Cas d'usage

Le menu s'affiche :

1. Le joueur rentre dans le jeu
2. Le joueur affiche les scores
3. Le joueur quitte

Si A

- Le joueur se déplace, puis les Daleks, jusqu'à la mort du Docteur ou de tous les Daleks.

- Nouveau niveau

- Si joueur quitte, retour au menu

Si B

- Affichage des scores

- Réaffichage du menu

Si C

-Le programme quitte

CRC

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Dalek** | DOCTEUR  Tableau de jeu | **Docteur** | Tableau de jeu |
| -Poursuivre le docteur  -Attaque | -SeDeplacer  -Attaque  -SeTeleporte |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tableau de jeu** | DALEK  DOCTEUR  FERRAILLE | **Ferraille** | DALEK  DOCTEUR  Tableau de jeu |
| -Initialiser la partie  -Demander Docteur déplacé  -Vérifier Daleks  -Initialiser niveau  -Comptabilisé pointage  -Vérifier fin partie | -Collision |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Contrôleur** | Modèle  Vue | **Jeux** | TABLEAU DE JEU  Contrôleur |
| -Créer modèle  -Créer vu  -Passer les messages  -Requérir message | -Initialiser un nouveau tableau de jeu  -Afficher score  -Effacer score  -Inscrire score  -Quitter |

|  |  |
| --- | --- |
| **Vue** | Contrôleur |
| -Afficher menu  -Avertir contrôleur du choix principal  -Afficher menu Jouer Tour  -Afficher menu Score  -Affiche Tableau de Jeu  -Afficher message fin de partie  -Retour au menu principal |