

STONEHEARTH

ALEXIA BOURMAUD
VIVIEN ROBERT
LOUISE MARCHAL
NICOLAS BIZZOZZERO

Par ZZARDBLI

CELIA KHERFALLAH
STIEBAN FERNANDEZ
MARC-VINCENT
SEUANES
ROBERT ADOUM

Encadré par M. THIERRY-MIEG

SOMMAIRE

- Présentation du projet
- Description du produit
- Diagramme de classe
- Diagramme de cas d'utilisation
- Acheter un emplacement deck ou un pack
- Détruire une carte



PRÉSENTATION DU PROJET

- Alexia BOURMAUD
- Vivien ROBERT
- Louise MARCHAL
- Nicolas BIZZOZZERO
- Celia KHERFALLAH
- Stieban FERNANDEZ
- Marc-Vincent SEUANES
- Robert ADOUM

ZZARDBLI

Moyens de communication :



Contact : support@zzardbli.com

DESCRIPTION DU PRODUIT



- ❖ Jeu à deux joueurs
- ❖ Liaison entre le joueur et le jeu
- ❖ Gestion des cartes
- ❖ Gestion des microtransactions

Cartes Rare Collection Perdre
Compte Commun \$1.99 Attaque
Parties
StoneHearth *Acheter* Jeu Inscription
3\$ *Deck* Mage Robot *Joyaux*
Inscription *Légendaire* Catégories
Dragon *Basique* 1.39€ Effets
Joueurs Boutique Connectés 24h
Cordonnées bancaires
Gagner Rang Free to play/pay to win
Détruire Défense Double 2€

