

Scénario	Esteban Giorgis	Jessy Borcard	
Use case 1			
Ouvre le programme	ok	OK	
entre le nom puis le prénom	ok	OK	
registre le nom et prénom dans un fichier externe	ok	OK	
affiche mon nom et prénom et le menu	ok	ok	
Use case 2	ko	ko	
condition de touché	ko	ko	
condition loupé	ko	ko	
condition coulé	ok	OK	
condition gagné	ok	OK	
condition perdu	ok	OK	
le programme réaffiche le menu après la victoire ou la défaite	ok	OK	
réaffiche a chaque fois les tire restant après un tire touché, loupé ou coulé	ok	OK	
redemande une valeur horizontal si la valeur rentrée précédament excède 10 ou inférieure a 1	ok	OK	
redemande une valeur vertical si la valeur rentrée précédament excède 10 ou inférieure a 1	ok	OK	
Affiche la grille après avoir presser sur	ok	OK	
presse sur le bouton jouer	ok	OK	
affiche un X quand c'est touché	ok	OK	
affiche un O quand c'est loupé	ko	ko	
affiche un H quand c'est coulé	ok	OK	
redemande les coordonnées si il tire sur case déjà choisie	ok	OK	

enregistre les scores dans un fichier	ko	ko	
propose un choix de grille			
Use case 3	ok	OK	
presser sur lire les règles	ok	OK	
affichage des règles			
Use case 4	ok	ok	
presser sur option couleur	ok	ok	
la couleur change	ok	ok	
le programme affiche le menu			
Use case 5	ok	OK	
presse sur quitter	ok	OK	
le programme ferme le fichier des scores	ok	OK	
le programme s'arrete			

Remarque/Problème

Si il rentre des lettres le
programme plante(Jessy
Borcard)

Remarque: il redemande
en boucle les questions des
position vertical et
horizontale

