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 hérosest 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.

Titre : Récupérer les armes

Résumé : Ce cas d’utilisation permet à l’utilisateur de récupérer les armes sur le labyrinthe

Acteurs: joueur

Date de création : 22/11/2020

Auteur : Alpay Yasar

Préconditions : Il y au moins une arme disponible sur le labyrinthe

Scénario nominal :

1. Le joueur dirige la flèche vers la position d’une arme
2. Le joueur est sur la case de l’arme
3. Le joueur appuie sur le bouton lui permettant de ramasser l’arme
4. Le système traite la consigne de l’utilisateur
5. Le héros ramasse l’arme

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 l’arme. Il faut alors qu’il redirige le héros vers l’arme, afin de retourner sur la case de l’arme, et le scénario nominal reprend au point 2.

Scénario exceptionnel :

1. Le joueur est sur la même case que l’arme mais n’arrive pas à ramasser l’arme. Si l’opération se répète plusieurs fois, le joueur doit contacter l’admin pour effectuer la maintenance du jeu.

Contraintes :

Temps de réponse : le héros doit immédiatement ramasser l’arme pour ne pas être tué par un monstre durant le temps de ramassage.

Post conditions : Le héros possède une arme et peut l’utiliser.

Titre : Lancer le jeu

Résumé : Ce cas d’utilisation permet à l(utilisateur de lancer le jeu.

Acteurs : joueur

Date de création : 22/11/2020

Auteur : Hamza EL MANAR LAALAMI

Préconditions : le jeu n’a pas encore été exécuté.

Scénario nominal :

1. Le joueur ouvre le fichier Game dans un EDI Java ;
2. Le joueur exécute le code écrit dans le fichier Game ;
3. Le code est compilé;
4. La fenêtre du jeu s’affiche ;
5. Le joueur peut interagir avec la fenêtre ;

Scénario alternatif :

(Vide)

Scénario exceptionnel :

Les fichiers requis pour exécuter le programme Game ne sont pas disponibles : le fichier doit être exécuté dans son projet pour qu’il puisse avoir accès aux ressources du projet.  ;

Contraintes :

Performances de la machine : l’ordinateur doit pouvoir supporter l’exécution du programme (vérifiée par n’importe quel ordinateur actuel).

Post conditions : la fenêtre du jeu est lancée.