

### 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 son jeton
  - b) Entre les coordonnées
  - c) Valide son choix
5. Le système affiche la lettre sur la case
6. Le joueur peut encore placer des jetons s'il le souhaite
7. Lorsque le joueur entre le caractère "/" son tour fini
8. La partie s'arrête

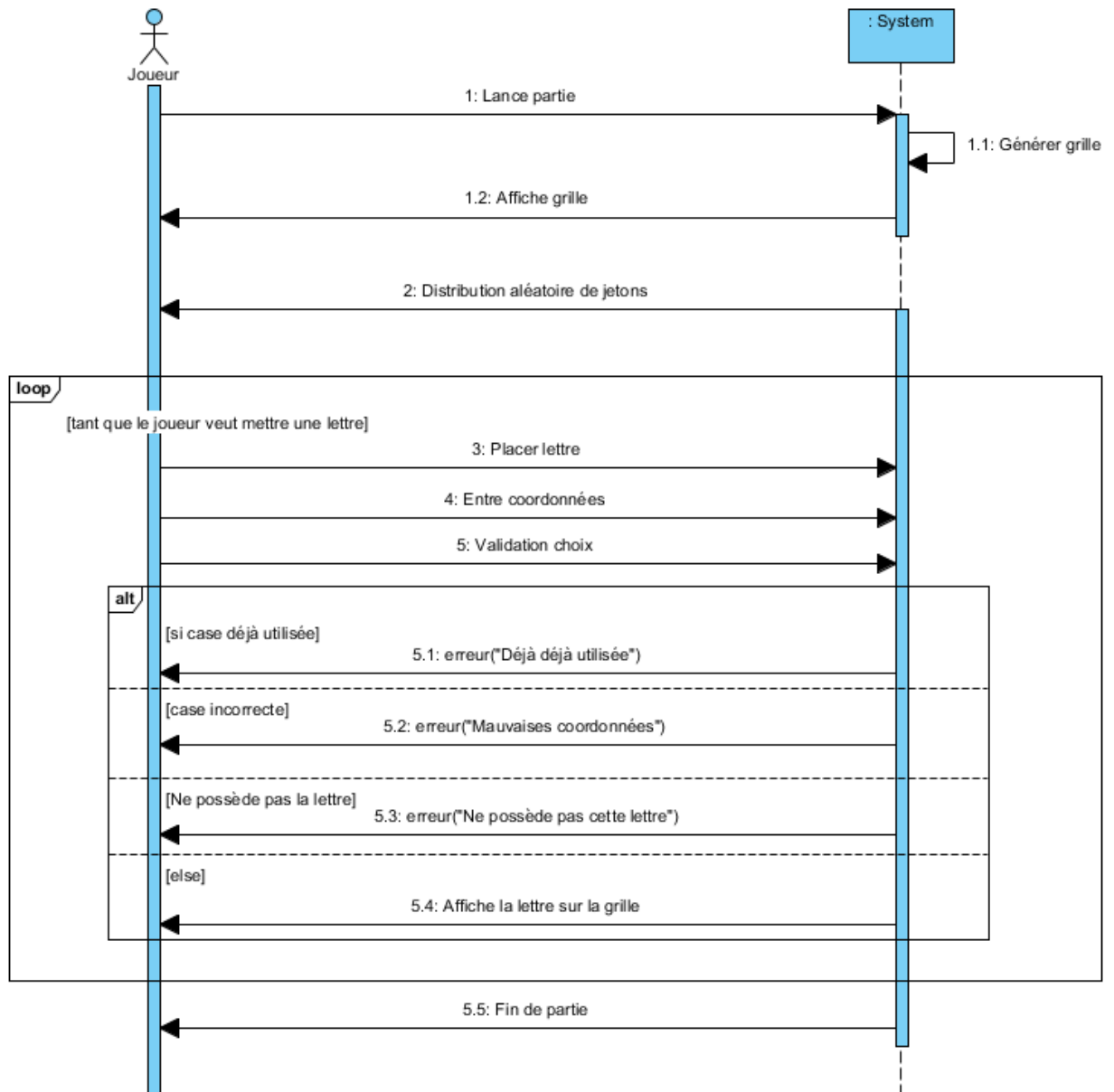
**Flots alternatifs**:

Case déjà utilisée sur la grille.

