**École de technologie supérieure**





**A Game of Light and Shadows: Oracle of Shadows**

**SRS**

**Version 1.0**

**SRS01**

**HISTORIQUE DE RÉVISION**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Date** | **Version** | **Description** | **Auteur** |
| 25/09/2016 | 1 | Version initiale | Kevin Avignon |
| 12/10/2016 | 2 | Ajout de cas d’utilisations | Kevin Avignon |
| 19/10/2016 | 3 | Ajout de cas d’utilisations | Kevin Avignon |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Table des matières**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| [1.](#page4) | [Introduction ..............................................................................................................................](#page4) | | [4](#page4) |
|  | [1.1](#page4) | [Objectif ..............................................................................................................................](#page4) | [4](#page4) |
|  | [1.2](#page4) | [Portée .................................................................................................................................](#page4) | [4](#page4) |
|  | [1.3](#page4) | [Références .........................................................................................................................](#page4) | [4](#page4) |
|  | [1.4](#page4) | [Hypothèses et dépendances ...............................................................................................](#page4) | [4](#page4) |
| [2.](#page5) | [Survol du modèle des cas d’utilisation .....................................................................................](#page5) | | [5](#page5) |
| [3.](#page5) | [Les acteurs ................................................................................................................................](#page5) | | [5](#page5) |
| [4.](#page6) | [Les exigences ...........................................................................................................................](#page6) | | [6](#page6) |
|  | [4.1](#page6) | [Les exigences fonctionnelles .............................................................................................](#page6) | [6](#page6) |
|  | [4.2](#page9) | [Les exigences non fonctionnelles ......................................................................................](#page9) | [9](#page9) |
|  | [4.2.1 Utilisabilité ......................................................................................................................](#page9) | | [9](#page9) |
|  | [4.2.2 Compatibilité ...................................................................................................................](#page9) | | [9](#page9) |
|  | [4.2.3 Performance ....................................................................................................................](#page9) | | [9](#page9) |
|  | [4.2.4 Portabilité ........................................................................................................................](#page9) | | [9](#page9) |
|  | [4.2.5 Maintenabilité ..................................................................................................................](#page9) | | [9](#page9) |
| [5.](#page10) | [Documentation pour l’utilisateur et exigences du système d’aide .........................................](#page10) | | [10](#page10) |
| [6.](#page10) | [Contraintes de conception ......................................................................................................](#page10) | | [10](#page10) |
| [7.](#page10) | [Interfaces ................................................................................................................................](#page10) | | [10](#page10) |
|  | [7.1](#page10) | [Interfaces utilisateurs .......................................................................................................](#page10) | [10](#page10) |
|  | [7.2](#page10) | [Interfaces matérielles .......................................................................................................](#page10) | [10](#page10) |
|  | [7.3](#page10) | [Interfaces de communication ...........................................................................................](#page10) | [10](#page10) |
|  | [7.4](#page10) | [Interfaces logicielles ........................................................................................................](#page10) | [10](#page10) |
| [Annexe A : Spécification des cas d’utilisation ...............................................................................](#page11) | | | [11](#page11) |

1. **Introduction**
2. **Objectif**

L’objectif premier de cet artéfact de conception consiste à définir les exigences logicielles reliées au prototype dynamique bidimensionnel du jeu *A Game of Light and Shadows: Oracles of Shadows.* Il sera également possible de retrouver toutes les fonctionnalités devant être développées lors de la phase de dévelopement et les exigences de qualité et les contraintes.

1. **Portée**

Voir la section 1.2 « Portée » du document de vision (REF-1)

1. **Références**

**REFENCE-1 (REF1)**. Document de vision A Game of Light and Shadows: Oracle of Shadows, VIS01, Version 1.0, AVIGNON, Kevin

**REFENCE-2 (REF2)**. Game Design Document A Game of Light and Shadows: Oracle of Shadows, GDD01, version 1.0, AVIGNON, Kevin

1. **Hypothèses et dépendances**

Le contenu de ce document dépend directement du document de vision A Game of Light and Shadows: Oracle of Shadows (REF1). Les hypothèses et les dépendances qui y sont formulées s’appliquent également au document présent. Il en va de même concernant le glossaire du projet; il sera présenté dans le document de vision.

1. **Survol du modèle des cas d’utilisation**

**CU-1 – Se déplacer dans l’environnement**

Le joueur utilise le mode de navigation pour contrôler le personnage actif pour l’amener à la position de son choix.

**CU-2 – Rétablir les points de vie des coéquipiers**

Le joueur utilise ses habilités de rétablissement afin de pouvoir rétablir un personnage de son équipe ayant subi trop de dommages.

**CU-3 – Attaquer un ennemi à bout portant**

Le joueur doit sélectionner un personnage dans son équipe et le déplacer vers la cible de son choix afin qu’elle se trouve dans son champ d’attaque. Ceci lui permettra d’utiliser les habilités offensives du personnage actif.

**CU-4 – Activer le bonus de défense**

Le joueur utilise ses habilités défensive afin d pouvoir augmenter ses points de défense pour la durée d’un tour complet.

**CU-5 – Enregistrer la partie**

Le joueur utilise la fonctionnalité de sauvegarde afin de sérialiser le contenu du jeu et pouvoir reprendre la partie à un moment ultérieur.

**CU-6 – Charger la partie**

Le joueur utilise la fonctionnalité de chargement afin de lire les documents sérialisés et pouvoir reprendre la partie qu’il a sauvegardé précedemment. Une fonctionnalité d’auto-sauvegarde sera ajouté au prototype dynamique.

**CU-7 – Créer une nouvelle partie**

Le joueur utilise le bouton “Créer une nouvelle partie” afin de créer une nouvelle partie dans le jeu.

**CU-8 – Se procurer un nouveau personnage**

Aller voir le marchand de personnage et utiliser la monnaie de jeu et sélectionner la classe de personnages voulus et ensuite le personnage désiré.

**CU-9 – Se procurer une nouvelle pièce d’équipement**

Aller voir le marchand d’équipement et d’articles et sélectionner le mode *achat d’équipement.* Il faudra sélectionner l’article souhaité parmi la myriade d’articles disponibles.

**CU-10 – Se procurer un nouvel article**

Voir CU-9. Le cas d’utilisation est similaire.

**CU-11 – Se déplacer dans la carte mondiale**

Le joueur pourra se déplacer sur différents points dans la carte dans lesquels il pourra voir le déroulement de l’histoire du jeu.

**CU-12 – Vendre un personnage**

Aller voir le marchand de personnage et sélectionner le mode de vente. Il faudra accéder à l’inventaire de personnage et sélectionner le ou les personnages à vendre.

**CU-13 – Vendre une pièce d’équipement**

Aller voir le marchant d’équipement et d’articles et sélectionner le mode de vente d’équipement. Il faudra sélectionner l’article ou les articles à vendre dans l’inventaire des articles.

**CU-14 – Vendre un article**

Voir CU-13. Le cas d’utilisation est similaire.

**CU-15– Changer le niveau sonore de la musique**

Aller les options de jeu et sélectionner l’option *Son de jeu*.

1. **Les acteurs**

**AC-1 – Le joueur**

Il s’agit de la personne contrôlant les diférents personnages dans une équipe. Cette personne sera responsable de concevoir des stratégies efficaces afin de combattre l’ennemi.

1. **Les exigences fonctionnelles**

Cette section expose toutes les exigences qui doivent être implémentées dans le prototype mobile.

**Système de sauvegarde**

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Le système doit afficher que la partie a été sauvegardée. |
| 2 | Le système doit avoir un bouton permettant de sauver la partie courante. |
| 3 | Le système doit afficher l’état avec lequel la partie a été chargé. |

**Système de l’inventaire**

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Le système de l’inventaire doit offrir les fonctionnalités suivantes: |
|  | Ajouter un article, Consommer un article, Jeter un article et limiter le nombre d’article total |
| 2 | Le système d’inventaire sera accessible à tous les membres de l’équipe |
|  |  |
| 3 | En ajoutant un article dans l’inventaire, le système doit valider que la limite totale n’est pas violée ni la limite totale pour le type d’article ajouté |
| 4 | Consummer un article pour un usage unique va diminuer la quantité du type d’article utilisé par le joueur |
|  |
| 5 | Sélectionner et jeter un article de l’inventaire diminuera la quantité du type d’article sélectionné sans qu’aucun effet secondaire soit ressenti. |
|  |  |

