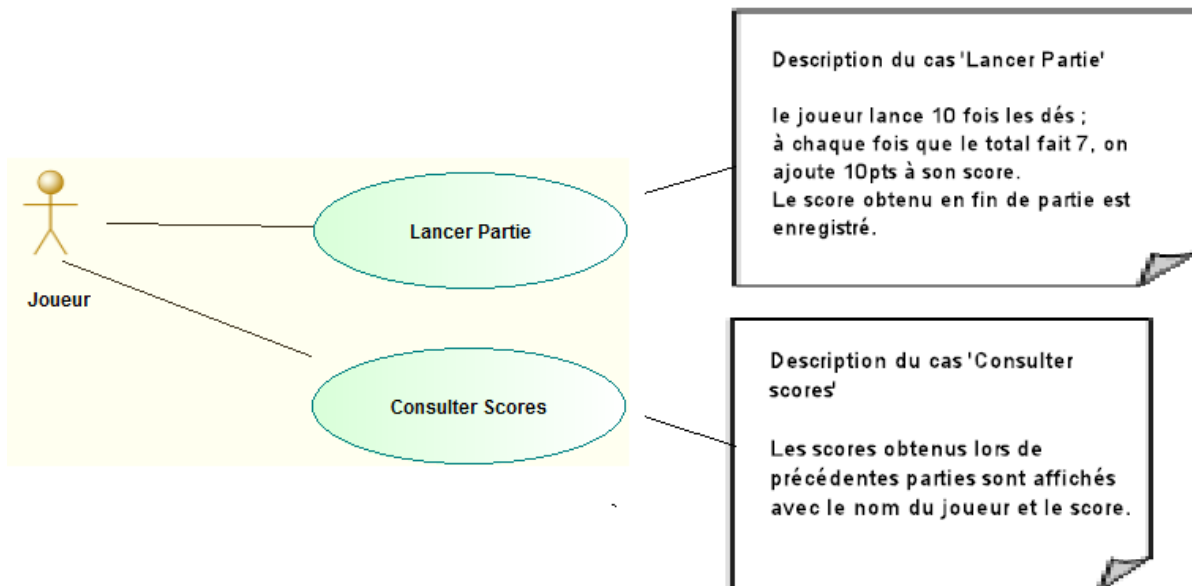
## SAE S2.01

### Développement d'une application

#### Sujet évaluation : Jeu de Dés

### 1. Conception UML Niveau User View

#### Diagramme de Cas d'Utilisation



#### Cas Lancer Partie

Description : On enregistre le nom du joueur (il ne peut ni être vide, ni contenir d'espace). Le joueur lance 10 fois les dés : à chaque fois que le total fait 7, on ajoute 10 pts à son score. On enregistre le score obtenu en fin de partie sur le disque.

