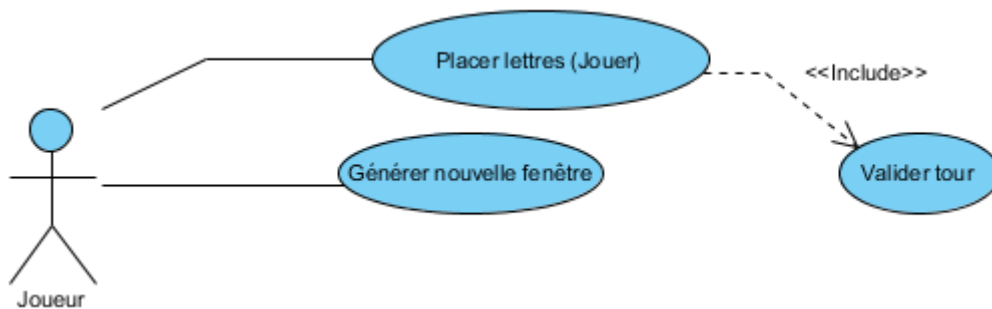


Analyse Projet ANC3

Use Case



Description Use Case Scrabble

Placer lettres (Jouer):

Description : Une fois que le joueur lance la partie le système va générer l'interface du Scrabble et va l'afficher en distribuant 7 jetons de façon aléatoire au joueur sur son chevalet. Ensuite le joueur va placer ses jetons sur le plateau de jeu (drag and drop). Au premier tour il doit commencer par le milieu du plateau. Une fois le mot placé, il valide son tour en cliquant sur valider et le système va remplir le chevalet du joueur du nombre de jetons qu'il a joué. Le joueur place donc de nouvelles lettres sur le plateau à chaque tour en formant des nouveaux mots et en ayant l'obligation que ses nouveaux mots touchent les précédents. La partie s'arrête lorsque tous les jetons présents dans le sac ont été joués ou si l'utilisateur ferme la fenêtre.

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 le plateau et affiche l'interface à l'écran
3. Le système distribue 7 jetons sur le chevalet du joueur
4. a) Le joueur place ses jetons sur la grille
b) Valide son tour
5. Si coup valide le système affiche le mot joué en popup et clôture le tour
6. Si coup invalide le système affiche le message d'erreur et le joueur doit régler l'erreur avant de valider à nouveau.
7. Le système remplit le cheval avec le même nombre de jetons que le joueur a joué.
8. Le joueur joue un nouveau tour tant qu'il y a des lettres dans le sac.
9. La partie s'arrête une fois le sac vide ou la fermeture de la fenêtre.

Flots alternatifs:

Commencer par le milieu de la grille.

(Case déjà utilisée sur la grille) => Vérification faite directement dans JavaFX.

Le mot joué ne touche pas un mot déjà joué.

Toutes les lettres du nouveau mot doivent être placées horizontalement ou verticalement.

Mot invalide (pas présent dans le dictionnaire).

Générer nouvelle fenêtre:

Description : Pendant la partie, le joueur peut à tout moment générer une nouvelle fenêtre.

Acteur principal : Joueur, système

Acteurs secondaire : /

Préconditions : La partie doit être lancée.

Post conditions : /

Flot principal :

1. Le joueur clique sur le bouton "Générer nouvelle fenêtre".
2. Le système duplique et affiche une fenêtre identique.

Flots alternatifs: /

Valider tour:

Description : Une fois un mot placé et valider le système va checker les conditions de placement.

Acteur principal : Joueur, système

Acteurs secondaire : /

Préconditions : La partie doit être lancée et un mot doit être placé pour être vérifié.