**Système de déplacement**

|  |  |
| --- | --- |
| EFN-1 | Le système de déplacement doit offrir des choix de déplacement sur une carte conceptualisée en une grille. |
|  |  |
| EFN-2 | Le système de déplacement doit montrer un champ de déplacement bilatérale |
|  | sur une surperfie de mesure maximale au nombre de points de mouvement du perrsonnage |
| EFN-3 | Aux extrêmes de la carte, le champ bilatéral de mouvement est réduit et se limite aux propriétés physiques de la carte |

**Système du marchand d’équipement et d’articles**

|  |  |
| --- | --- |
| EFN-1 | Le système du marchand doit offrir les fonctionnalités suivantes: |
|  | Achat d’équipement, Vente d’équipement, Achat d’articles et Vente d’articles |
| EFN-2 | Dans le mode achat d’équipement, le joueur pourra voir tous les équipement possibles pour les types de personnages accessibles au joueur |
|  |  |
| EFN-3 | Dans le mode achat d’équipement, le joueur devra sélectionner le type de rôle avant de pouvoir ajouter directement un article dans l’équipement d’un personnage |
| EFN-4 | Dans le mode achat d’équipement, acheter un article sans sélectionner un type de rôle, fait en sorte de l’envoyer directement dans l’inventaire accessible à tous les personnages |
|  |  |
| EFN-5 | Dans le mode vente d’équipement, le jouer pourra acquérir de la monnaie virtuelle pour chaque article vendu. |
|  |  |
| EFN-6 | Dans le mode achat d’articles, l’achat de chaque article envoie directement l’article dans l’inventaire accessible à tous les personnages |
|  |  |

**Système de combat**

|  |  |
| --- | --- |
| EFA1 | Le système doit offrir sept (7) options de combat : *Inventory,Defend,Move, Engage, Rotate, Undo & End Turn* |
|  |  |
| EFA2 | L’option *Move* doit afficher avec une couleur différente sur la grille (carte) la superficie totale de mouvement du personnage actif. |
| EFA3 | Lorsque l’option *Move* est sélectionnée, en sélectionnant une tuile dans le champ actif fera bouger le personnage actif vers cet emplacement. |
| EFA4 | Après avoir déplacé le personnag actif, l’option *Move* devient inutilisable pour le demeurant du tour |
|  |  |
| EFA5 | L’option *Engage* doit afficher avec une couleur différent sur la grille la superficie totale du champ d’attaque du personnage actif. |
|  |  |
| EFA6 | Pour attaquer un ennemi, il faut que celui-ci se trouve dans le champ d’attaque du personnage lorsque le mode *Engage*  est activé. |
|  |  |
| EFA7 | En sélectionnant un ennemi dans le mode *Engage,*une nouvelle vue est créée pour pouvoir attaquer l’ennemi *: QuickBattleView* |
|  |  |
| EFA 8 | Dans *QuickBattleView*, le joueur pourra accéder à deux options :  *Melee Attack & Class Attack* |
| EFA 9 | En sélectionnant l’option *Melee Attack,* le joueur exécutera une animation dans laquelle il est possible de voir le personnage actif lancé une attaque physique sur l’ennemi. |
| EFA10 | En sélectionnant l’option Class Attack, le joueur exécutera une animation dans laquelle il est possible de voir le personnage actif lancé une attaque spécifique à son rôle sur l’ennemi. |
| EFA11 | En sélectionnant l’option *Defend,* le joueur exécutera une animation défensive dans laquelle le personnage actif se positionnera dans une position dans laquelle il recevra moins de dommage de l’ennemi. |
| EFA12 | En sélectionnant l’option *Inventory,* le joueur pourra utiliser un article de l’inventaire afin de pouvoir , par exemple, restaurer une partie de |
| EFA13 | Lorsque l’option *Undo* est sélectionnée, il faut au moins avoir exécutée une action avec le personnage actif pour défaire la dernière action effectuée. |
| EFA14 | L’option *Undo* ne permet pas d’annuler les actions d’un personnage antérieur. |
| EFA15 | L’option *Undo* permet de défaire une action posée par le personnage actif. |
| EFA16 | L’option *Rotate* doit donner le choix au joueur de faire tourner sur un champ de 360° en faisant tourner le personnage sur des angles de 90°. |
| EFA17 | En sélectionnant l’option *Engage,* l’option *Move* devient non-utilisable |
| EFA18 | L’option *Undo*, demeure non utilisable tant et aussi longtemps qu’aucune action est posée pour le personnage actif |
| EFA19 | L’option *End Turn* met fin au tour du personnage actif et active le prochain personnage dans la liste. |

