

Mathieu CLUSEL

TP3F

Quentin REY

Sujet : Monopoly

Thibaut MARTIN

Jules SOUBEYRAND

D1.1 : Document de spécifications fonctionnelles

Après le rejet de notre idée de jeu de parcours basé sur des jeux comme TEMPLE RUN et SUBWAY SURFERS et plusieurs consultations avec l'ensemble du projet, nous avons finalement choisi de nous lancer dans un jeu de société : LE MONOPOLY, idée validée par Monsieur JEAN. Notre but pendant le projet sera la création du plateau qui accueillera tous les joueurs (4 maximum) et les participants.

Cas Joue son tour :

Description : Le joueur doit lancer le dé, en fonction du nombre obtenu, il avance son pion du nombre de cases correspondantes.

Evènement début : Le joueur lance le dé

Evènement fin : Le joueur est arrivé sur une case.

Paramètre : Le dé, le pion sur la case avant le lancement du dé.

Cas Action de la case :

Description : Le joueur est arrivé sur une case. Suivant le type (place publique, caisse de communauté, chance ou prison) une action s'applique au joueur.

Evènement début : Le dé a fourni un résultat, le joueur est arrivé sur la case correspondante.

Evènement fin : Le joueur a effectué une action et passe son tour.

Paramètre : Le dé déjà lancé et le pion en place sur la case, s'il souhaite acheter une maison ou un hôtel, il doit avoir de l'argent.

Cas Quitter :

Description : Le joueur décide de quitter ; si il confirme son choix, ce dernier sera considéré comme un abandon.

Evènement début : le joueur joue sa partie et souhaite la quitter.

Evènement fin : Le joueur a quitté la partie, la fenêtre de jeu disparaît.

Paramètre : Aucun

Cas Modifier les paramètres:

Description : Le joueur peut choisir de faire pause.

Evènement début : Le joueur joue sa partie et veut mettre pause sur sa partie.

Evènement fin : Le jeu est en pose.

Paramètre : Aucun

Diagramme de Classe – *Projet Monopoly*

