Bataille Navale

Table des matières

[Use Case/Scénarios 1](#_Toc428088)

[Apprendre à jouer 1](#_Toc428089)

[ Regarder le Tutoriel. 1](#_Toc428090)

[ Afficher l’aide. 1](#_Toc428091)

[Jouer contre d’ordinateur 1](#_Toc428092)

[ Gagner contre l’ordinateur. 1](#_Toc428093)

[ Perdre contre l’ordinateur. 1](#_Toc428094)

[ Faire match nul. 1](#_Toc428095)

[ Tirer sur les bateaux de l’ordinateur. 1](#_Toc428096)

[Placer les bateaux 1](#_Toc428097)

[ Choisir une position pour les bateaux. 1](#_Toc428098)

[ L’ordinateur des positionne aléatoirement les bateaux. 1](#_Toc428099)

# Use Case/Scénarios

## Apprendre à jouer

### Regarder les règles

### Afficher l’aide

## Jouer contre d’ordinateur

### Gagner contre l’ordinateur

### Perdre contre l’ordinateur

### Faire match nul

### Tirer sur les bateaux de l’ordinateur.

## Placer les bateaux

### Choisir une position pour les bateaux

### L’ordinateur des positionne aléatoirement les bateaux

|  |  |
| --- | --- |
| Identifiant + Titre | AP\_RR |
| En tant que | Utilisateur |
| Je veux | Regarder le tutoriel |
| Pour | Apprendre à jouer |
| Priorité | C |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Action** | **Condition** | **Réaction** |
| Lancer le programme |  | L’ordinateur lance le code et affiche les actions possibles |
| Entrer la valeur 2 |  | Le code affiche les règles |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Identifiant + Titre | AP\_AA |
| En tant que | Utilisateur |
| Je veux | Afficher l’aide |
| Pour | Apprendre à jouer |
| Priorité | C |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Action** | **Condition** | **Réaction** |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Identifiant + Titre | JCO\_GCO |
| En tant que | Utilisateur |
| Je veux | Gagner contre l’ordinateur |
| Pour | Jouer contre l’ordinateur |
| Priorité | C |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Action** | **Condition** | **Réaction** |
| Lance le code |  | L’ordinateur lance le programme et affiche les actions possibles |
| Entrer la valeur « 1 » |  | Le programme dessine la grille et me demande une case où tirer |
| Entrer la valeur « A3 » | Le programme n’a pas de bateau en A3 | Le programme affiche « À l’eau » |
|  | Vous avez un bateau en C5 | Le programme tire sur la cases C5 et affiche « Touché en C5 » et me demande une case où tirer |
| Entrer la valeur « B3 » | Le programme n’a pas de bateau en B3 | Le programme affiche «  Touché » |
|  | Vous n’avez pas de bateau en D3 | Le programme tire sur la cases D3 et affiche « À l’eau en D3 » et me demande une case où tirer |
| Entrer la valeur « C3 » | Le programme a un bateau en C3 | Le programme affiche «  Touché » |
|  | Vous n’avez pas de bateau en A1 | Le programme tire sur la cases A1 et affiche « À l’eau en A1 » et me demande une case où tirer |
| Entrer la valeur « D3 » | Le programme a un bateau en D3 et toutes la parties du bateau ont été touchées | Le programme affiche «  Touché coulé» |
|  | Vous avez un bateau en B5 | Le programme tire sur la cases B5 et affiche « Toucher en B5 » et me demande une case où tirer |
|  | etc |  |
| Entrer la valeur « E4 » | Il y a une bateau en E4 | Le programme affiche «  Touché coulé» |
|  | L’ordinateur n’a plus de bateaux | Le programme affiche « gagné » |