Post conditions : /

Flot principal :

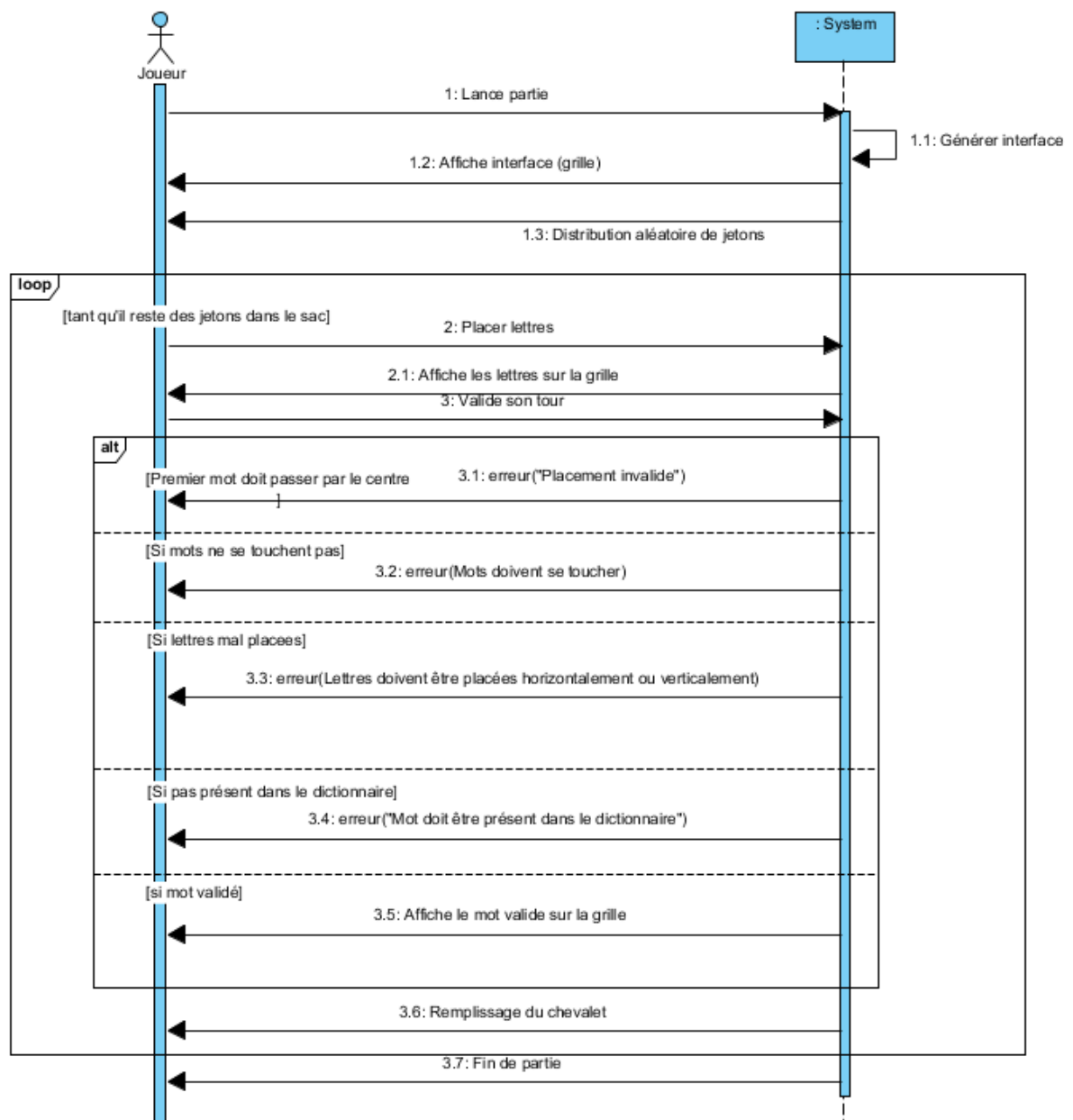
1. Le joueur place ses lettres pour former un mot et va appuyer sur le bouton valider.
2. Le système va soumettre le mot formé aux différentes vérifications de placement et de dictionnaire.
3. Le mot est validé et n'est plus en surbrillance jaune.
4. Le système va afficher un popup avec le mot joué.

