

Analyse Itération 1: Projet ANC3

Use Case



Description Use Case Scrabble

Jouer

Description : Une fois que le joueur lance la partie le système va générer la grille, l'afficher à l'écran et distribuer 7 jetons de façon aléatoire au joueur sur son chevalet. Ensuite le joueur va placer ses jetons sur le plateau avec les coordonnées des cases puis valide son choix. Une fois le choix valide la grille se met à jour pour afficher la lettre sur celle-ci. Une fois le tour du joueur terminé la partie s'arrête.

Acteur principal : Joueur, système

Acteurs secondaire : /

Préconditions : La partie doit être lancée.

Post conditions : /

Flot principal :

1. La partie se lance
2. Le système génère la grille et l'affiche à l'écran
3. Le système distribue 7 jetons sur le chevalet du joueur
4. a) Le joueur place ses jetons
b) Entre les coordonnées
c) Valide son choix
5. Le système affiche la lettre sur la case
6. La partie s'arrête

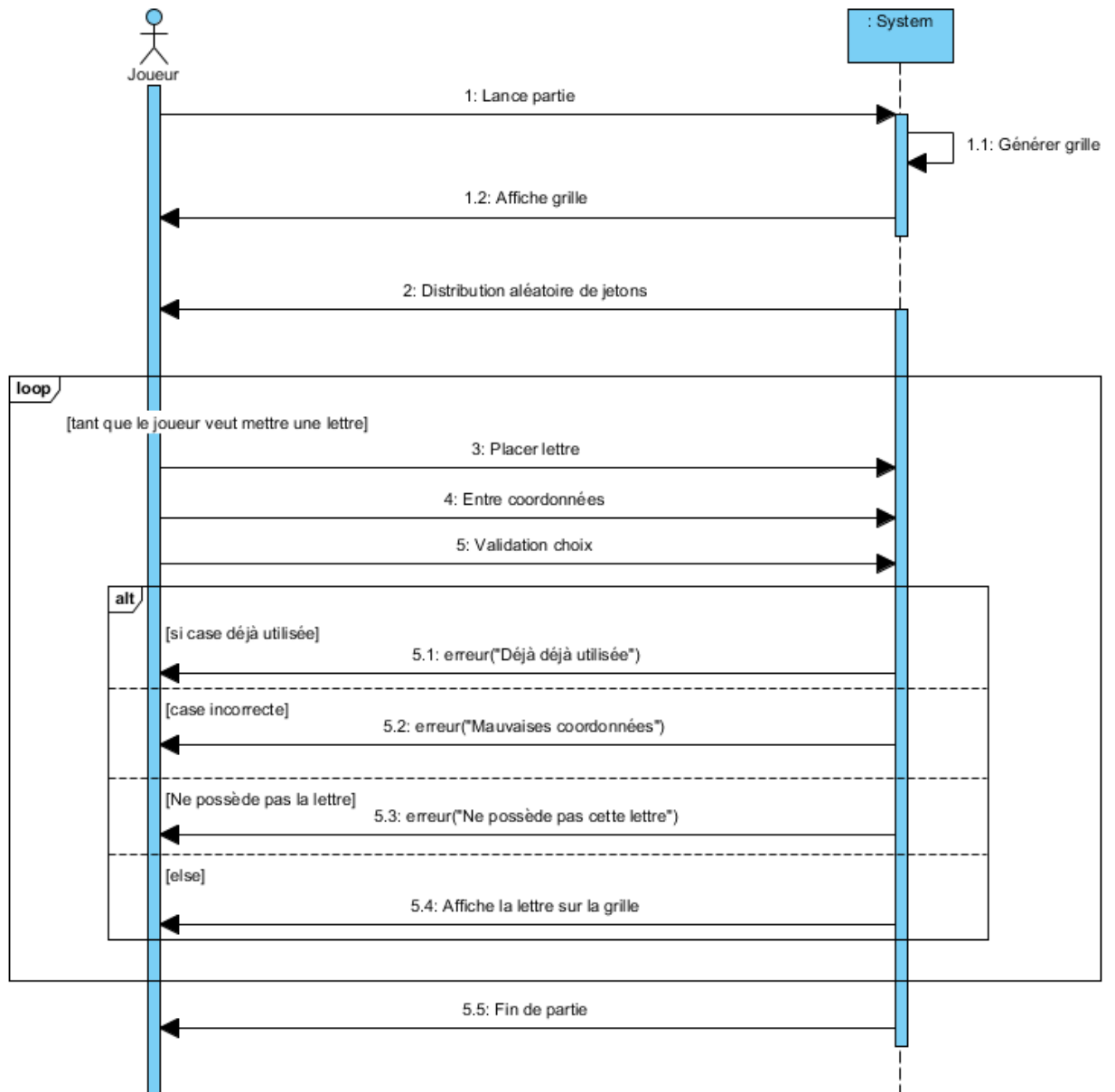
Flots alternatifs:

Case déjà utilisée sur la grille.