DIAGRAMME DE CLASSE

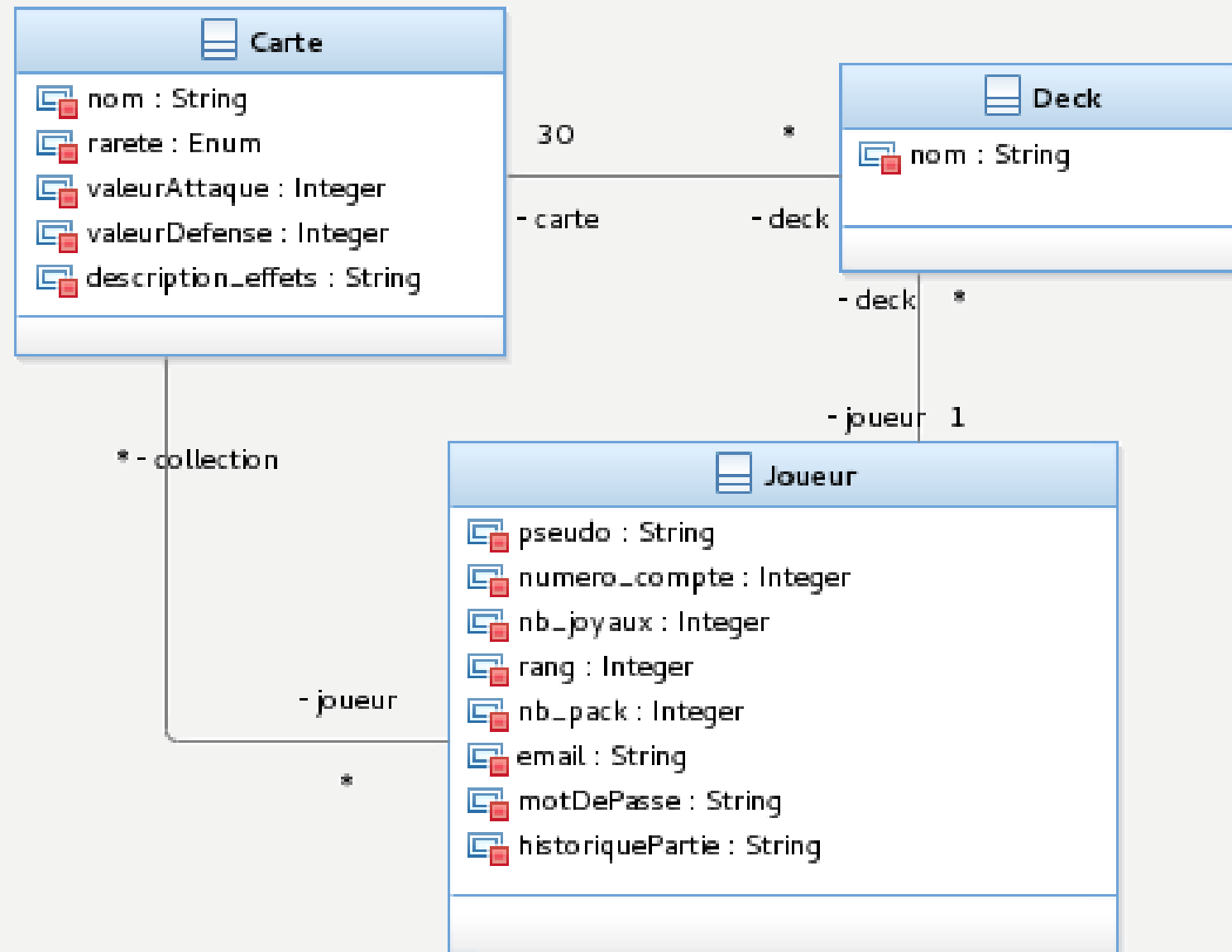
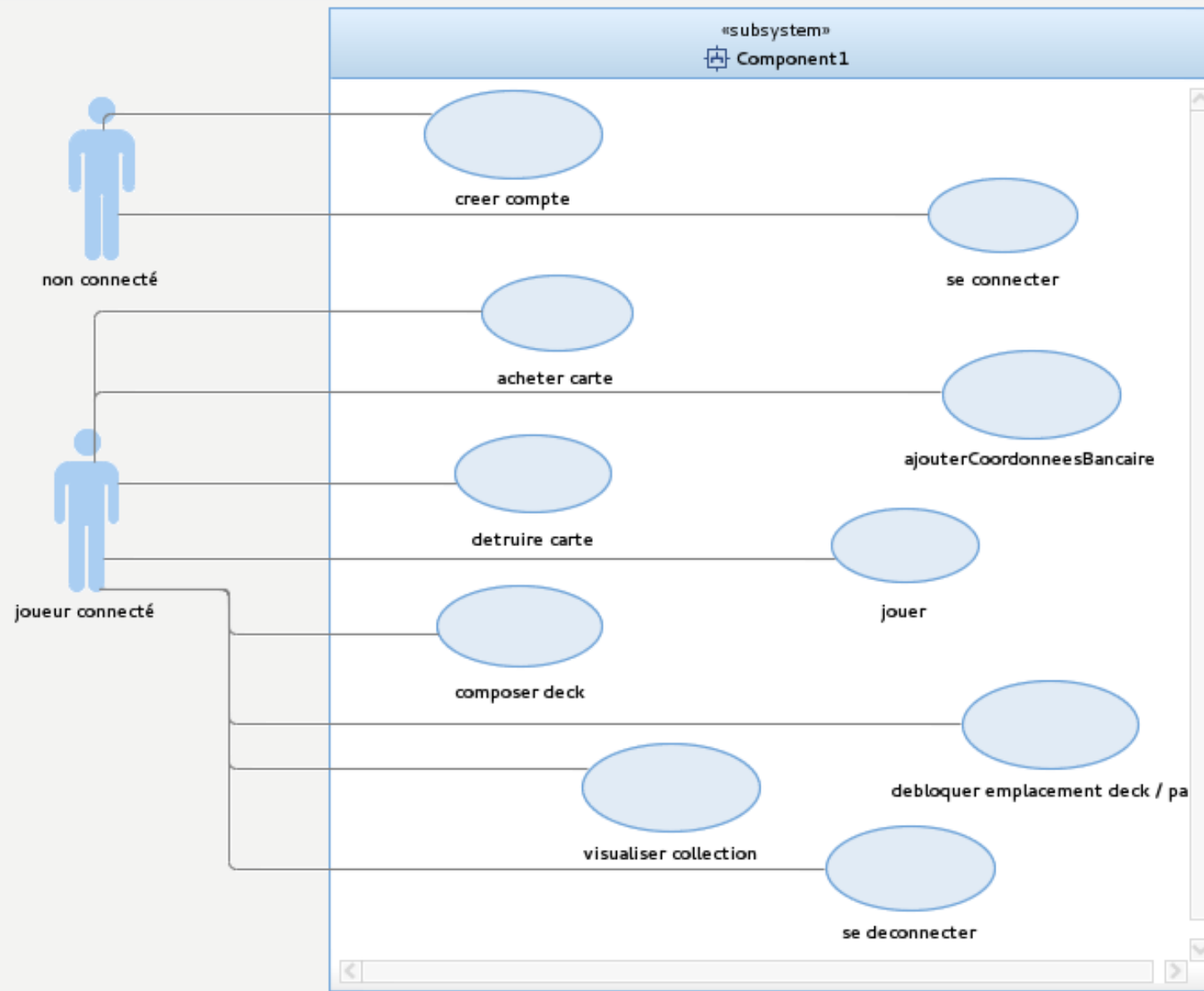


DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION



ACHETER UN PACK

FICHE DÉTAILLÉE

Titre : Acheter un pack

Acteur : Acheteur

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

Préconditions : L'acheteur est connecté

Postconditions : L'acheteur a moins d'argent

SÉQUENCE NOMINALE :

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.

ACHETER UN PACK

FICHE DÉTAILLÉE

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

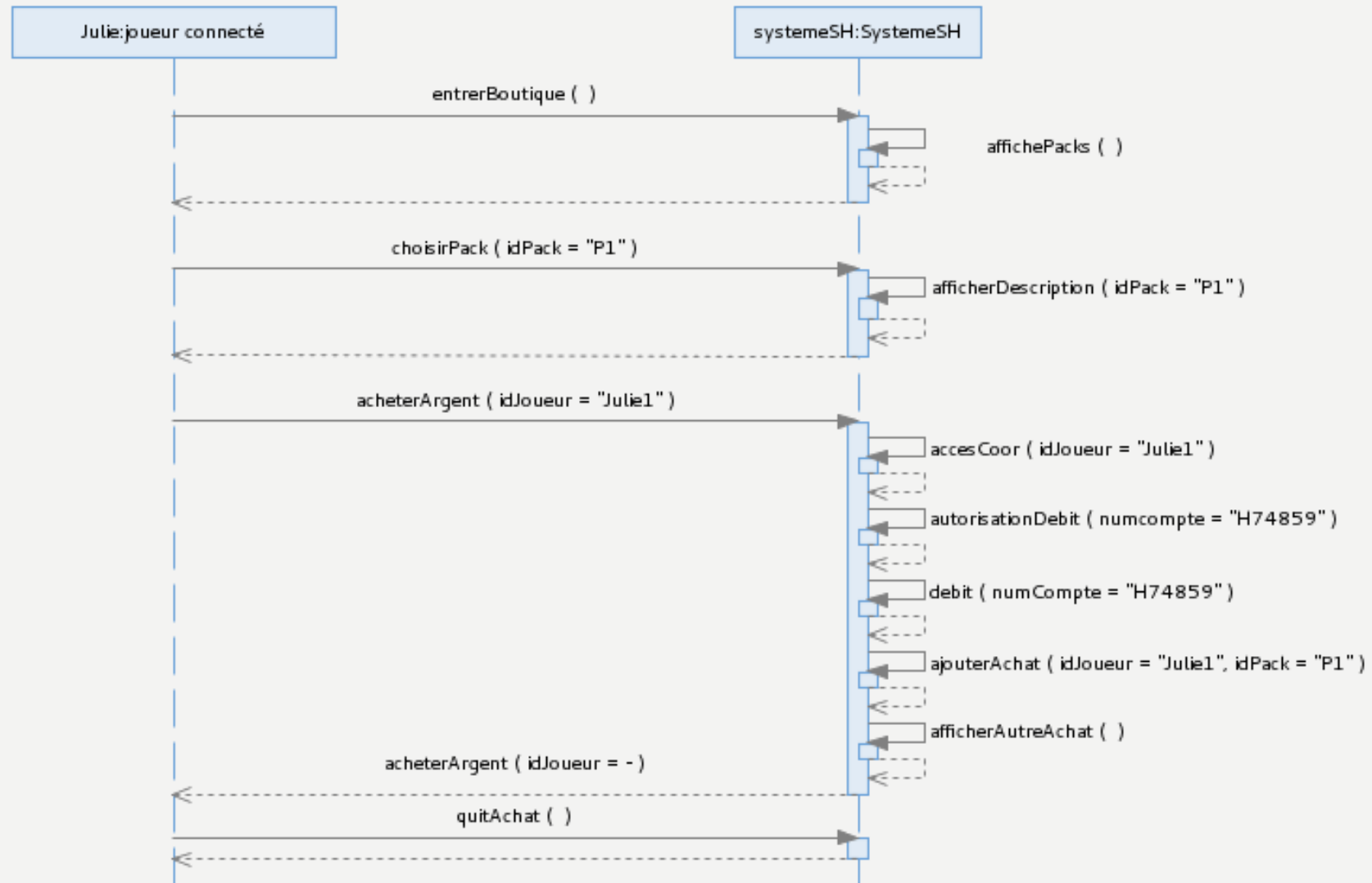
- A5 :** L'acheteur n'achète pas un pack
En SN3, l'acheteur choisit un emplacement de deck
- A5.1 :** Le système affiche le prix de l'emplacement (2€ ou 3\$ chacun)
- A5.2 :** Le système retourne en SN5