Flots alternatifs:

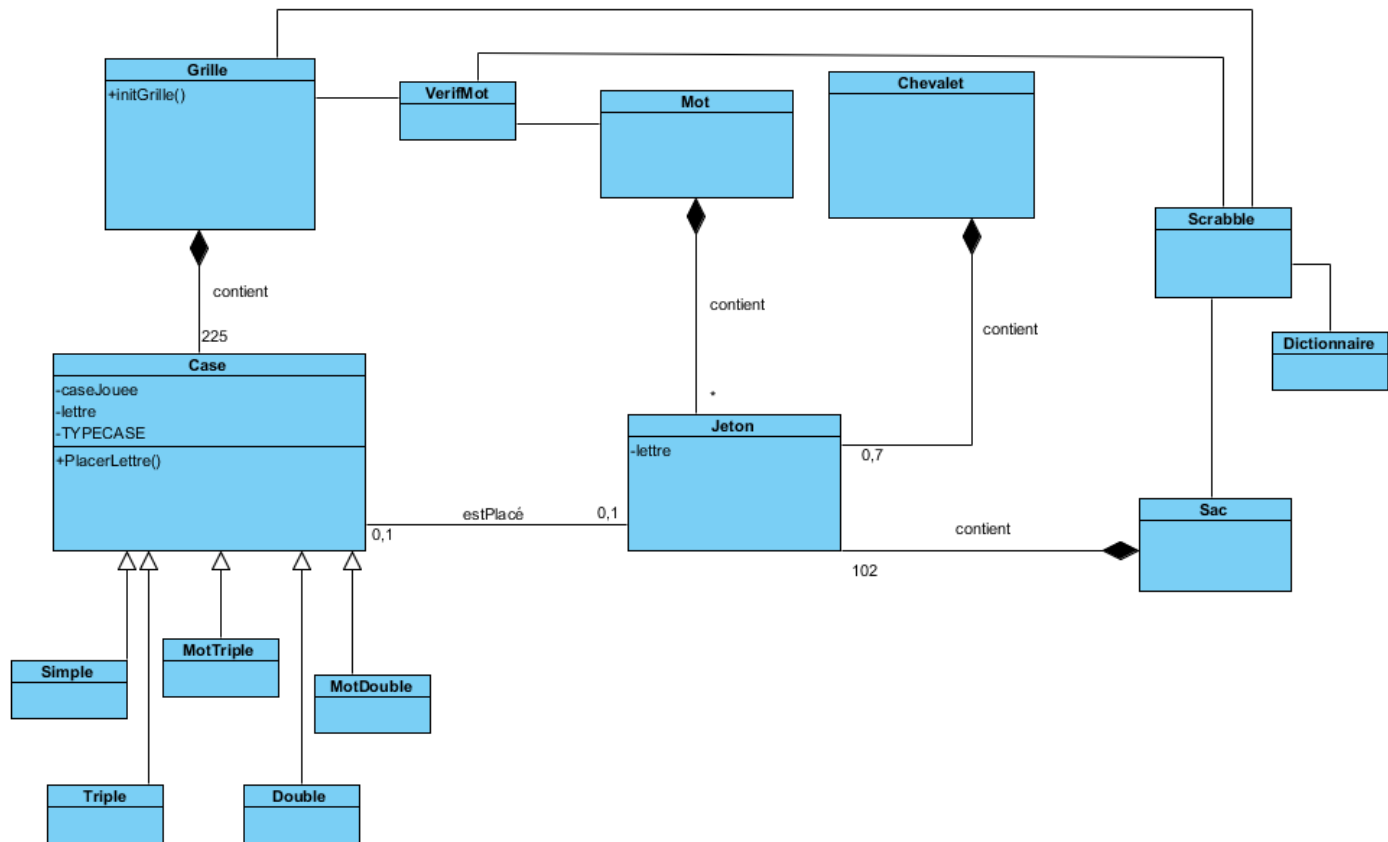
2a. Si le mot n'est pas valide le système va afficher un popup d'erreur avec la règle de placement violée.

2b. Le joueur doit modifier son mot pour respecter les règles et peut ensuite le "re" valider.

