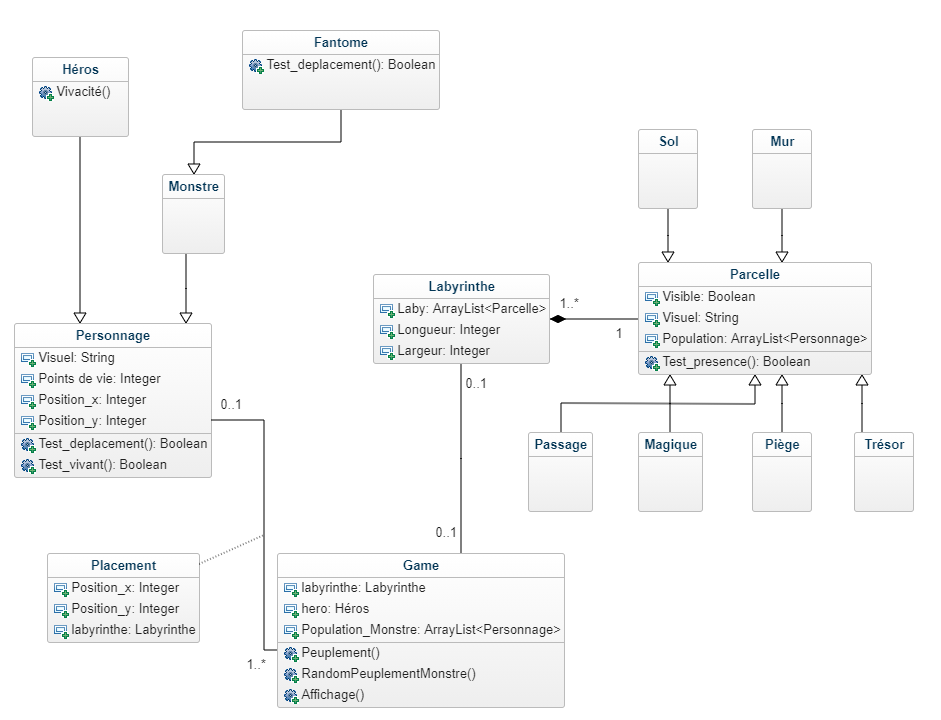
Usecase Diagram :

Class Diagram :

Titre : Déplacement

Branche permettant à l’utilisation de déplacer le héros dans le labyrinthe.

Acteur : Joueur

Précondition : le héros est sur une case valide (position initiale)

Scénario nominal :

1. Le joueur choisit la direction (z,q,s,d)
2. La case est vérifiée :

2.1) La case choisie est une case où se trouve déjà un monstre. Le héros perd un point de vie.

2.1.1) Il ne reste plus de point de vie au héros et il meurt. Fin de la partie.

2.1.2) Malgré la perte de point de vie, il en reste encore au héros. Le monstre disparait, le héros se retrouve sur cette nouvelle case et il ne se passe rien jusqu’à la prochaine action du joueur. Retour au scénario nominal 1).

2.2) La case choisie est vide. Le héros est maintenant sur la nouvelle case. Il ne se passe rien jusqu’à la prochaine action du joueur. Retour au scénario nominal 1).

2.3) La case choisie est un mur. Le héros est bloqué sur sa case actuelle. Il ne se passe rien jusqu’à la prochaine action du joueur. Retour au scénario nominal 1).

2.4) La case choisie est la case trésor. Le héros gagne la partie. Fin de partie.

2.5) La case choisie est une case spéciale/magique. Le héros est placé sur cette nouvelle case. En fonction des effets de la case, ils sont appliqués. Il ne se passe rien jusqu’à la prochaine action du joueur. Retour au scénario nominal 1).

Scénarios exceptionnels :

1. Le joueur décide de quitter le jeu
2. Problèmes d’affichage : Il y a eu un bug ou une erreur d’affichage du programme