

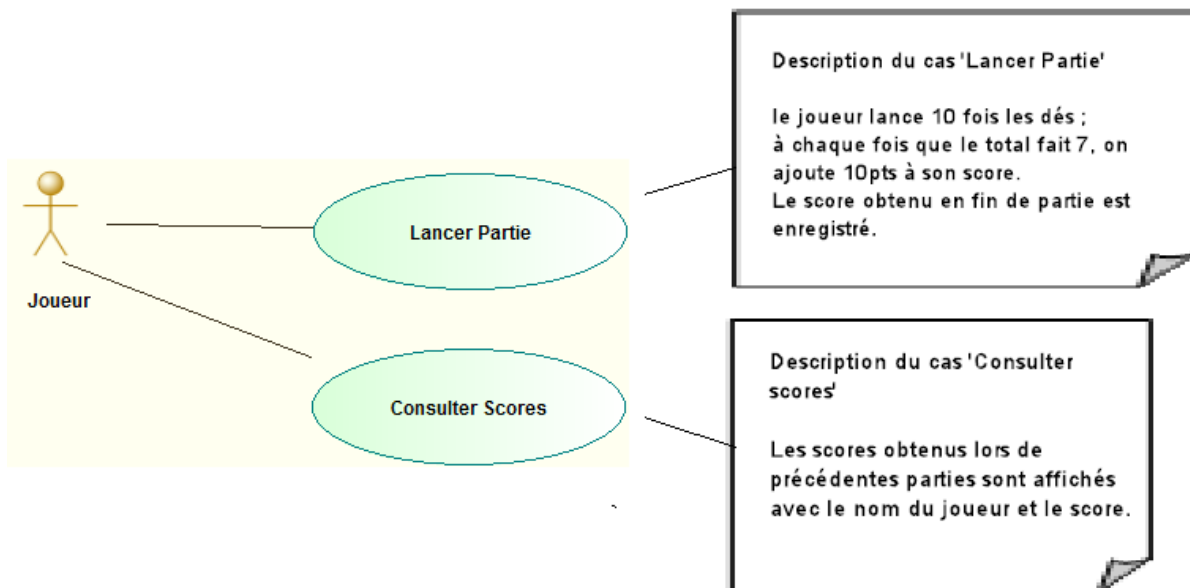
SAE S2.01

Développement d'une application

Sujet évaluation : Jeu de Dés

On vous demande de développer une application de jeux de dés en utilisant le processus unifié UML et le langage de programmation objet JAVA. L'analyse a livré le document ci-après fixant les besoins pour cette application. Vous construirez dans la phase de conception les collaborations d'objets nécessaires pour modéliser ce problème. Le livrable pour cette phase sera constitué par document de conception rassemblant tous les diagrammes utiles obtenus au cours du processus de conception.

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