DSS:



Domaine:



Classes logicielles:

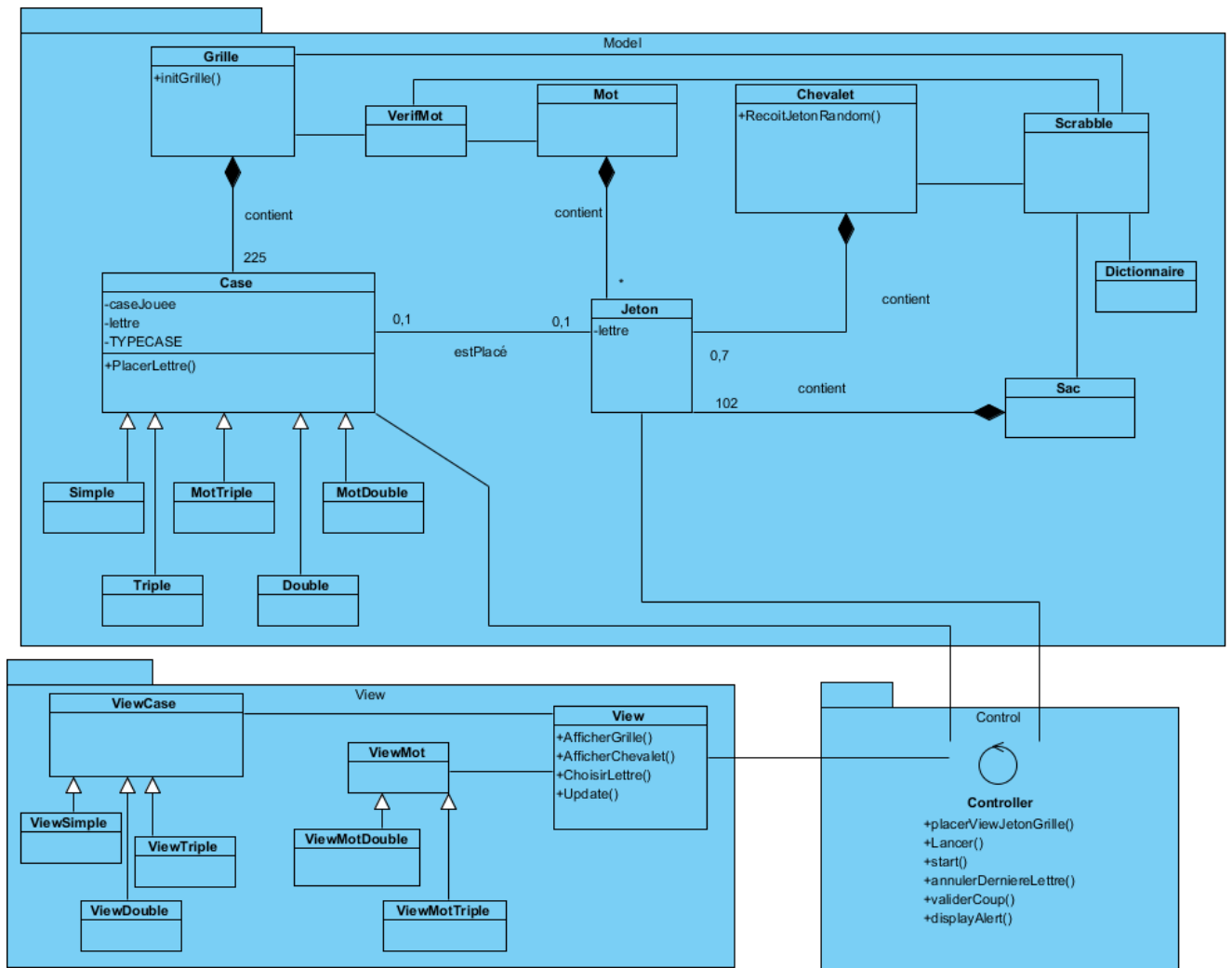
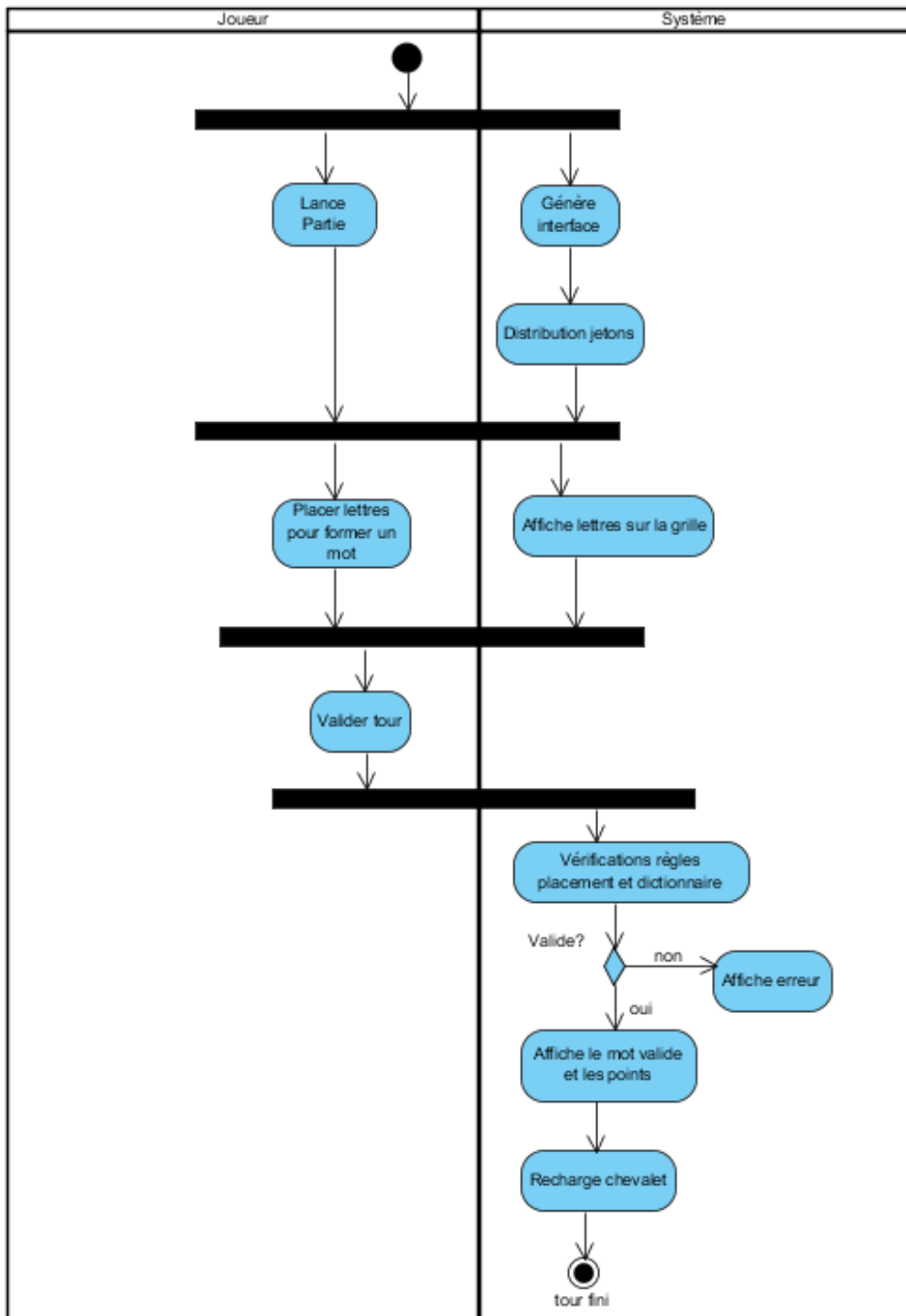


Diagramme d'activité pour le premier tour:



Pour un tour qui ne serait pas le premier, nous ignorerons la première partie (lancement et génération) mais la structure reste la même.