1. **Les exigences non fonctionnelles**

Cette section expose toutes les exigences de qualité qui doivent être considérées dans la conception du système.

**4.2.1 Utilisabilité**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Apprentissage | Le joueur néophyte doit pouvoir comprendre l’utilisation de ces personnages et pouvoir se procurer des articles de manière fonctionnelle au bout de quinze (15) minutes de jeu. |
| 2 | Accessibilité | Les joueurs de 12 ans et plus n’ayant jamais joué à un jeu de rôle doit être en mesure de se débrouiller pour utiliser les systèmes accessibles sans tutoriel ou documentation. |

**4.2.2 Portabilité**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Portabilité | Le logiciel doit pouvoir s’enregistrer avec le compte Google pour la plateforme Android. Si une personne change d’appareil mobile, sous la plateforme Android, elle doit être capable de pouvoir sa partie exactement au même endroit qu’elle se trouve dans un autre appareil. |

**4.2.3 Maintenabilité**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Modifiabilité | L’ajout d’une nouvelle pièce d’équipement doit se faire instantanément |
| 2 | Modularité | Chaque sous-système doit avoir un seul lien couplé vers l’état global du jeu géré par le gestionnaire de jeu |
| 3 | Modularité | L’équipement composant un personnage doit être totalement modulaire. L’armement installé doit pouvoir être décidé lors de l’exécution |
| 4 | Analysabilité | Un problème majeur doit pouvoir être tracé et réglé en trois heures et moins grâce à la journalisation des différentes actions. |

1. **Contraintes de conception**

Les contraintes sont documentées à la section 6 du document de vision Game of Light and Shadows(REF-1)

1. **Interfaces**
2. **Interfaces utilisateurs**

L’interface utilisateur doit être divisée en 4 postes de contrôle : le poste de contrôle de la navigation, le poste de contrôle des communications et des scanners, le poste de contrôle de l’armement et des boucliers et le poste de contrôle de la distribution d’énergie. Chacune de ces interfaces offre au joueur la possibilité de contrôler certains sous-systèmes du vaisseau en envoyant des commandes et en fournissant des paramètres. De plus, chaque interface affiche des informations en temps réel sur la situation du vaisseau. Des actions faites sur un poste de contrôle peuvent affecter l’état du vaisseau et par le fait même modifier les données qui apparaissent sur les autres postes de contrôle.

L’interface utilisateur doit être divisée en plusieurs vues : le menu d’introduction de jeu, l’inventaire des personnages, une vue spécialisée par personnage, l’interface utilisateur pour l’achat et vente d’articles, celle quand on se déplace dans le mode Histoire et finalement, les interfaces pour le combat.

**7.2 Interfaces logicielles**

Aucune interface logicielle particulière n’est nécessaire pour la réalisation de ce système.

**Annexe A : Spécification des cas d’utilisation**

**Historique des révisions**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Date** | **Version** | **Description** | **Auteur** |
|  |  |  |  |
| 25/09/2016 | 1 | CU1, CU2, CU3,CU4,CU6,CU7 | Kevin Avignon |
|  |  |  |  |
| 17/10/2016 | 2 | CU8,CU9,CU10,CU11,CU12,CU13, CU14,CU15,CU16, CU17 | Kevin Avignon |
|  |  |  |  |

**CU-1 – Se déplacer dans l’environnement**

Le joueur utilise le mode de navigation pour contrôler le personnage actif pour l’amener à la position de son choix.

