Diagrammes

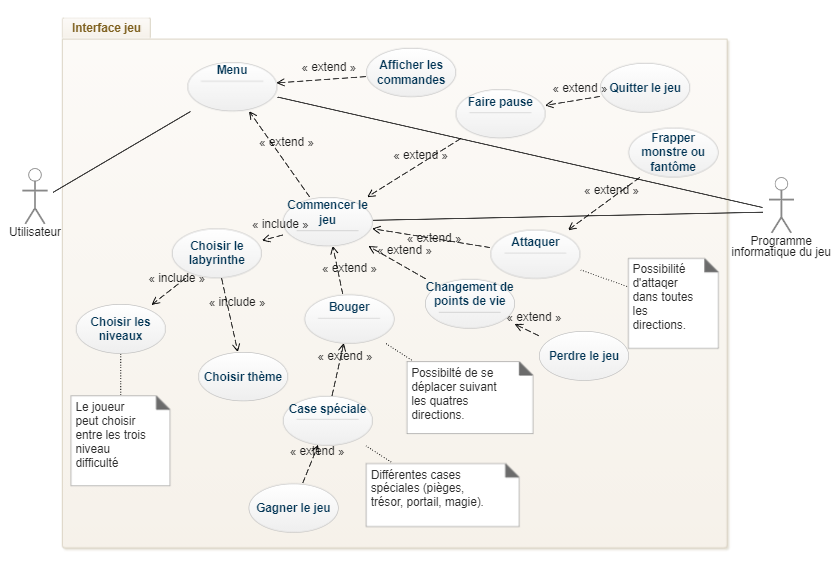
Use cases : 

Figure 1 : Diagramme de use cases du jeu

Scénario 1 :

Partie 1 : Description

Titre : Faire bouger le héros

Résumé : Ce cas d’utilisation permet à l’utilisateur de se déplacer à l’intérieur du labyrinthe.

Auteur : Meryem Essalmi

Acteur principal : L’utilisateur

Acteur secondaire : Programme java

Partie 2 : Description des scénarios

Préconditions :

Le joueur est positionné sur une case départ valide.

Scénario nominal :

1. Quand le joueur appuie sur Q le joueur se déplace à la gauche.
2. Quand le joueur appuie sur D le joueur se déplace à la droite.
3. Quand le joueur appuie sur S le joueur se déplace en bas.
4. Quand le joueur appuie sur Z le joueur se déplace en haut.
5. Quand le joueur appuie sur Z et D en même temps, il se déplace diagonalement en haut à droite.
6. Quand le joueur appuie sur S et D en même temps, il se déplace diagonalement en bas à droite.
7. Quand le joueur appuie sur Z et Q en même temps, il se déplace diagonalement en haut à gauche.
8. Quand le joueur appuie sur S et Q en même temps, il se déplace diagonalement en bas à gauche.
9. L’animation du héros suit le sens de son déplacement.

Scénario alternatif :

Scénario alternatif SA1 : Quand le joueur appuie sur une touche différentes à celles prédites le joueur reste immobile.

Scénario alternatif SA2 : Le joueur ne peut pas se déplacer quand un mur est juste à gauche dans le point 1 du scénario nominal.

Scénario alternatif SA3 : Le joueur ne peut pas se déplacer quand un mur est juste à droite dans le point 2 du scénario nominal.

Scénario alternatif SA4 : Le joueur ne peut pas se déplacer quand un mur est juste en bas dans le point 3 du scénario nominal.

Scénario alternatif SA5 : Le joueur ne peut pas se déplacer quand un mur est juste en haut dans le point 4 du scénario nominal.

Scénario d’exception :

Scénario d’exception SE1 : Si le joueur clique sur Z et S en même temps S l’emporte.

Scénario d’exception SE2 :Si le joueur clique sur Q et D en même temps D l’emporte.

Scénario d’exception SE3 :Le jeu peut accélérer ou ralentir au début de la partie pendant à peu près deux secondes.

Postcondition :

Le joueur est animé de telle sorte à apparaitre dans la position prévue selon son mouvement.

Contraintes :

Temps de réponse : Le joueur doit suivre les mouvement en temps réel.

Intégrité : le héros doit suivre les commandes de déplacement de façon synchrone.

Scénario 4 :

Partie 1 : Description

Titre : Les cases spéciales

Résumé : Ce cas d’utilisation permet de définir les différents

événements qui ont eu lieu lors de l’arrivée de l’héros à cette case.

Auteur : Nihal Ouhaouada

Acteur principal : L’utilisateur

Acteur secondaire : Programme java

Partie 2 : Description des scénarios

Préconditions :

Le héros est sur la case .

Scénario nominal :

1) Si le héros arrive à une case magique, il gagne des points de vie

le temps qu’il est toujours dessus.

2) Si le héros heurte une case piège, il perd en points de vie assez

rapidement.