EXCEPTIONS :

- E1 :** L'acheteur annule son achat.
En SN3, l'acheteur appuie sur retour ou annuler
Le système retourne au menu principal

ACHETER UN PACK

DIAGRAMME DE SÉQUENCE



ACHETER UN EMPLACEMENT DECK OU UN PACK

TEST DE VALIDATION

TV01: Acheter un pack

Contexte : Abdoulaye est connecté et se trouve dans la boutique, il a assez d'argent sur son compte en banque et il a rentré ses coordonnées bancaires.

Entrée : idPack=« p1 »

Scénario :

1. Le joueur clique sur le pack « p1 » qu'il veut acheter
2. Le joueur clique sur "Acheter"
3. Le joueur confirme son achat
4. Le joueur refuse un second achat

Résultat attendu :

- Le joueur a bien été débité de la bonne somme
- Le joueur a bien reçu un pack
- Le pack contient bien au moins une carte rare
- Le système affiche "Félicitation vous avez reçu votre nouveau pack."

Moyen de vérification :

- Vérifier sur son compte en banque qu'il a bien été débité de la bonne somme
- Vérifier que le joueur a bien reçu son pack
- Vérifier que le joueur a bien reçu au moins une carte rare dans le pack.
- Affichage visuel

TV02: Acheter un emplacement de deck

Contexte : Abdoulaye est connecté et se trouve dans la boutique, il a assez d'argent sur son compte en banque, Il a rentré ses coordonnées bancaires.

Entrée : idDeck=« d1 »

Scénario :

1. Le joueur clique sur "Acheter un emplacement de deck" (« d1 »)
2. Le joueur confirme son achat
3. Le joueur refuse un second achat

Résultat attendu :

- Le joueur a bien été débité de la bonne somme
- Le joueur a bien reçu un emplacement de deck
- Le système affiche "Félicitation vous avez reçu un nouvel emplacement de deck."

Moyen de vérification :

- Vérifier sur son compte en banque qu'il a bien été débité de la bonne somme
- Vérifier que le joueur a bien reçu un emplacement de deck
- Affichage visuel

ACHETER UN EMPLACEMENT DECK OU UN PACK

TEST DE VALIDATION

TV03: Acheter un emplacement de deck sans avoir assez d'argent

Contexte : Abdoulaye est connecté et se trouve dans la boutique, il n'a pas assez d'argent sur son compte en banque, il a rentré ses coordonnées bancaires.

Entrée : idDeck=« d1 »

Scénario :

1. Le joueur clique sur "Acheter un emplacement de deck« (« d1 »)
2. Le joueur confirme son achat
3. Le joueur termine

Résultat attendu :

- Le joueur a la somme de son compte en banque inchangée
- Le joueur n'a rien reçu
- Le système affiche « Nous sommes dans le regret de vous informer que vous n'avez pas assez d'argent. »

Moyen de vérification :

- Vérifier sur son compte en banque que la somme est inchangée
- Vérifier que le joueur n'a rien reçu
- Affichage visuel

TV04: Acheter un pack sans avoir assez d'argent

Contexte : Abdoulaye est connecté et se trouve dans la boutique, il n'a pas assez d'argent sur son compte en banque, il a rentré ses coordonnées bancaires.