**ACTEURS PRINCIPAUX**

Le joueur (AC-1)

**PRÉCONDITIONS**

Le personnage actif ne doit pas avoir attaquer un ennemi ou changer la direction du personnage.

**POSTCONDITIONS**

Le personnage est déplacé vers la position d’intérêt

**SCÉNARIO PRINCIPAL**

1. Le joueur désire mettre le personnage à une position d’intérêt.
2. Le joueur choisit l’option *Move*
3. Le système affiche toutes les positions possibles à l’intérieur du champ de mouvement du personnage
4. Le joueur choisit une position d’intérêt dans le champ de mouvement du personnage
5. Le système déplace le personnage automatique vers le point d’intérêt

**CU-2 – Rétablir les points de vie des coéquipiers**

**ACTEURS PRINCIPAUX**

Le joueur (AC-1)

Le joueur utilise ses habilités de rétablissement afin de pouvoir rétablir un personnage de son équipe ayant subi trop de dommages.

**PRÉCONDITIONS**

* Le personnage actif ne doit pas avoir attaquer un ennemi ou changer la direction du personnage.
* Le personnage doit avoir le rôle de *Healer*

**POSTCONDITIONS**

La vitalité du personnage sélectionné a été haussé

**SCÉNARIO PRINCIPAL**

1. Le joueur désire augmenter la vitalité d’un personnage dans son équipe
2. Le joueur choisit l’option *Heal*
3. Le système affiche son champ de guérison possible sur la carte
4. Le joueur doit choisir un personnage allié se trouvant dans le champ de guérison
5. Une animation de guérison est exécutée
6. La vitalité du personnage sélectionné est haussé

**CU-3 – Attaquer un ennemi à bout portant**

**Attaquer un ennemi à bout portant**

Le joueur doit sélectionner un personnage dans son équipe et le déplacer vers la cible de son choix afin qu’elle se trouve dans son champ d’attaque. Ceci lui permettra d’utiliser les habilités offensives du personnage actif.

**ACTEURS PRINCIPAUX**

Le joueur (AC-1)

**PRÉCONDITIONS**

Aucune

**POSTCONDITIONS**

Les points de vie de la cible seront réduits.

**SCÉNARIO PRINCIPAL**

1. Le joueur désire attaquer un membre de l’équipe adverse
2. Le joueur choisit l’option *Engage*
3. Le système affiche son champ d’attaque
4. Le joueur doit choisir un personnage ennemi se trouvant dans le champ d’attaque
5. Une nouvelle interface apparait à l’écran
6. Le joueur sélectionne une option d’attaque
7. Une animation d’attaque est lançée
8. La vitalité du personnage sélectionné est réduite

**SCÉNARIOS ALTERNATIFS**

1. **a.** Aucune cible ne se trouve dans le champ d’attaque.
   1. Le joueur choisit l’option *Move* pour se déplacer vers sa cible
   2. Retour à l’étape 2

**CU-4 – Activer le bonus de défense**

Le joueur utilise ses habilités défensive afin d pouvoir augmenter ses points de défense pour la durée d’un tour complet.

**ACTEURS PRINCIPAUX**

Le joueur (AC-1)

**PRÉCONDITIONS**

Ne pas avoir attaqué un ennemi.

**POSTCONDITIONS**

Les dommages subis seront moins significatifs

**SCÉNARIO PRINCIPAL**

1. Le joueur désire réduire les dommages reçus
2. Le joueur choisit l’option *Defend*
3. Le système affiche son champ d’attaque
4. Une animation défensive est lançée

**CU-5 – Enregistrer la partie**

**ACTEURS PRINCIPAUX**

Le joueur (AC-1)

**PRÉCONDITIONS**

Aucune

**POSTCONDITIONS**

La partie est sauvée

**SCÉNARIO PRINCIPAL**

1. Le joueur désire sauver la partie courante
2. Le joueur clique sur le symbole d’options
3. Le joueur clique sur *Save Game*
4. Un message d’alerte apparaîtra en bas d’écran pour indiquer que la partie en train d’être sauvegarder
5. Un second message d’alerte apparaîtra au centre de l’écran pour indiquer que la partie a été sauvegardé
6. Le joueur aura l’option de continuer sa partie ou de sortir du jeu

