

# ***Analyse de l'application***

## **Scénario Nominal : « Choisir le nombre de Tas »**

- 1- Le système demande de saisir le nombre de Tas d'initialisation du Jeu.
- 2- L'utilisateur saisit le nombre de tas souhaité.
- 3- Le système enregistre le nombre de tas souhaité.

## **Scénario alternatif : « Choisir le nombre de Tas »**

- 2.a- Le système détecte que l'utilisateur n'a pas entré un entier.
  - 1- Le système affiche un message d'erreur et informe l'utilisateur qu'un entier est attendu.
  - 2- Retour au point 2 du scénario nominal.
- 2.b- Le système détecte que l'utilisateur a saisi un entier non valide.
  - 1- Le système affiche un message d'erreur et informe l'utilisateur de saisir un entier positif.
  - 2- Retour au point 2 du scénario nominal.

## **Scénario nominal « Jouer une partie »**

1. Le programme (système) affiche l'état de la partie et invite le joueur à jouer son coup en lui rappelant son nom et la forme d'un coup.
2. Le système demande au joueur de choisir le numero du tas
3. Le joueur saisit le numero du tas
4. Le système demande au joueur de choisir le nombre d'allumettes
5. Le joueur saisit le nombre d'allumettes
6. Le système enregistre le coup

## **Scénario alternatif « Jouer une partie »**

- 2.a – Le systeme detecte que le joueur a saisi un numero de tas invalide.
  - 1- Le système affiche un message et informe l'utilisateur de l'invalidité de son coup et lui propose de rejouer.
  - 2- Retour au point 1 du scénario nominal.
- 5.a - Le programme (système) détecte que le nombre d'allumette demandé à tirer dans le tas est invalide.
  1. Le système affiche un message et informe l'utilisateur de l'invalidité de son coup et lui propose de rejouer.
  2. Retour au point 1 du scénario nominal.
- 6.a- Le programme (système) détecte que la partie est finie.
  - 1- Le programme détermine le vainqueur et affiche son nom.
- 6.b – Le programme detecte que la partie n'est pas finie.
  1. Le programme passe la main à l'autre joueur et retourne au point 1 du scenario nominal

## **Scénario nominal : « Rejouer une partie »**

1. Le système propose aux joueurs de rejouer une partie.
2. Les joueurs font leurs choix.
3. Le système enregistre le choix des utilisateurs.
4. **UC : Jouer une partie**
5. Le système s'arrête

## **Scénario alternatif : « Rejouer une partie »**

- 3.a- Le programme (système) détecte que les joueurs acceptent de rejouer une nouvelle partie.
  1. Le programme passe au point 4.
- 3.b- Le programme (système) détecte que les joueurs ont décidé d'arrêter le jeu.
  1. Le programme passe au point 5.
- 3.c – Le programme détecte que les joueurs ont fait un choix non valable.
  1. Le système retourne au point 1

## **Scénario nominal : « Commencer le jeu »**

- 1- **UC : Choisir le nombre de tas.**
- 2- Le programme (système) demande le nom du Joueur 1.
- 3- Le Joueur 1 saisit son nom.
- 4- Le programme (système) demande le nom du joueur 2.
- 5- Le Joueur 2 saisit son nom.
- 6- Le programme (système) enregistre les données d'initialisation du jeu.
- 7- **UC : Jouer une partie**
- 8- **UC : Rejouer une partie.**
- 9- Le programme (système) affiche le nom du vainqueur et arrête le programme.

## **Scénario alternatif : « Commencer le jeu »**

- 9.a- Le programme (système) détecte que les joueurs acceptent de rejouer une nouvelle partie.
  - 1- Retour au point 6 du scénario nominal.
- 9.b- Le programme (système) détecte que les joueurs ont décidé d'arrêter le jeu.
  - 1- Le programme passe au point 10.