Pré-condition : lancé par le joueur

Post-condition : Le score obtenu en fin de partie est enregistré

#### Cas Consulter Scores

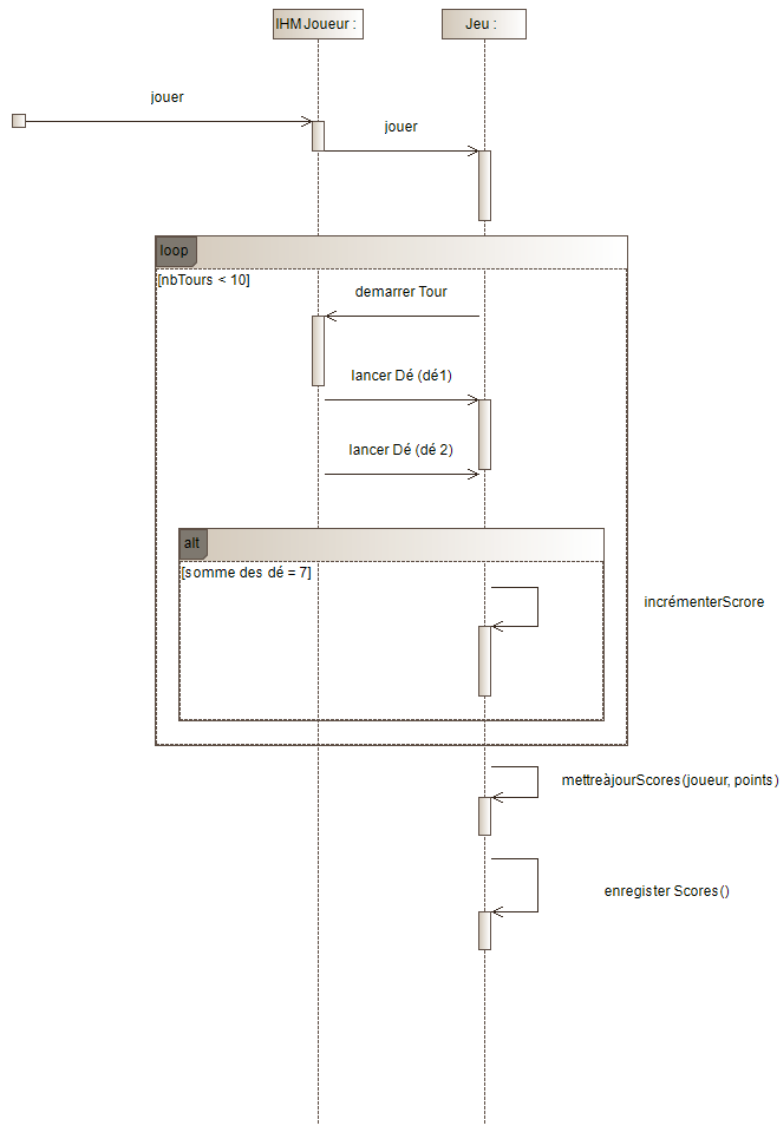
Description :

Les scores obtenus lors de précédentes parties stockés sur le disque sont affichés avec le nom du joueur et le score. On affiche les 10 meilleurs scores dans l'ordre décroissant.