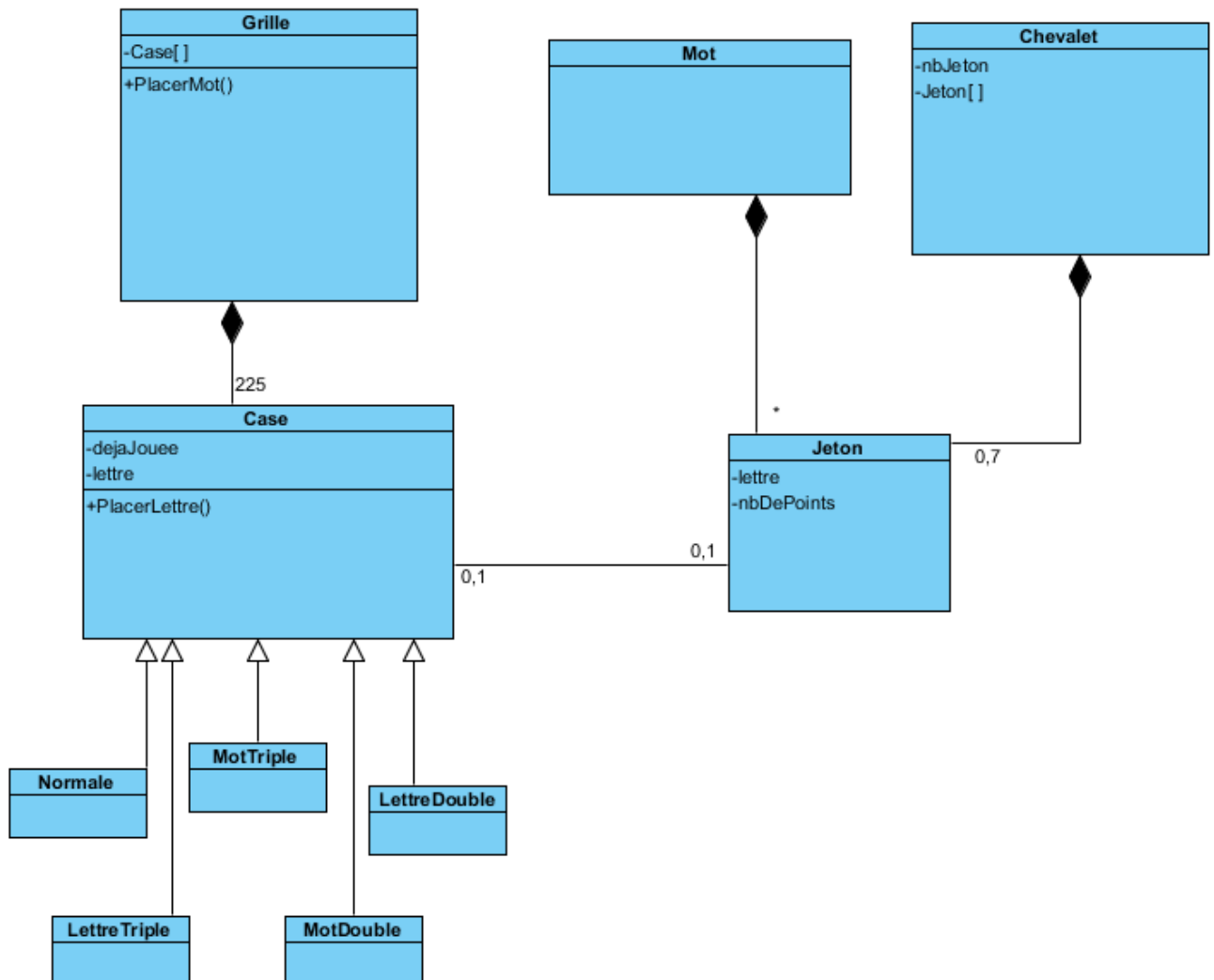
Coordonnées incorrectes.

Le joueur ne possède pas la lettre entrée.

DSS:



Domaine:



Notes:

Case [] ==> Tableau de cases

Jeton [] ==> Tableau de jetons

Classes logicielles:

