

Use case 1		
Identifiant	Bataille naval	
En tant que	Utilisateur	
Je veux	rentrer mon prénom, nom	
pour	identifier le programme	
priorité	M	

Action	Condition	Réaction
ouvre le programme		le programme s'ouvre et lui demande sont prénom et nom
l'utilisateur rentre son prénom et son nom		le programme sauvergarde ces données les affichent et affiche le menu

Use case 2		
Identifiant	Bataille naval	
En tant que	Utilisateur	
Je veux	Jouer	
pour	M'amuser	
priorité	M	

Action	Condition	Réaction
presse sur jouer		le jeu démarre et affiche la grille , crée un compteur pour chaque effectuer, crée un compteur pour chaque tire touché et lui demande la position horizontal et vertical
entre une position horitontal	si la valeur rentrée est plus grande que 10	la sauvgarde lui redemande une valeur horizontal
entre une position verticale		la sauvgarde lui redemande une valeur verticale
	la case choisie est une partie d'un des bateaux adverse et il reste au moin une case du bateau non trouvée	le programme afiche "touché" ajoute un au compteur et ajoute un au compteur de touché et affiche les tirs restants

choix d'une position pour detruire les bateaux adverses	la case choisie n'est pas une partie d'un des bateaux	le programme affiche "loupé", ajoute un au compteur et affiche les tirs restants
	la case choisie est une partie d'un des bateaux et c'est la dernière	le programme affiche "coulé" et ajoute un au compteur et affiche les tirs restants
	la case choisie est la dernière partie du dernier bateau	le programme affiche "coulé", "vous avez gagné cette partie" et sauvegarde les scores puis les affiche et réaffiche le menu
	le compteur atteint son max	le programme affiche "vous avez perdu" et réaffiche le menu

Use case 3	
Identifiant	Bataille naval
En tant que	Utilisateur
Je veux	Connaître les règles du jeu
pour	jouer correctement
priorité	M

Action	Condition	Réaction
pression sur le bouton "Règles du jeu"		le programme affiche les règles et affiche le menu

Use case 4	
Identifiant	Bataille naval
En tant que	Utilisateur

Je veux	changer des options
pour	personalisé mon programme
priorité	M

Action	Condition	Réaction
presse sur les option de couleur		le programme affiche 3 choix de couleur
presse sur une couleur		le programme change la couleur et affiche le menu

Use case 4		
Identifiant	Bataille naval	
En tant que	Utilisateur	
Je veux	Quitter le programme	
pour	arrêter de jouer	
priorité	M	

Action	Condition	Réaction
presse sur le bouton:"Quitter"		Affiche le score le nom et le prénom dans le fichier score.txt
		le programme s'arrete

I

I

I