Entrée : idPack=« p1 »

Scénario :

1. Le joueur clique sur le pack qu'il veut acheter (« p1 »)
2. Le joueur clique sur "Acheter"
3. Le joueur confirme son achat
4. Le joueur termine

Résultat attendu :

- Le joueur a la somme de son compte en banque inchangée
- Le joueur n'a rien reçu
- Le système affiche « Nous sommes dans le regret de vous informer que vous n'avez pas assez d'argent. »

Moyen de vérification :

- Vérifier sur son compte en banque que la somme est inchangée
- Vérifier que le joueur n'a rien reçu
- Affichage visuel

ACHETER UN EMPLACEMENT DECK OU UN PACK

TEST DE VALIDATION

TV05: Acheter un pack sans avoir rempli ses coordonnées bancaires

Contexte : Abdoulaye est connecté et se trouve dans la boutique, il a assez d'argent sur son compte en banque et il n'a pas rentré ses coordonnées bancaires.

Entrée : idPack=« p1 »

Scénario :

1. Le joueur clique sur le pack qu'il veut acheter « p1 »
2. Le joueur clique sur "acheter"
3. Le joueur remplit ses coordonnées bancaires
4. Le joueur confirme son achat
5. Le joueur refuse un second achat

Résultat attendu :

- Le joueur a bien été débité de la bonne somme
- Le joueur a bien reçu un pack
- Le pack contient bien au moins une carte rare
- Le système affiche « Félicitations vous avez reçu votre nouveau pack. »

Moyen de vérification :

- Vérifier sur son compte ne banque qu'il a bien été débité de la bonne somme
- Vérifier que le joueur a bien reçu au moins une carte rare dans le pack.
- Vérifier que le joueur a bien reçu son pack
- Affichage visuel

ACHETER UN EMPLACEMENT DECK OU UN PACK

TEST DE VALIDATION

TV06: Acheter un emplacement de deck sans avoir rempli ses coordonnées bancaires

Contexte : Abdoulaye est connecté et se trouve dans la boutique, il a assez d'argent sur son compte en banque et il n'a pas rentré ses coordonnées bancaires.

Entrée : idDeck=« d1 »

Scénario :

1. Le joueur clique sur "Acheter un emplacement de deck" (« d1 »)
2. Le joueur remplit ses coordonnées bancaires
3. Le joueur confirme son achat
4. Le joueur refuse un second achat

Résultat attendu :

- Le joueur a bien été débité de la bonne somme
- Le joueur a bien reçu un emplacement de deck
- Le système affiche « Félicitations vous avez reçu un nouvel emplacement de deck. »

Moyen de vérification :

- Vérifier sur son compte ne banque qu'il a bien été débité de la bonne somme
- Vérifier que le joueur a bien reçu son emplacement de deck
- Affichage visuel

ACHETER UN EMPLACEMENT DECK OU UN PACK

TEST DE VALIDATION

TV07: Acheter un pack sans avoir rempli ses coordonnées bancaires et sans avoir assez d'argent

Contexte : Abdoulaye est connecté et se trouve dans la boutique, il n'a pas assez d'argent sur son compte en banque et n'a pas rentré ses coordonnées bancaires.

Entrée : idPack=« p1 »

Scénario :

1. Le joueur clique sur le pack qu'il veut acheter « p1 »
2. Le joueur clique sur "Acheter"
3. Le joueur remplit ses coordonnées bancaires
4. Le joueur confirme son achat
5. Le joueur termine

Résultat attendu :

- Le joueur a la somme de son compte en banque inchangée
- Le joueur n'a rien reçu
- Le système affiche « Nous sommes dans le regret de vous informer que vous n'avez pas assez d'argent. »

Moyen de vérification :

- Vérifier sur son compte en banque que la somme est inchangée
- Vérifier que le joueur n'a rien reçu
- Affichage visuel

TV08: Acheter un emplacement de deck sans avoir rempli ses coordonnées bancaires et sans avoir assez d'argent

Contexte : Abdoulaye est connecté et se trouve dans la boutique, n'a pas assez d'argent sur son compte en banque et n'a pas rentré ses coordonnées bancaires.