**CU-6 – Charger la partie**

**ACTEURS PRINCIPAUX**

Le joueur (AC-1)

**PRÉCONDITIONS**

Le joueur se trouve dans le menu d’introduction

**POSTCONDITIONS**

L’état de jeu le plus récent est exécuté

**SCÉNARIO PRINCIPAL**

1. Le joueur désire reprendre sa partie
2. Le joueur ouvre l’application *Game of Light and Shadows*
3. Le joueur le joueur se trouve dans le menu d’introduction
4. Le joueur sélectionne l’option *Load Recent Game*
5. Le système affiche les trois plus récents états de jeu
6. Le joueur sélectionne un des trois états
7. La partie est chargée et exécutée

**CU-7 – Créer une nouvelle partie**

**ACTEURS PRINCIPAUX**

Le joueur (AC-1)

**PRÉCONDITIONS**

Le joueur se trouve dans le menu d’introduction

**POSTCONDITIONS**

Une nouvelle partie est créee et exécutée

**SCÉNARIO PRINCIPAL**

1. Le joueur désire créer une nouvelle partie
2. Le joueur ouvre l’application *Game of Light and Shadows*
3. Le joueur le joueur se trouve dans le menu d’introduction
4. Le joueur sélectionne l’option *Create New Game*
5. Le système affiche les trois plus récents états de jeu
6. Le joueur sélectionne un des trois états
7. Une nouvelle partie est créée

**CU-8 – Se procurer un nouveau personnage**

**ACTEURS PRINCIPAUX**

Le joueur (AC-1)

**PRÉCONDITIONS**

Le joueur doit avoir le montant suffisant pour payer le personnage

Le joueur ne doit pas avoir dépassé la limite de personnage dans son équipe

Le joueur doit se trouver dans l’interface du marchand

**POSTCONDITIONS**

Le personnage d’intérêt est ajouté dans l’équipe du joueur

**SCÉNARIO PRINCIPAL**

1. Le joueur désire se procurer un nouveau personnage
2. Le joueur clique sur le mode *Buy Characters*
3. Le système affiche la panoplie de différents personnages à des niveaux accessibles au joueur
4. Le joueur sélectionne un personnage
5. Le joueur confirme son choix en appuyant sur le bouton *Confirm*
6. Le montant associé au personnage est retiré à la somme totale accumulée par le joueur
7. Le personnage est ajouté à la liste de personnages accessibles dans l’équipe du joueur

**CU-9 – Se procurer une nouvelle pièce d’équipement**

**ACTEURS PRINCIPAUX**

Le joueur (AC-1)

**PRÉCONDITIONS**

Le joueur doit avoir le montant suffisant pour payer le personnage

Le joueur ne doit pas avoir dépassé le poids limite de l’inventaire

Le joueur doit se trouver dans l’interface du marchand

**POSTCONDITIONS**

La pièce d’équipement est ajouté dans l’inventaire

La somme totale du joueur est réduite

**SCÉNARIO PRINCIPAL**

1. Le joueur désire se procurer une nouvelle pièce d’équipement
2. Le joueur clique sur le mode *Buy Equipment*
3. Le système affiche la panoplie de différents équipement accessibles au joueur
4. Le joueur sélectionne la pièce d’intérêt
5. Le joueur confirme son choix en appuyant sur le bouton *Confirm*

**CU-10 – Se procurer un nouvel article**

**ACTEURS PRINCIPAUX**

Le joueur (AC-1)

**PRÉCONDITIONS**

Le joueur doit avoir le montant suffisant pour payer le personnage

Le joueur ne doit pas avoir dépassé le poids limite de l’inventaire

Le joueur doit se trouver dans l’interface du marchand

**POSTCONDITIONS**

Le nouvel article est ajouté dans l’inventaire

La somme totale du joueur est réduite

**SCÉNARIO PRINCIPAL**

1. Le joueur désire se procurer un nouvel article
2. Le joueur clique sur le mode *Buy Item*
3. Le système affiche la panoplie de différents articles accessibles au joueur
4. Le joueur sélectionne la pièce d’intérêt
5. Le joueur confirme son choix en appuyant sur le bouton *Confirm*

**CU-1 1– Se déplacer dans la carte mondiale**

**CU-11 – Se déplacer dans la carte mondiale**

Le joueur pourra se déplacer sur différents points dans la carte dans lesquels il pourra voir le déroulement de l’histoire du jeu.

