

Projet LO43 : UML - Scénarios

1. Démarrage du programme

L'utilisateur arrive sur l'écran d'accueil ou il a le choix entre

- Mode course (voir 2)
- Mode saison (voir 3)
- Mode édition (voir 4)

2. Mode course

2.1 Fenêtre principale « mode course »

Sur cet écran, l'utilisateur choisit la course pour laquelle il veut participer et clique sur « suivant ». Il peut aussi revenir à l'écran d'accueil (1)

2.2 Fenêtre descriptive de la course

Sur cet écran l'utilisateur a un bref aperçu du profil de la course. Il n'a rien à faire, si ce n'est de cliquer sur « démarrer la course ». Il peut aussi revenir à la fenêtre principale « mode course » (2.1)

2.3 Déroulement de la course

Voir la partie 5 consacrée au déroulement de la course

2.4 Fin de la course

On affiche le résultat de la course, le vainqueur, quelques détails etc...

L'utilisateur a le choix entre :

- Recommencer la course
- Retour à la fenêtre principale « mode course » (2.1)
- Retour à l'écran d'accueil (1)

3. Mode Saison

L'utilisateur n'a pas le choix de la course à effectuer, ni leur ordre. Il doit en revanche choisir quelle saison il souhaite réaliser

3.1 Fenêtre principale « mode saison »

On a le choix entre « commencer nouvelle saison » et « continuer saison »

3.2 Commencer nouvelle saison

On a notamment un titre indicatif le programme de la saison (les circuits et leur ordre et dates). On sélectionne la saison, puis on clique sur « Commencer »

3.3 Fenêtre descriptive de la course

Cf 2.2

3.4 Déroulement de la course

Voir la partie 5 consacrée au déroulement de la course

3.5 Fin de la course

On affiche le résultat de la course, le vainqueur, quelques détails etc...
On peut aussi afficher le classement général actuel.

L'utilisateur a le choix entre :

- Passer à la course suivante (voir 3.3) si il reste des courses, sinon fin de saison (3.6)
- Retour à la fenêtre principale « mode saison » (3.1)
- Retour à l'écran d'accueil (1)

3.6 Fin de la saison

Affiche un descriptif général de la saison, le classement et éventuellement quelques autres détails.

4. Mode Edition

Dans ce mode l'utilisateur peut éditer un circuit, créer un circuit, ou encore éditer la saison (ajouter / supprimer des circuits) ou modifier l'ordre

4.1 Fenêtre principale « mode édition »

L'utilisateur arrive sur une interface où il a le choix entre :

- Edition de circuit (4.2)
- Edition de la saison (4.6)
- Retour à l'écran d'accueil (1)

4.2 Edition de circuit

L'utilisateur arrive sur une interface où il a le choix entre :

- Créer un nouveau circuit (4.3)
- Modifier un circuit (4.4) (pas pour les circuits par défaut)
- Supprimer un circuit (4.5) (pas pour les circuits par défaut)

4.3 Créer un nouveau circuit

L'utilisateur entre les caractéristiques du circuit, ajoute des tronçons, un nom, les conditions climatiques. Il peut revenir à l'interface « édition de circuit » (4.2) grâce à un bouton annuler, ou valider le circuit (dans ce cas il aura un message de confirmation), puis un retour automatique à l'interface « édition de circuit » (4.2). Une confirmation sera nécessaire

4.4 Modifier un circuit

Exactement comme créer un nouveau circuit, sauf que les champs seront déjà pré-remplis. Message de confirmation puis retour automatique à l'interface « édition de circuit » (4.2). Sera présent un bouton annuler pour retour à l'interface précédente (et qui n'entraînera pas de modification du circuit)

4.5 Supprimer un circuit

Message d'alerte nécessitant une validation qui entraînera la destruction effective du circuit

4.6 Edition de la saison

Sur cette interface, l'utilisateur a le choix entre « créer une saison », « modifier une saison », ou encore « supprimer une saison »

4.7 Créer une saison

L'utilisateur devra donner un nom à une saison et ajouter les courses qu'il souhaite

4.8 Modifier une saison

L'utilisateur pourra modifier le nom, ajouter ou supprimer des courses à la saison

4.9 Supprimer une saison

L'utilisateur pourra supprimer la saison (si celle-ci n'est pas celle par défaut. Nécessite une confirmation de l'utilisateur.

5 Déroulement de la course

L'utilisateur voit en temps réel le déroulement de la course, le positionnement des voitures sur le circuit. Il n'a absolument aucun contrôle sur la course, mais peut observer les différents événements et les différentes actions des voitures.

A voir si l'utilisateur peut faire « une avance rapide » pour que la course se déroule plus vite, voir même « terminer la course » pour accéder directement aux résultats.

REMARQUES :

- Je pense qu'on peut oublier pour les pneus, ça n'a pas trop d'intérêt dans le cadre d'une simulation
- Pourquoi ne pas ajouter des « stratégies » à suivre durant la course. Par exemple, sur le plein :
 - On remplit à fond et on attend d'être à sec pour remplir à nouveau
 - On remplit un petit peu à chaque fois (mais on s'arrête plus souvent)
 - Entre les deux ?