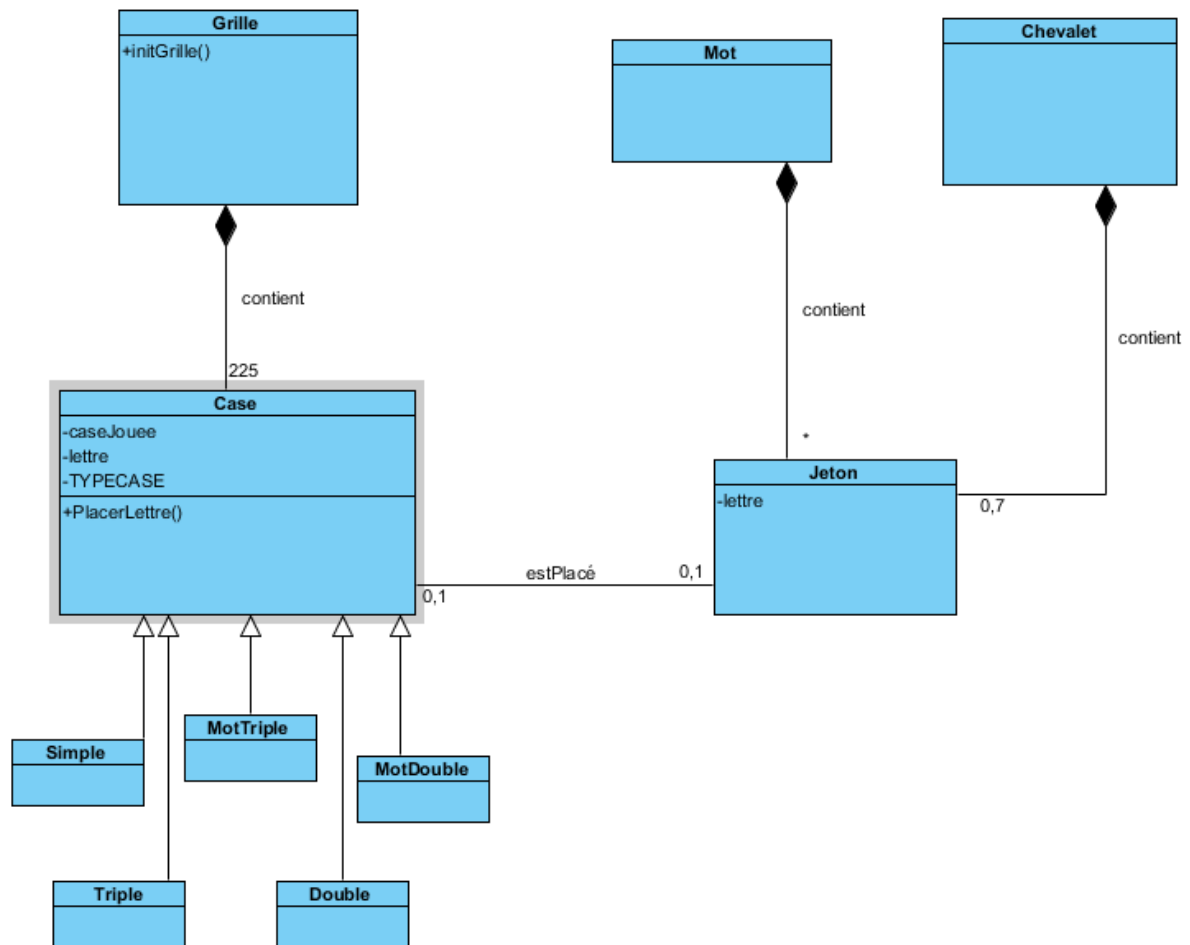
Coordonnées incorrectes.

Le joueur ne possède pas la lettre entrée.

