



PROJET D'AAE

Blitz

Clone du jeu Wazabi

JAVIER LETHÉ - MATTEO TAROLI - PRZEMYSŁAW GASINSKI

16 décembre 2015

Table des matières

Table des matières

1	Introduction	1
2	Analyse	2
2.1	Scénario nominal	2
2.2	Tests Fonctionnels	3
2.3	Connexion	3
2.4	Création de partie	3
2.5	Jeu	3
3	Manuels	4
3.1	Manuel d’installation	4
3.2	Manuel d’utilisation	4
3.2.1	Comment accéder au jeu ?	4
3.2.2	Comment créer une partie ?	4
3.2.3	Comment rejoindre une partie ?	4
3.2.4	Comment lancer une partie ?	5
3.2.5	Comment se déroule le tour de jeu ?	5
3.3	ARAJOUTER	5
4	Conclusion	6

1 Introduction

2 Analyse

2.1 Scénario nominal

L'utilisateur étant déjà connecté, il rejoint une partie selon le scénario suivant :

1. Le joueur clique sur le bouton « Rejoindre une partie »	
	2. Le système vérifie si une partie est déjà lancée
3.a [Une partie est en cours de lancement]	
	a.1 Le système envoie le joueur vers le lobby.
	a.2 Une fois que le nombre minimal de joueur est atteint, le jeu est lancé
3.b [Aucune partie n'est en cours]	
	b.1 Le système informe le joueur et le renvoie vers la page de création de jeu.
b.2 Le joueur crée une partie	
	b.3 Le système envoie le joueur vers le lobby.
	b.4 Une fois que le nombre minimal de joueur est atteint, le jeu est lancé
3.c [Une partie est déjà en cours de jeu]	
	c.1 Le système ne permettant de lancer qu'une partie à la fois, il informe le joueur et le renvoie vers la page d'accueil.

2.2 Tests Fonctionnels

2.3 Connexion

1. Cliquer sur le bouton « Connexion / Inscription » situé en haut à droite.	
	2. Un popup apparait proposant de s'inscrire ou de se connecter.
3. Dans la partie de droite, entrer « test » comme nom d'utilisateur et « test » comme mot de passe.	
	4. Le système vérifie que l'utilisateur existe et que le mot de passe est correct et renvoie le joueur sur la page d'accueil.
5. Cliquer sur le bouton « Déconnexion ».	
6. Cliquer à nouveau sur le bouton « Connexion / Inscription ».	
	7. Le popup réapparaît
8. Dans la partie de droite, entrer « test » comme nom d'utilisateur et « mauvaisMdp » comme mot de passe.	
	9. Le système vérifie que l'utilisateur existe et que le mot de passe est correct et affiche l'erreur « Nom d'utilisateur ou mot de passe incorrect » et reste sur le popup.

2.4 Création de partie

1. En partant de la page d'accueil, cliquer sur le bouton « Créer une partie ».	
	2. Un popup apparait permettant d'entrer le nom de la partie.
3. Entrer « test » en tant que nom de partie.	
4. Cliquer sur le bouton « OK ».	
	5. Le système renvoie vers le lobby de la partie.
6. Attendre d'autres joueurs et joueur.	

2.5 Jeu

1. Attendre que ce soit

3 Manuels

3.1 Manuel d'installation

Pour pouvoir

3.2 Manuel d'utilisation

3.2.1 Comment accéder au jeu ?

Pour jouer sur une machine locale, tapez dans le browser « `localhost:8080/Blitz` » (sans les guillemets).

Une fois connecté, vous arrivez sur l'écran suivant :

[ECRAN D ACCEUIL] (screenshot)

3.2.2 Comment créer une partie ?

Pour lancer une partie, il vous suffit de cliquer sur créer une partie. Si **aucune partie n'a été créée**, une pop-up apparaîtra alors pour que vous donniez un nom a la partie. Après ca, vous voilà redirigé vers le lobby.

Si une **partie est déjà créée** mais qu'elle n'a **pas encore commencé**, vous serez directement redirigé vers le lobby de cette partie.

Si une **partie est déjà créée**, et que vous ne **pouvez pas la rejoindre** (ce qui arrive si la partie est déjà en cours ou si le nombre de joueurs maximum est déjà atteint), vous serez simplement redirigé vers la page d'accueil (avec un message vous précisant la raison).

3.2.3 Comment rejoindre une partie ?

Pour rejoindre une partie, cliquez sur le bouton correspondant sur la page d'accueil.

Si une partie est **en attente de joueurs supplémentaires**, vous serez redirigé vers le lobby de cette partie.

Si vous ne pouvez pas rejoindre la partie créée (elle est **en cours** ou le **nombre de joueurs maximum est atteint**), vous serez simplement redirigé vers la page d'accueil.

Si aucune partie n'est créée, l'application vous proposera de créer une nouvelle partie.

3.2.4 Comment lancer une partie ?

Une fois dans la lobby, la partie se lance automatiquement une fois le nombre minimum de joueur atteint. Une fois ce nombre atteint, tous les joueurs sont redirigés vers la page de jeu.

3.2.5 Comment se déroule le tour de jeu ?

3.3 ARAJOUTER

Utilisation de **Pattern State** pour l'état de la partie

4 Conclusion