

## ANC3 – Scrabble – Itération 4

### Remarques itération précédente

- Vérifications doivent être dans le modèle
- Messages d'erreur pas personnalisés

### Use Cases (cfr. Fig. 1)

Cette itération contient les deux mêmes cas d'utilisations qu'à l'itération précédente ainsi qu'un ajout: la possibilité d'échanger des lettres.

Jouer un mot (Play Word) qui extend Placer une lettre (Place Letter):

Le joueur place une série de lettres sur le plateau de jeu. Les lettres placées doivent former un mot.

Echanger des lettres (Exchange Letters) :

Le joueur a la possibilité de placer ses lettres sur un chevalet secondaire afin de les échanger.

Dupliquer la fenêtre (Duplicate Window):

Le joueur peut à tout moment choisir de dupliquer la fenêtre de jeu. Une nouvelle fenêtre s'ouvre et offre la même vue et les mêmes interactions que la fenêtre originale.

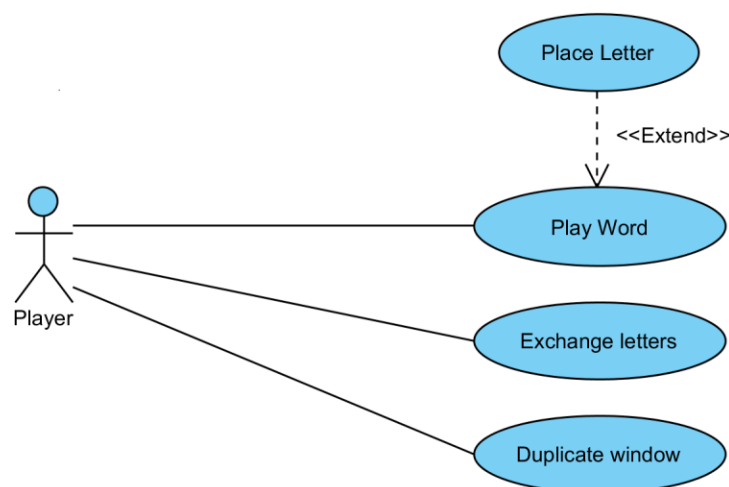


Figure 1 - Use Cases

### Diagramme de classes logicielles (cfr. Fig. 2)

Vous pouvez trouver, aux côtés de ce document, ce diagramme au format png.