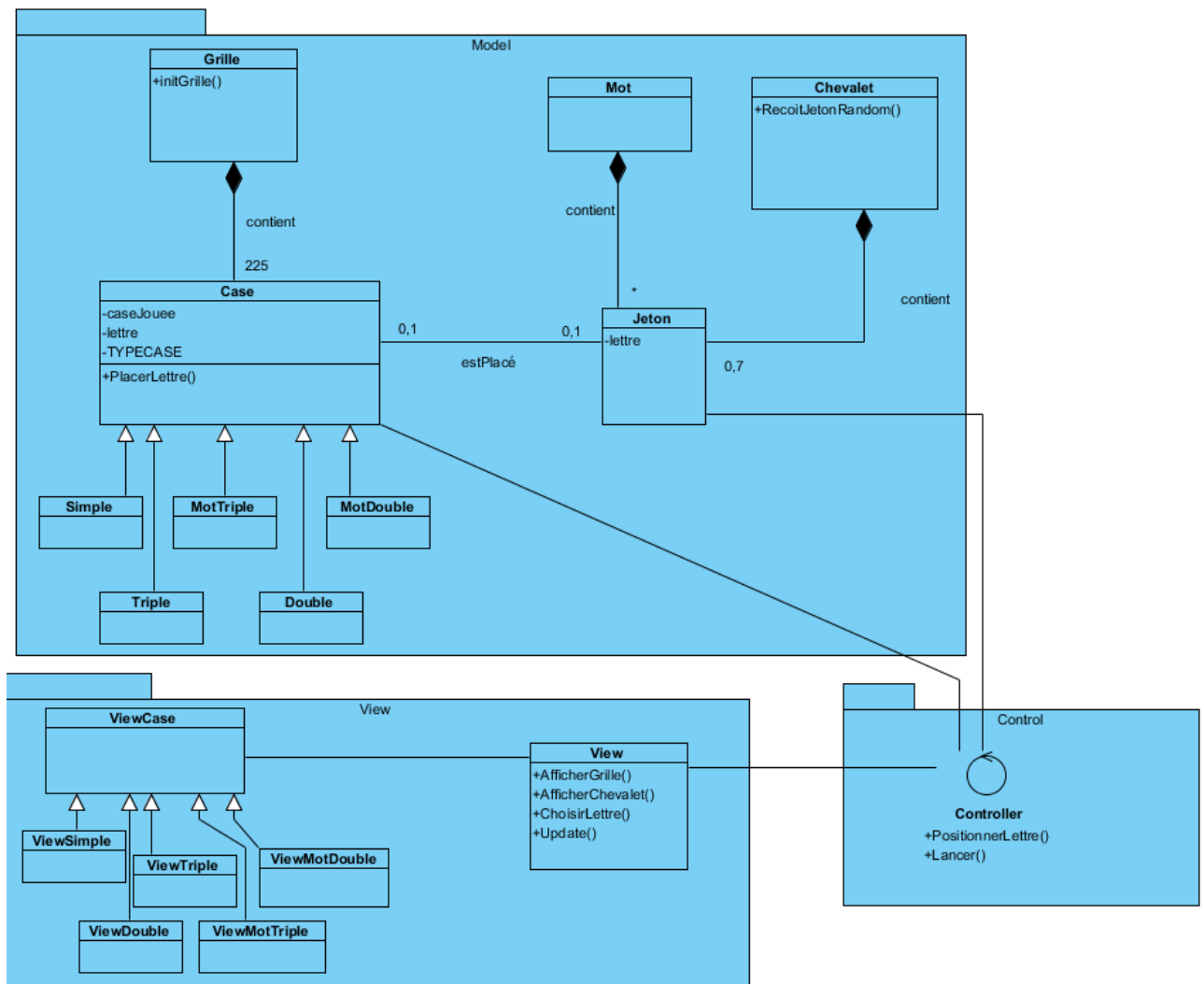
DSS:



## Domaine:



## Classes logicielles:



### Remarque :

Utilisation d'un contrôleur pour l'instant et grande subdivision des classes de view pour une meilleure lisibilité.