Entrée : idDeck =« d1 »

Scénario :

1. Le joueur clique sur "Acheter un emplacement de deck" (« d1 »)
2. Le joueur remplit ses coordonnées bancaires
3. Le joueur confirme son achat
4. Le joueur termine

Résultat attendu :

- Le joueur a la somme de son compte en banque inchangée
- Le joueur n'a rien reçu
- Le système affiche « Nous sommes dans le regret de vous informer que vous n'avez pas assez d'argent. »

Moyen de vérification :

- Vérifier sur son compte en banque que la somme est inchangée
- Vérifier que le joueur n'a rien reçu
- Affichage visuel

DÉTRUIRE UNE CARTE

FICHE DÉTAILLÉE

Titre : Détruire Carte

Auteur : joueur connecté

Description : L'utilisateur souhaite détruire un carte, il gagne des bijoux en échange.

Préconditions : L'utilisateur est connecté.

Postconditions :

La carte disparaît de la collection de l'utilisateur.

Le solde de l'utilisateur se voit incrémenté selon la nature de la carte détruite.

SÉQUENCE NOMINALE:

SN1 : L'utilisateur clique sur "Détruire une carte"

SN2 : Le système affiche les cartes qui peuvent être détruites par l'utilisateur, toutes sauf les cartes « basique » que possède l'utilisateur dans sa collection. Une carte "commune" rapporte 2 bijoux, une carte "rare" rapporte 5 bijoux, une carte "légendaire" rapporte 20 bijoux.

SN3 : Le système affiche « sélectionner une carte à détruire ».

SN4 : L'utilisateur sélectionne une carte.

SN5 : Le système détruit la carte.

SN6 : Le système affiche "Voulez vous détruire une autre carte ?".

SN7 : L'utilisateur décline.

ALTERNATIVES :

A1 : L'utilisateur souhaite détruite une autre carte en SN7, retour en SN2.

A1.1 : Si la liste est vide le système affiche « Vous n'avez plus de carte à détruire », fin de l'interaction.

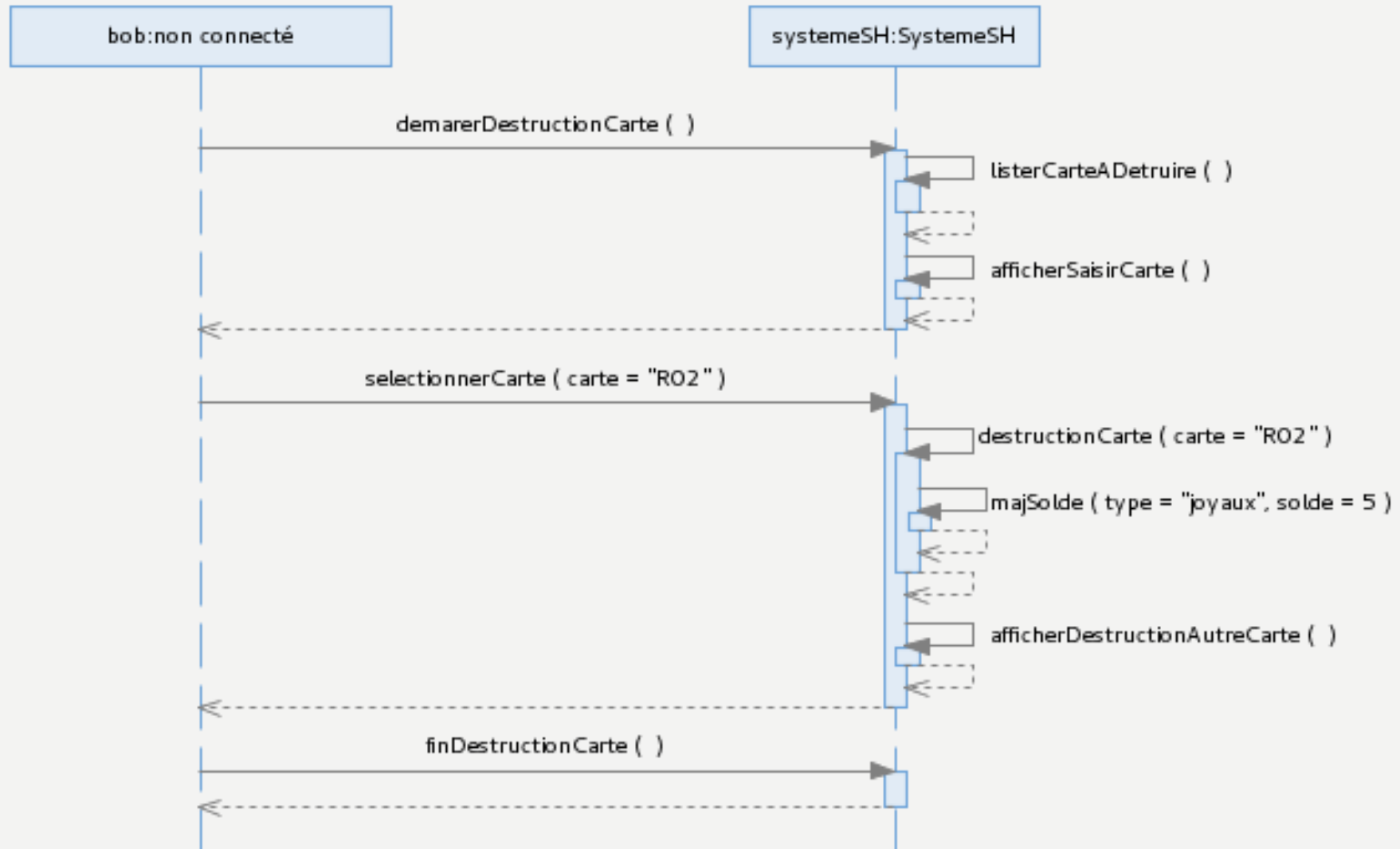
A1.2 : Retour en SN2.