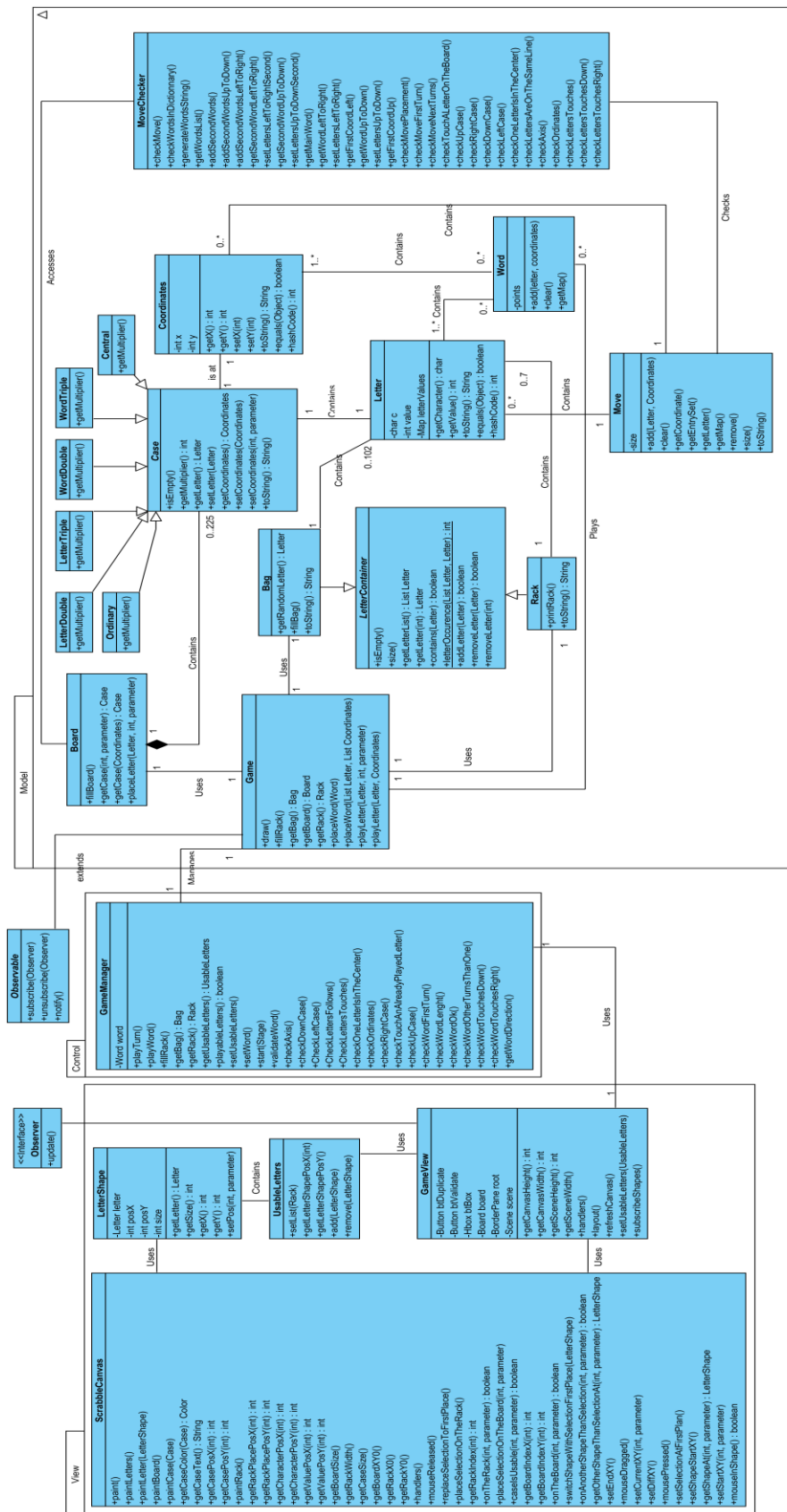


Figure 2 - Diagramme de classes logicielles

**Diagramme d'activité (vérifications) (cfr. Fig. 3)**

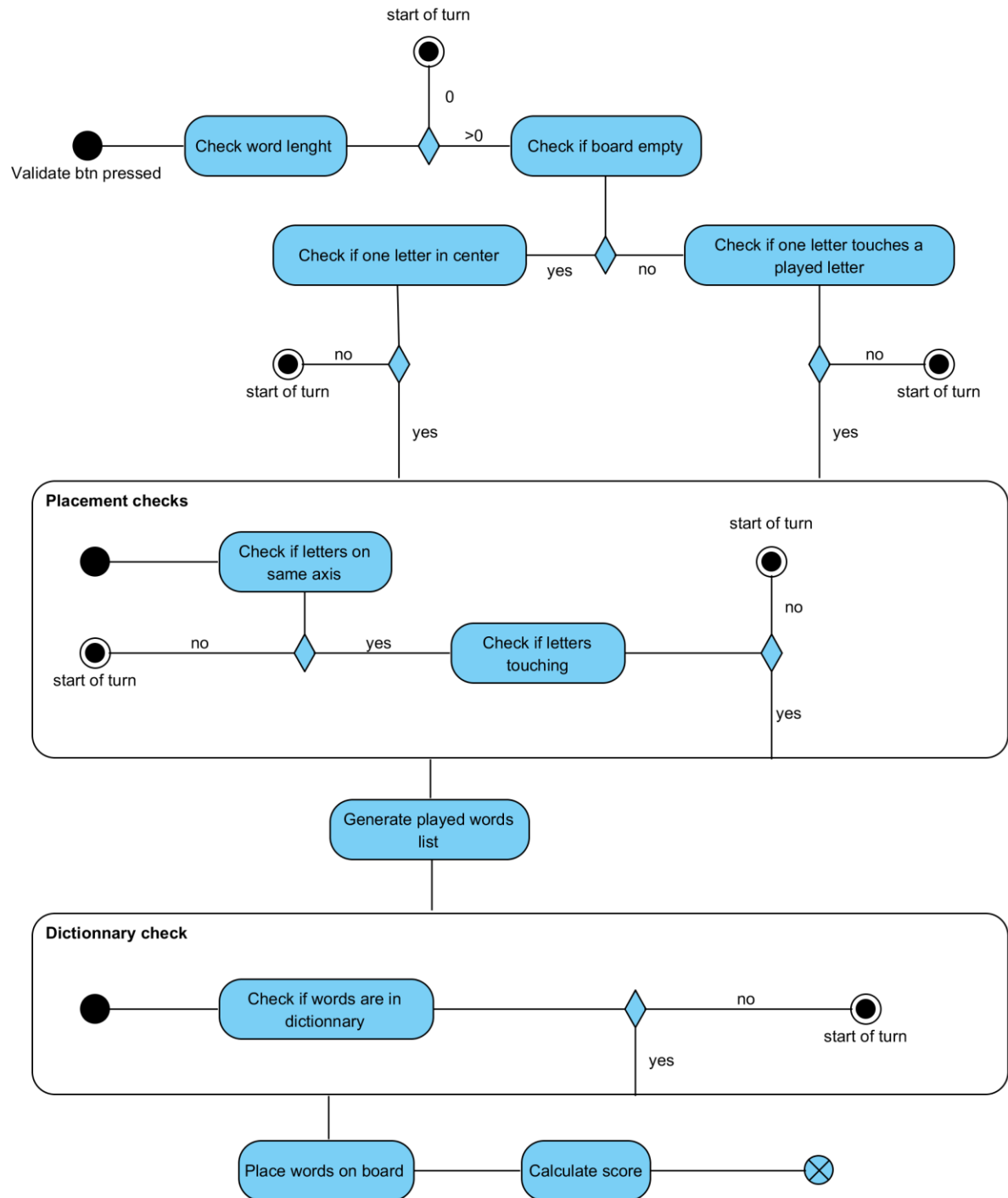


