Diagramme cas d’utilisation :

A picture containing monitor, control, remote, television

Description automatically generated

Titre : Déplacer héros

Résumé : Ce cas d’utilisation permet à l’utilisateur de faire se déplacer le héros dans le labyrinthe.

Acteurs : joueur

Date de création : 21/11/2020

Auteur : Mohamed Firas Oueslati

Préconditions : le héros est dans sa position initiale.

Scénario nominal :

1. Le joueur appuie sur un bouton (up, down, right, left) du clavier.
2. Le système traite la consigne de l’utilisateur.
3. Le héros de déplace et change de position.

Scénario alternatif :

1. L’utilisateur appuie à la fois sur deux boutons opposé (up et down ou left et right) :

Le héros ne change pas de position, le système attend une autre consigne et le scénario nominal reprend au point 2.

1. Le héros est bloqué par le mur, il ne peut pas avancer :

Le héros reste bloqué jusqu’à ce que le joueur appuie sur un bouton différent et le scénario nominal reprend au point 2.

Scénario exceptionnel :

1. Erreur d’affichage : le système affiche un message d’erreur et demande de redémarrer le jeu.

Contraintes :

Temps de réponse : l’interface du jeu doit être en temps réel avec le déplacement du héros.

Post conditions : La position du héros est changée.

Titre : Attaquer les monstres

Résumé : Ce cas d’utilisation permet à l’utilisateur de faire attaquer un monstre par le héros.

Acteurs : joueur

Date de création : 21/11/2020

Auteur : Flora Vernerey

Préconditions : le héros est sur une case adjacente à un monstre.

Scénario nominal :

1. Le joueur appuie sur une flèche pour diriger le héros en direction du monstre.
2. Le joueur appuie sur le bouton du clavier qui permet d’attaquer.
3. Le système traite la consigne de l’utilisateur.
4. Le héros attaque le monstre.
5. Le monstre perd des points de vie.
6. Si le monstre est KO, le héros gagne des points d’expérience.

Scénario alternatif :

1. Le joueur appuie sur une mauvaise flèche, c’est-à-dire une flèche qui ne lui permet pas de s’orienter vers le monstre. Il faut alors qu’il redirige le héros vers le monstre, afin de retourner sur une case adjacente à un monstre, et le scénario nominal reprend au point 1.
2. Il y a plusieurs monstres situés sur des cases adjacentes au héros. Le joueur appuie sur une flèche pour orienter le héros en direction du monstre qu’il veut attaquer et le scénario nominal reprend au point 2.
3. Le monstre s’éloigne du joueur avant que celui-ci ait eu le temps de faire attaquer le monstre par le héros. Il faut alors qu’il redirige le héros vers le monstre, afin de retourner sur une case adjacente à un monstre, et le scénario nominal reprend au point 1.

Scénario exceptionnel :

1. Erreur de détection des positions du héros et du monstre : le système ne considère pas que le héros est suffisamment près du monstre pour l’attaquer. Si cela se reproduit plusieurs fois, alors que le joueur a l’impression que le héros est suffisamment proche du monstre, le joueur doit contacter l’admin pour effectuer la maintenance du jeu.

Contraintes :

Temps de réponse : l’interface du jeu doit être en temps réel avec le déplacement du héros.

Post conditions : Le monstre attaqué par le héros a perdu des points de vie ou est KO.