**ACTEURS PRINCIPAUX**

Le joueur (AC-1)

**PRÉCONDITIONS**

Le joueur doit se trouver dans la carte mondiale

**POSTCONDITIONS**

Le personnage est déplacé vers la position d’intérêt

**SCÉNARIO PRINCIPAL**

1. Le joueur désire changer de niveau
2. Le joueur clique sur un des points non grisés
3. Le système fait déplacer un avatar dans la carte

**CU-12 – Vendre un personnage**

**ACTEURS PRINCIPAUX**

Le joueur (AC-1)

**PRÉCONDITIONS**

Le joueur doit au moins avoir un personnage dans son équipe

Le joueur doit se trouver dans l’interface du marchand

**POSTCONDITIONS**

Le personnage a disparu de l’équipe

La somme totale accumulée est augmentée

**SCÉNARIO PRINCIPAL**

1. Le joueur désire se vendre un personnage
2. Le joueur clique sur le mode *Sell Characters*
3. Le système affiche les personnages dans l’équipe du joueur
4. Le joueur sélectionne le personnage à vendre
5. Le joueur confirme son choix en appuyant sur le bouton *Confirm*

**CU-13 – Vendre une pièce d’équipement**

**ACTEURS PRINCIPAUX**

Le joueur (AC-1)

**PRÉCONDITIONS**

Le joueur doit au moins avoir un article dans son inventaire

Le joueur doit se trouver dans l’interface du marchand

**POSTCONDITIONS**

La pièece d’équipement a disparu de l’inventaire

La somme totale accumulée est augmentée

**SCÉNARIO PRINCIPAL**

1. Le joueur désire se vendre un personnage
2. Le joueur clique sur le mode *Sell Equipement*
3. Le système affiche les pièces d’équipement dans l’inventaire du joueur
4. Le joueur sélectionne l’article à vendre
5. Le joueur confirme son choix en appuyant sur le bouton *Confirm*

**CU-16 – Changer le niveau de difficulté du jeu**

Aller dans les options de jeu et sélectionner l’option *Changer niveau de difficulté*

**CU-17 – Se procurer de la monnaie de jeu via une micro-transaction**

Aller dans les options de jeu et sélectionner l’option *MicroTransaction.* Il suffira de sélectionner une des options la plus appropriée pour le joueur concernant le quantité d’argent à débourser pour avoir plus de monnaie de jeu.

**CU-14 – Vendre un article**

**ACTEURS PRINCIPAUX**

Le joueur (AC-1)

**PRÉCONDITIONS**

Le joueur doit au moins avoir un article dans son inventaire

Le joueur doit se trouver dans l’interface du marchand

**POSTCONDITIONS**

L’article a disparu de l’équipe

La somme totale accumulée est augmentée

**SCÉNARIO PRINCIPAL**

1. Le joueur désire se vendre un personnage
2. Le joueur clique sur le mode *Sell Item*
3. Le système affiche les articles dans l’inventaire du joueur
4. Le joueur sélectionne l’article à vendre
5. Le joueur confirme son choix en appuyant sur le bouton *Confirm*

**CU-15 – Changer le niveau sonore de la musique**

**ACTEURS PRINCIPAUX**

Le joueur (AC-1)

**PRÉCONDITIONS**

Aucune

**POSTCONDITIONS**

Le volume de la trame sonore est ajusté

**SCÉNARIO PRINCIPAL**

1. Le joueur désire changer le volume de la trame sonore
2. Le joueur clique sur le symbole des options
3. Le joueur clique sur *Ajust Volume*
4. Le système affiche un *scrollbar* pour montrer le niveau actuel de la musique
5. Le joueur déplace le *scrollbar* jusqu’à temps d’avoir le niveau souhaité