Diagramme cas d’utilisation :

A picture containing monitor, control, remote, television

Description automatically generated

Titre : Déplacer héro

Résumé : Ce cas d’utilisation permet l’utilisateur de faire 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 héro 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 héro reste bloqué jusqu’à 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 de l’héro.

Post conditions : La position de l’héro est changée.