**Ajout : Fonctionnalités.**

**FP FT FC**

**-Jeu**

-Joueur contre joueur

-Paramétrage de partie

-Couleurs des pions

-Nombre de couleur

-Nombre d’essais

-…

-Choix de la combinaison secrète.

-Validation de la combinaison, sans perte de la solution ou des propositions précédentes.

-Switch entre les joueurs (propositions/indices)

- Voir à délégué la production d’indices a la machine.

-Comptage des points + voir Scoring BDD (si rallonge temps).

-Joueur contre IA (IA propose, joueur découvre) -Même fonctionnalité avec combinaison aléatoire en proposition.

Interface graphique intégrée et fonctionnelle

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Fonction | Importance | Critères D’apprentissages | Niveau d’appréciation |
| FP : |  |  |  |
| FP1 : Paramétrage partie | 4 | -Choix de la couleur des pions  - |  |
| FP2 : Choix de la combinaison secrète | 5 |  |  |
| FP3 : Validation de la solution | 5 |  |  |
| FP4 : Comptage du score | 3 |  |  |
| FP5 : Switch entre les joueurs | 5 |  |  |
|  |  |  |  |
| FC : |  |  |  |
| FC1 : Fenêtre graphique de partie | 4 |  |  |
| FC2 : Fenêtre graphique du menu | 3 |  |  |
| FC3 : Fenêtre graphique de paramétrage de partie | 3.5 |  |  |
| FC4 : Fenêtre graphique des crédits | 2 |  |  |

# • 3. Cadre de réponse

**Diagramme de classe général du mastermind.**

*Diagramme de classes métiers : à base de classes métiers (des concepts indépendants de la programmation, avec des attributs mais sans méthodes, ainsi que des relations entre les concepts sur les agissements des classes métiers les unes sur les autres)*

*Synthèse des jalons : tables synthétiques des jalons du projet.*

## • 3.1 Pour chaque fonction

### • 3.1.1 Solution proposée

*Tâches à réaliser pour la solution -> WBS*

*Diagramme de séquence basée sur le diagramme de classe métier et sur les scénarios des cas d’utilisation (cf. section 2)*

*Jalon : date à laquelle la fonction doit être livrée.*

### •3.1.2 Niveau atteint pour chaque critère d’appréciation de cette fonction et modalités de contrôle

### • 3.1.3 Part du prix attribué à chaque fonction

• 3.2 Pour l’ensemble du produit

### • 3.2.1 Prix de la réalisation de la version de base

### • 3.2.2 Options et variantes proposées non retenues au cahier des charges

### • 3.2.3 Mesures prises pour respecter les contraintes et leurs conséquences économiques

### • 3.2.4 Outils d’installation, de maintenance … à prévoir

### • 3.2.5 Décomposition en modules, sous-ensembles

### • 3.2.6 Prévisions de fiabilité