

STONEHEART

par ZZARDBLI

ALEXIA BOURMAUD
VIVIEN ROBERT
LOUISE MARCHAL
NICOLAS BIZZOZZERO

CELIA KHERFALLAH
STIEBAN FERNANDEZ
MARC-VINCENT PEREIRA
ROBERT ADOUM

SOMMAIRE

- Présentation du groupe ZZARDBLI
- Description du sujet STONEHEART
- Diagramme de classe
- Diagramme de cas d'utilisation
- Fiches détaillées
- Diagramme de séquence
- Tests de validation

PRÉSENTATION DU GROUPE



• ALEXIA BOURMAU	→	• BOSS
• CELIA KHERFALLAH	→	• BOSS
• LOUISE MARCHAL	→	• BOSS
• MARC-VINCENT PEREIRA	→	• STAGIAIRE
• NICOLAS BIZZOZZERO	→	• SECRÉTAIRE
• ROBERT ADOUM	→	• ASSISTANT
• STIEBAN FERNANDEZ	→	• RÉDACTEUR (120 MOTS / MIN)
• VIVIEN ROBERT	→	• PROGRAMMEUR (ONLY PYTHON)

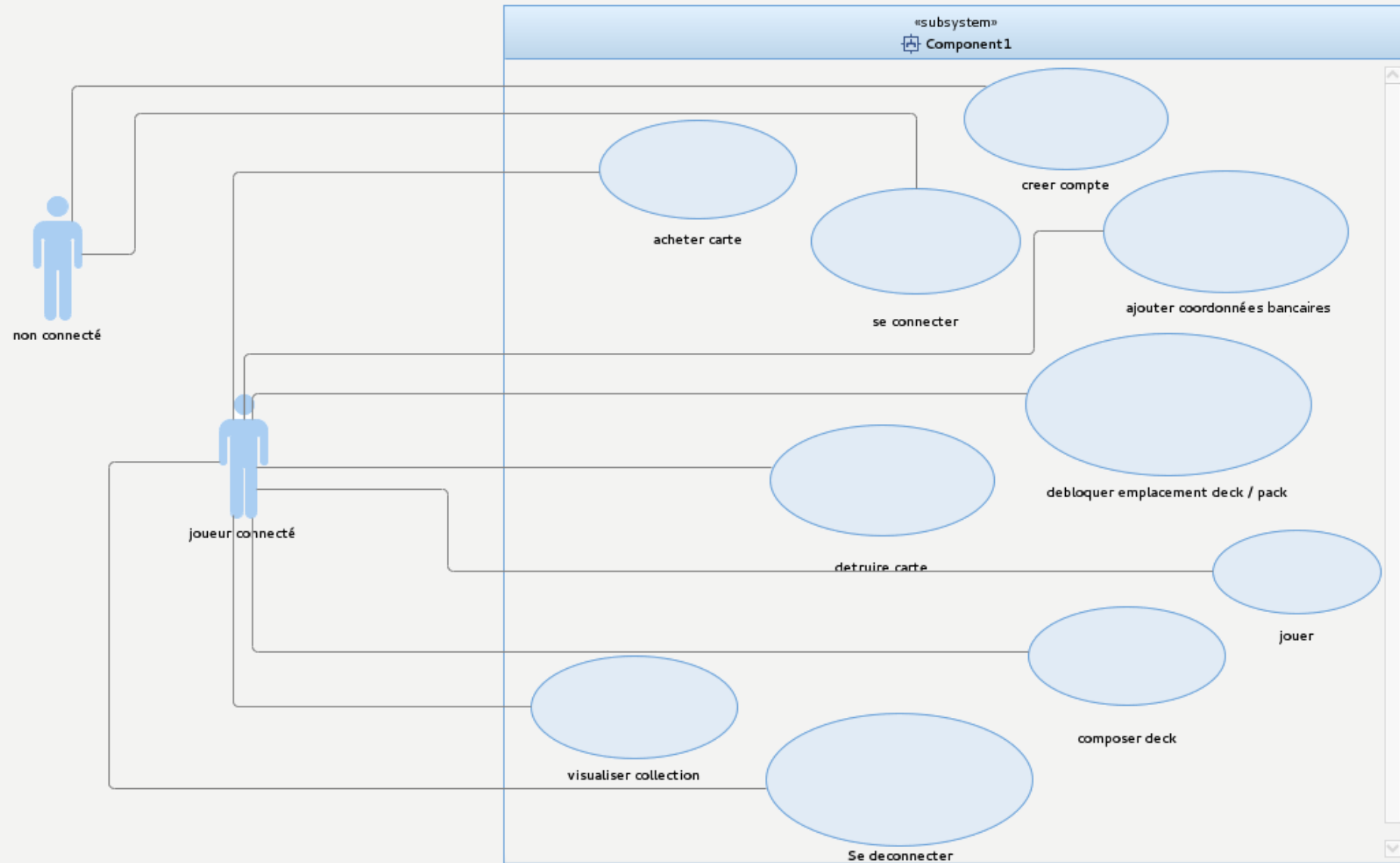
DESCRIPTION DU SUJET:



DIAGRAMME DE CLASSE

METTRE
SCREENSHOT

DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION



FICHES DÉTAILLÉES

Titre: Jouer

Acteur: Joueur

Description:

Pré-requis: Authentification effectuée

SN:

- SN1: Le Joueur choisit de jouer
- SN2: Le Système affiche une liste des decks du joueur
- SN3: Le Joueur choisit un des decks
- SN4: Le Système ajoute le joueur à la liste des joueurs cherchant une partie
- SN5: Le Système choisit aléatoirement un adversaire dans la liste des joueurs cherchant une partie possédant un rang similaire (écart \leq 3)
- SN6: Le Système transmet les 2 decks et les identifiants des joueurs au moteur de jeu
- SN7: Le Système détermine quel joueur a gagné
- SN8: Le Système incrémente, respectivement décrémente le rang du joueur s'il a gagné, respectivement perdu
- SN9: Le Système enregistre le résultat de la partie, la date.
- SN10: Le Système regarde l'historique de parties du joueur.
- SN11: Le Système donne un pack au joueur si les conditions sont respectées(2 pack maxi toute les 24h)

EXCEPTIONS:

- E1: Aucun deck n'a été mémorisé
En SN2 le Système affiche "Aucun deck mémorisé"
- E2: Aucun Joueur n'a été trouvé
En SN5 le Système affiche le message "aucun joueur trouvé"

Titre : Acheter emplacement Deck/Pack

Acteur: Acheteur

Description: Le joueur achète un emplacement pour son deck ou un pack de cartes

Pré-condition: L'acheteur est connecté

Post-condition: L'acheteur a moins d'argent

SN:

- SN1: L'acheteur appuie sur "Boutique".
- SN2: Le système affiche les packs disponibles ainsi que une option pour agrandir ses emplacements de decks.
- SN3: L'acheteur choisit un pack.
- SN4: Le système affiche la description du pack (contient 5 aléatoires dont une rare) ainsi que son prix (1,39€ ou 1.99\$).
- SN5: L'acheteur appuie sur "acheter".
- SN6: Le système demande confirmation de l'achat.
- SN7: L'acheteur confirme son achat.
- SN8: Le système fait une demande d'autorisation pour ce débit.
- SN9: Le système ajoute l'achat au compte de l'acheteur.
- SN10: Le système affiche "Voulez-vous effectuer un nouvel achat ?"
- SN11: L'acheteur refuse.

ALTERNATIVES:

- A1: L'acheteur infirme son achat.
 - En SN7, l'acheteur refuse d'acheter le pack affiché.
 - A1.1) Le système affiche "Annulation de l'achat"
 - A1.2) Le système retourne en SN2
- A2: L'acheteur n'achète pas
 - En SN5, l'acheteur n'appuie pas sur "achat"
 - Le système retourne en SN2

A3: L'acheteur n'a pas assez d'argent pour effectuer son achat

En SN8, le solde de l'utilisateur est insuffisant

A3.1: Le système affiche "Solde insuffisant".

A3.2: Le système retourne en SN4

A4: L'acheteur veut effectuer un autre achat

En SN12, l'acheteur acheter autre chose.

Le système retourne en SN2

A5: L'acheteur n'achète pas un pack

En SN3, l'acheteur choisit un emplacement de deck

A5.1: Le système affiche le prix de l'emplacement (2€ ou 3\$ chacun)

A5.2: Le système retourne en SN5

EXCEPTIONS:

E1: L'acheteur annule son achat.

En SN3, l'acheteur appuie sur retour ou annuler

Le système retourne au menu principal

DIAGRAMME DE SÉQUENCE

METTRE
SCREENSHOT

TESTS DE VALIDATION

TV01: Jouer une partie

Contexte: "Yann" est connecté, il a mémorisé un deck,
et la liste des joueurs en attente de son rang n'est pas vide.

Entrée:

Scénario:

- 1: Le joueur choisit 'jouer'
- 2: Le joueur choisit un deck
- 3: Le joueur joue la partie
- 4: Le joueur termine

RA: -> Son rang est incrémenté ou décrémenté
-> Son historique de partie est mis-à-jour
-> Le système vérifie s'il est éligible pour obtenir un pack

MV: -> Vérifie son rang
-> Regarder que la partie est bien enregistrée dans l'historique de parties

TV02: Jouer une partie sans deck mémorisé

Contexte: "Yann" est connecté mais il n'a pas mémorisé de deck

Entrée:

Scénario:

- 1: Le joueur choisit 'jouer'
- 2: Le joueur termine

RA: -> Son rang ne bouge pas
-> Son historique de partie reste le même
-> Le système affiche "Aucun deck n'est mémorisé"

MV: -> Vérifie son rang
-> Regarder que l'historique reste identique

TV03: Jouer une partie sans trouver d'adversaire

Contexte: "Yann" est connecté et il a mémorisé un deck

Entrée:

Scénario:

- 1: Le joueur choisit 'jouer'
- 2: Le joueur choisit un deck
- 3: Le joueur termine

RA: -> Son rang ne bouge pas
-> Son historique de partie reste le même
-> Le système affiche "Aucun joueur trouvé, essayez plus tard"

MV: -> Vérifie son rang
-> Regarder que l'historique reste identique