Figure 3 - Diagramme d'activité de vérification

## Diagramme d'activité (calcul du score) (cfr. Fig. 4)

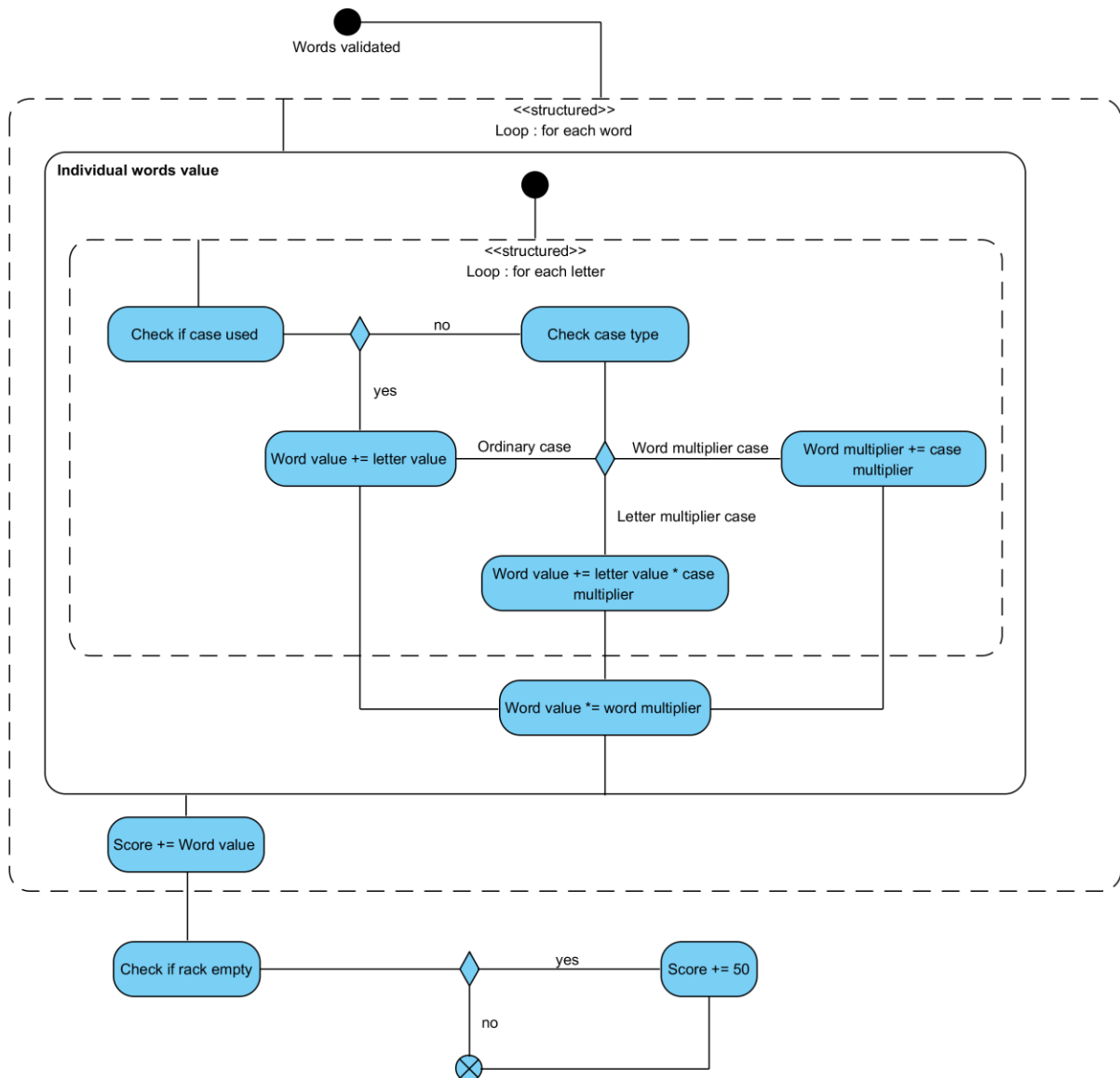


Figure 4 - Diagramme d'activité du calcul du score