3) Si le héros arrive sur une case entrée du portail, il ressort de la

case sortie correspondante.

4) Si le héros arrive sur la case trésor, il gagne la partie.

Scénario alternatif :

Scénario alternatif SA1 : L’utilisateur perd quand ses points de

vie s’annulent au point 2 du scénario nominal au point 2.

Scénario d’exception :

Scénario d’exception SE1 : les cases spéciales ne peuvent être

placées sur les murs.

Scénario d’exception SE2 : le jeu s’arrête quand le joueur gagne.

Postcondition :

Les cases spéciales modifient l’état du héros.

Le héros peut gagner ou perdre la partie.

Contraintes :

Temps de réponse : L’effet des cases spéciales est rapide.

Les cases spéciales ne peuvent pas être superposées, sauf les sorties

de portail.

Les cases spéciales peuvent être utilisables plusieurs fois.

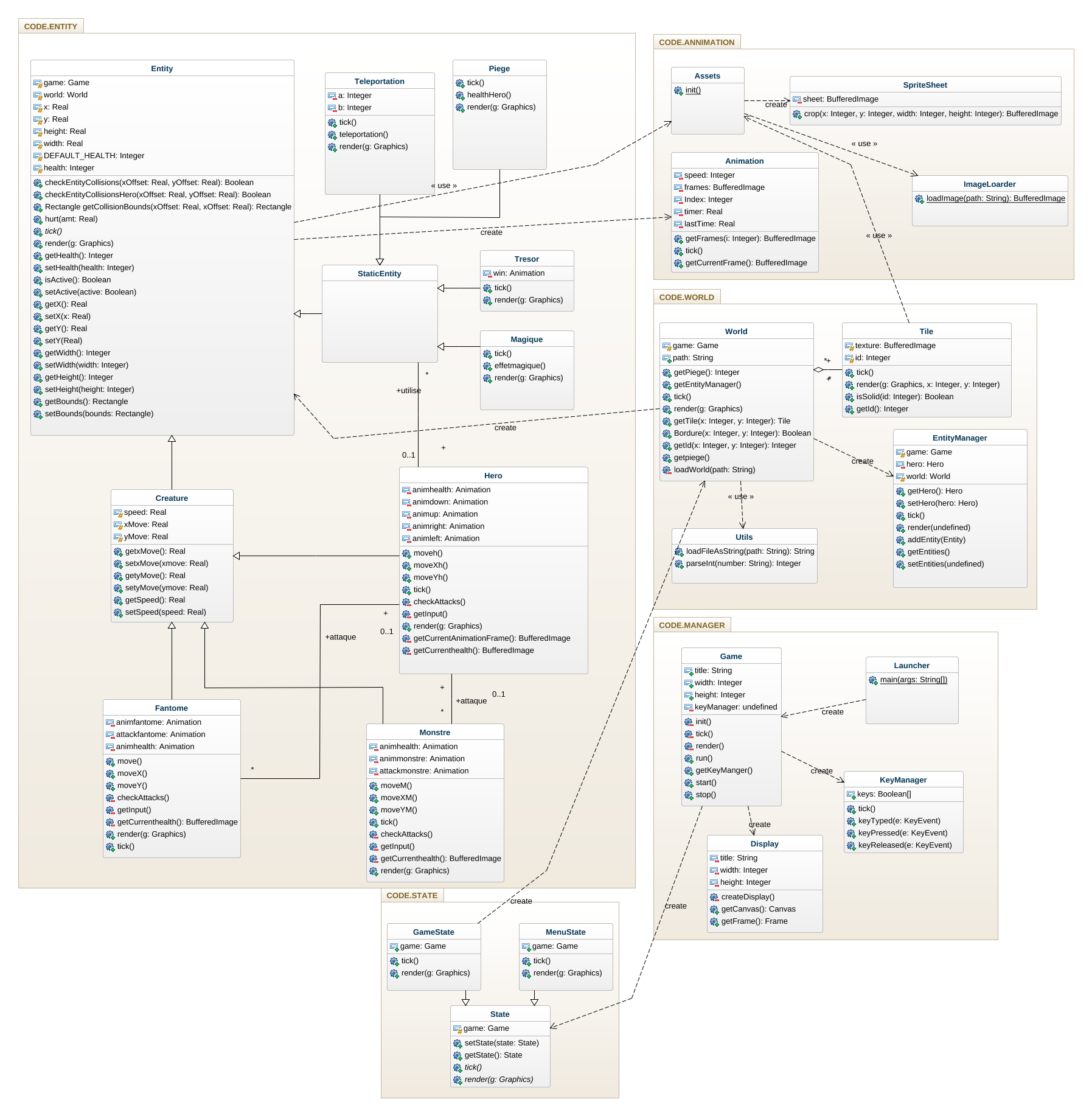
Diagramme de classe : 

Figure 2 : Diagramme de classe du jeu