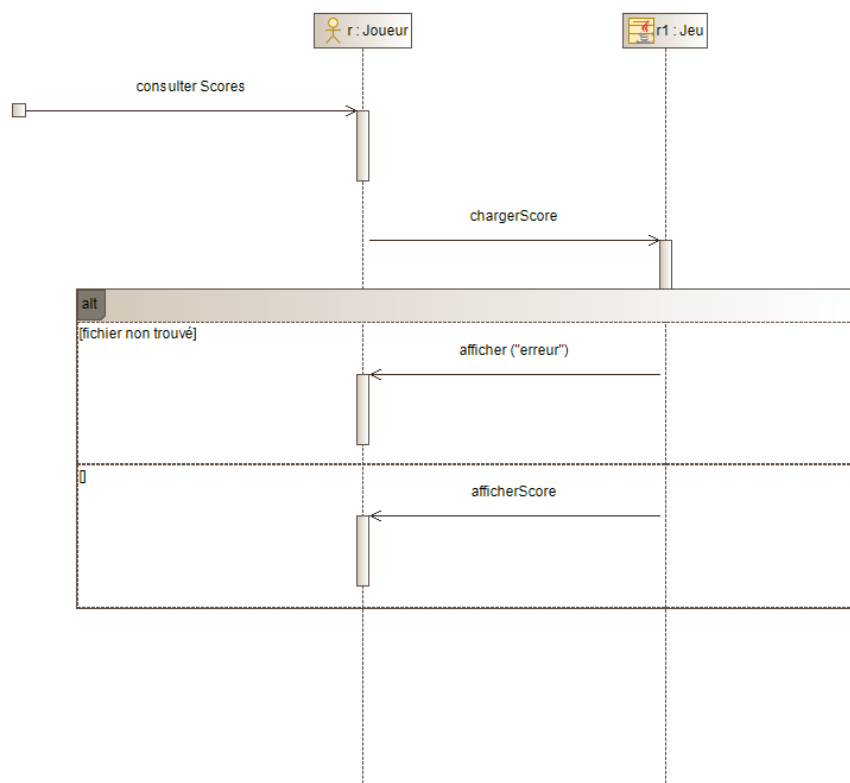
Pré-condition : lancé par le joueur

Post-condition : Les scores ont été affichés

## Cas Lancer Partie

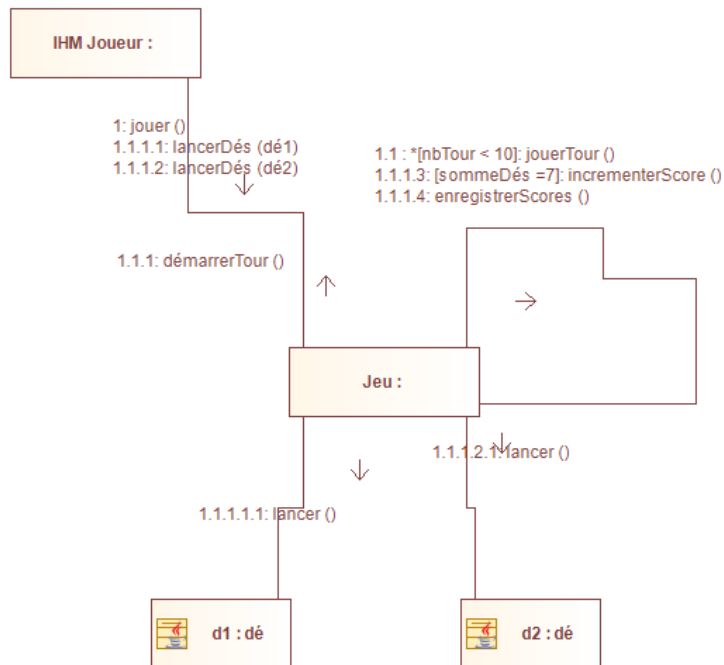


## Cas Consulter Scores

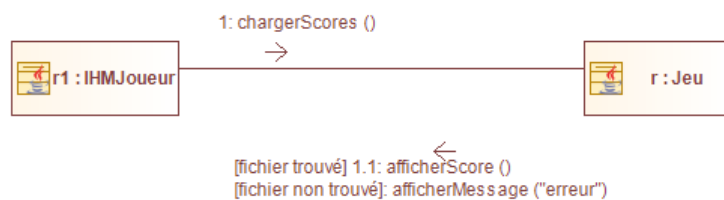


## 2. Conception UML Niveau Design View

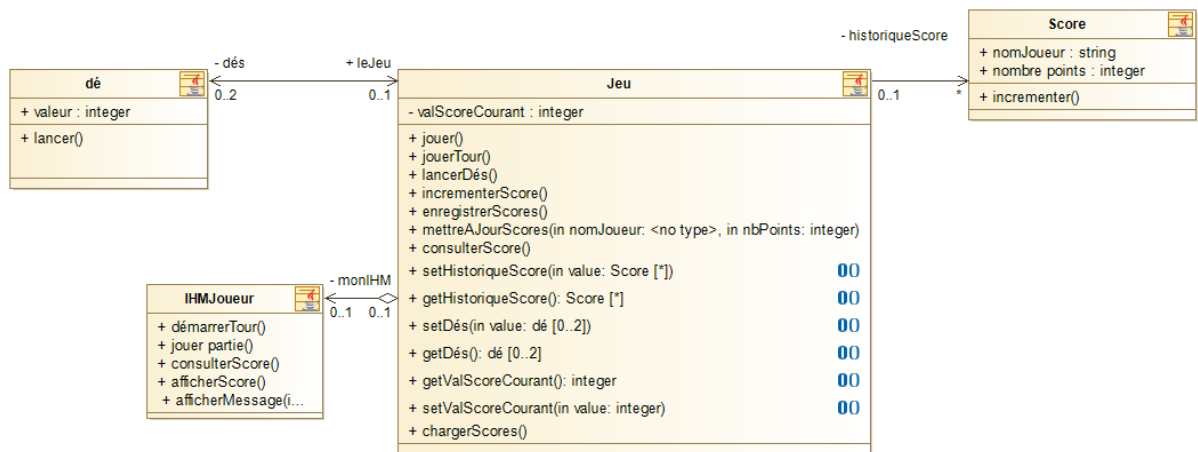
### Cas Lancer Partie



### Cas Consulter Scores



## Diagramme de classe métier



### 3. Conception UML Niveau Implementation View

#### Reverse code Java (Diag Classes implm MO)