EXCEPTIONS :

E1 : L'utilisateur annule la destruction d'une carte en SN4, fin de l'interaction.

DÉTRUIRE UNE CARTE

DIAGRAMME DE SÉQUENCE



DÉTRUIRE UNE CARTE

TEST DE VALIDATION

TV01: Détruire une carte commune

Contexte : Le joueur connecté souhaite détruite une carte commune « C06 », présente dans sa collection.

Entrées : carte=« C06 »

Scénario :

1. Le jour choisit « Détruire carte ».
2. Le joueur sélectionne la carte « C06 » à détruire.
3. Le joueur termine.

Résultat attendu :

- La carte précédente n'est plus présente dans la collection.
- Le solde a été incrémenté de 2 joyaux car la carte détruite était une carte commune.

Moyen de vérification :

- Visualiser la collection du joueur, la carte « C06 » n'y figure plus.
- Affiche le solde du joueur.

TV02: Détruire une carte légendaire

Contexte : Le joueur connecté souhaite détruite une carte légendaire « L12 », présente dans sa collection.

Entrées : carte=« L12 »

Scénario :

1. Le jour choisit « Détruire carte ».
2. Le joueur sélectionne la carte « L12 » à détruire.
3. Le joueur termine.

Résultat attendu :

- La carte précédente n'est plus présente dans la collection.
- Le solde a été incrémenté de 20 joyaux car la carte détruite était une carte légendaire.

Moyen de vérification :

- Visualiser la collection du joueur, la carte « L12 » n'y figure plus.
- Affiche le solde du joueur.

DÉTRUIRE UNE CARTE

TEST DE VALIDATION

TV03: Détruire une carte

Contexte : Le joueur connecté sélectionne la carte rare « R08 » de sa collection pour la détruire.

Entrée : carte=« R08 »

Scénario :

1. Le jour choisit "Détruire carte".
2. Le joueur sélectionne la carte "R08" à détruire.
3. Le joueur termine.

Résultat attendu:

- La carte "R08" n'est plus présente dans la collection.
- Le solde a été incrémentée de 5 joyaux car la carte détruite était une carte rare.

Moyen de vérification :

- Visualiser la collection du joueur, la carte "R08" n'y figure plus.
- Affiche le solde du joueur.

TV04: Détruire une carte

Contexte: Le joueur connecté, souhaite détruire une carte mais annule l'opération.

Entrée : --

Scénario :

1. Le jour choisit "Détruire carte".
2. Le joueur choisit d'annuler.
3. Le joueur termine.

Résultat attendu :

- La collection n'a pas été changé, toutes les cartes sont présentes .
- Le solde du joueur n'a pas changé.

Moyen de vérification :

- Visualiser la collection du joueur pour vérifier que les cartes avant l'opération sont toujours présentes.
- Affiche le solde du joueur pour vérifier que celui-ci n'a pas été modifié.



MERCI DE VOTRE ÉCOUTE