



Scénarios

Titre: Déplacement du héros

Résumé: Le joueur appuie sur une touche directionnel pour faire bouger le personnage

Auteur:

Responsable:

Date de création:

Acteurs concernés: Le joueur

précondition: Aucune

postcondition: le personnage se déplace ou pas

Scénario nominal:

1:L'utilisateur appuis sur une touche directionnel

2.le personnage peut se déplacer dans cette direction

3.le personnage se déplace dans cette direction

Scénarios alternatifs:

A1:Le personnage ne peut pas se déplacer dans cette direction, cet enchainement démarre après le point 1 du scénario nominal-> 4.Rien ne se passe

Scénario exceptionnel:

E1:L'utilisateur appuis sur plusieurs touche directionnel ->4.Rien ne se passe

E2:L'utilisateur appuis sur une touche qui n'est pas directionnel ->4.Rien ne se passe

Titre: Génération du Labyrinthe.

Résumé: Le joueur choisit un niveau pour générer un labyrinthe.

Auteur: E-Quipe

Responsable:

Date de creation:09/10/2018

Acteurs concernés: Le joueur

Précondition: Aucune

Postcondition: Un labyrinthe est généré et affiché

Scénario nominal:

1:Le joueur choisit un labyrinthe et tape sur le bouton Entrée.

2:Le joueur a le droit d'accès au niveau choisi.

3:Générer le labyrinthe.

Scénarios alternatifs:

A1:Le joueur veut choisir un autre niveau et tape sur une touche de direction droite ou gauche, cet enchainement démarre avant le point 1 du scénario nominal --> 1.

A2:Le joueur choisit un labyrinthe dont il n'a pas le droit d'accès, cet enchainement démarre après le point 1. du scénario nominal.-->5:Rien ne se passe.

Scénario Exceptionnel:

E1: Le joueur appuie sur une touche autre que les touches de direction droite et gauche, ou la touche Entrée.--> 5.

III°) Organisation de projet de l'équipe

Sprint 0

Diagramme use-case par Guillaume Magnette.

Scénario déplacement du héros par Alexandre Perdereau.

Scénario génération du labyrinthe par Tarek Nsiri.

Sprint 1

Génération du Labyrinthe et des ses éléments par Guillaume Magnette.

Déplacement du héros par Alexandre Perdereau.

Affichage par Alexandre Perdereau.

Sprint 2

Collision de joueur avec les murs par Ludovic Gelli et Alexandre Perdereau

Le joueur gagne en arrivant sur un trésor par Alexandre Perdereau

Le joueur gagne un effet bonus en marchant sur une case magique par Ludovic Gelli

Génération d'un monstre par Guillaume Magnette

Test unitaire de la génération du labyrinthe et des collisions par Guillaume Magnette et Tarek Nsiri (finit au troisième sprint)

Sprint 3

Gestion des points de vie par Alexandre Perdereau et affiché par Mohamed Hassane

Attaque du joueur par Alexandre Perdereau

Monstre qui traque le joueur par Alexandre Perdereau

Monstre fantôme (traqueur et patrouilleur) par Ludovic Gelli

Ajouts de bonus plus divers par Ludovic Gelli (et Alexandre Perdereau)

Sprint 4

Amélioration du monstre traqueur par Alexandre Perdereau

Amélioration de l’affichage par ajout d’images par Mohamed Hassane.

Test unitaire des éléments par Guillaume Magnette et Tarek Nsiri