Une image contenant Police, logo, Graphique, texte

Description générée automatiquement

**Rapport du projet d’application**

**Travail réalisé en binôme par :**

Christ Chadrak MVOUNGOU

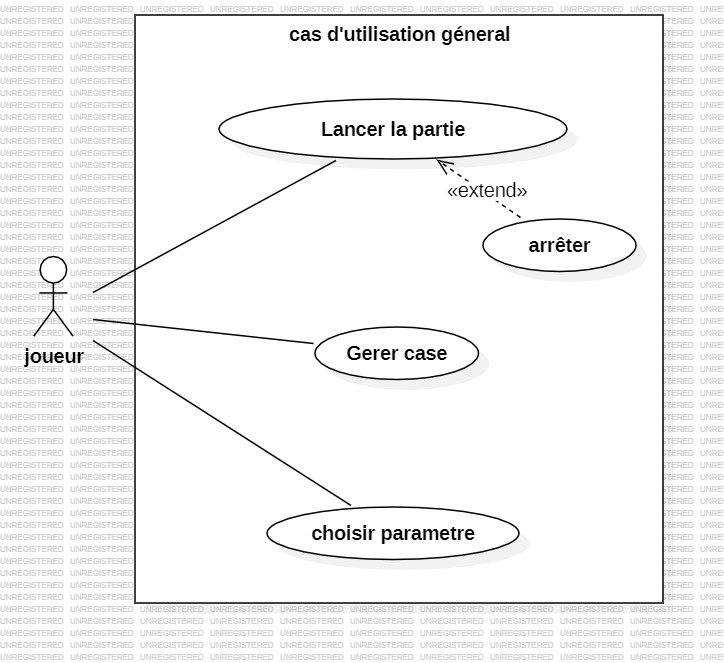
Radia MERABTENE

**Groupe :**

**TD :** A **TP :** 1

**Année universitaire :** 2024 -2025

1. **Partie génie Logicielle :**
2. **Réalisation de la délimitation système :**
3. **Modélisation UML :**
4. **Diagramme des cas d’utilisation :**



**Scenario du diagramme des cas d’utilisation :**

Acteurs :

* Principal : Le joueur.

Précondition :

* Une partie n’est pas déjà lancée.

Scénario :

* Le joueur ouvre le jeu, il est dirigé vers la page d’acceuil où il y’aura deux boutons : Lancer une partie.

Paramètre.

1. Premier cas : le joueur clique sur le bouton jouer directement , il aura donc la grille par défaut et commence directement à jouer en considérant les paramètres par défaut.
2. Cas alternatif :Le joueur choisis d’abord les paramètres , il valide et la grille se lance selon ses paramètres et il commence à jouer.

Il va alors jusqu’au bout de la partie.

Cas alternatif aux deux cas précédents :

Arrêter la partie.

1. Diagramme de sequence :

Une image contenant capture d’écran, motif, ligne, art

Description générée automatiquement

Convention de codage

Tests unitaires

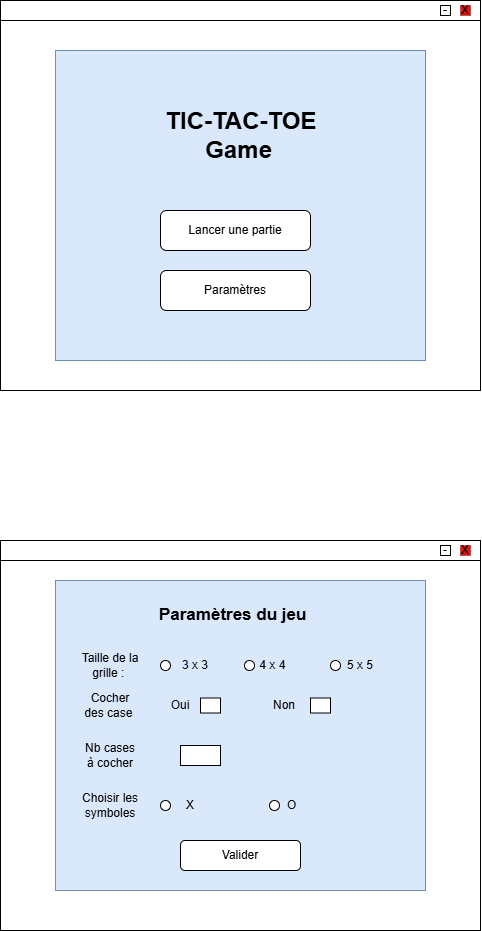
1. Partie algorithmique :

Algorithme min max

Le code d’une classe modele

1. Partie IHM :

Interface :



La grille du jeu :

Une image contenant texte, capture d’écran, diagramme, nombre

Description générée automatiquement