

JALON 1

DELIVRABLE D1.1

Cas d'utilisation

Introduction:

Explication sorts et pages de sorts :

Un sort est un moyen utilisé pour faire des dégâts à un pion de son adversaire, ou un moyen d'appliquer des bonus à un pion.

Une page de sort est un ensemble de 3 sorts qui est sélectionnable en début de partie. Le joueur doit en attribuer une par pion.

Principe du jeu:

Le jeu est un jeu de combat à deux joueurs en 2D dans une arène en tour par tour.

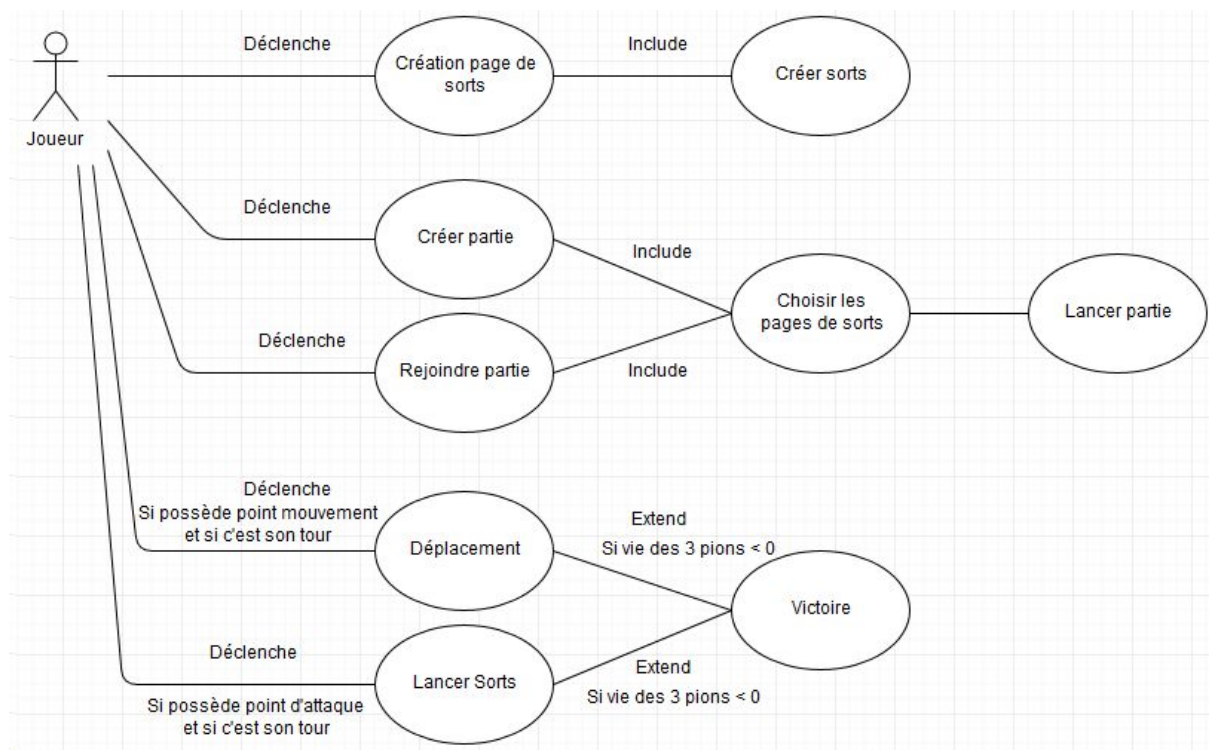
Chaque joueur possède 3 pions, qui possèdent une vie et trois sorts. Chaque joueur, au début d'un tour, possède un nombre de point de déplacement (1 point = déplacement d'une case possible) et de point d'attaque (permettant de lancer des sorts). Chaque pion peut être déplacé ou/et utiliser un sort.

Un tour est composé de 6 phases, dans une phase il peut effectuer un mouvement et utiliser un ou plusieurs sorts, pour un de ses pions. Les phases alternent entre les pions des deux joueurs.

Diagramme de cas d'utilisation:

Acteur:

Joueur: Le joueur peut créer des pages de sort, crée une partie ou la rejoindre. Et lors d'une partie, il peut se déplacer ou lancer un sort.



Cas d'utilisations et diagramme de séquences de ces cas:

Cas CréerPageSort : Crée une page de sort

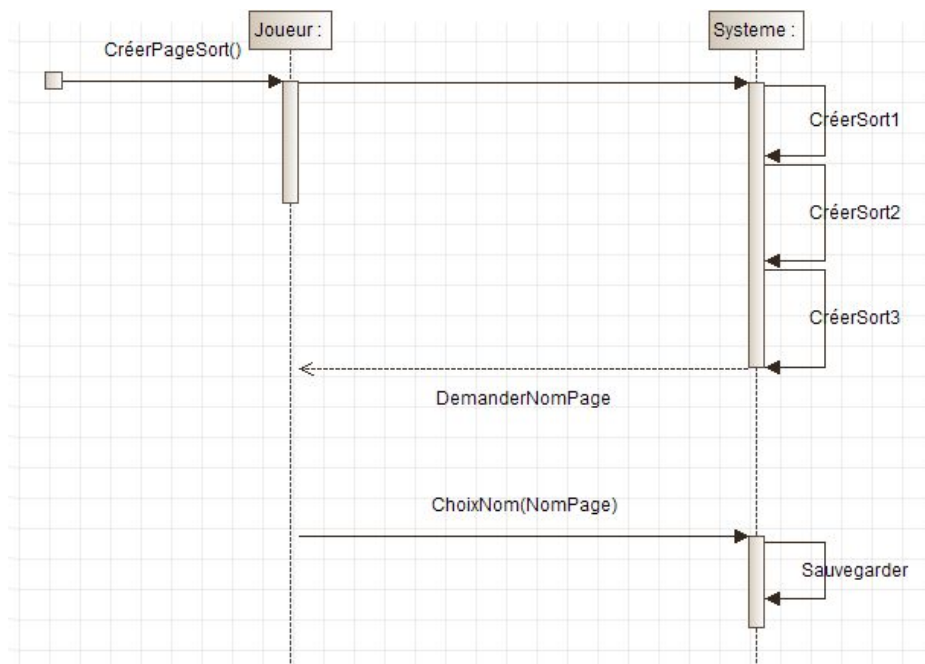
Précondition : Déclenché par le joueur

Postcondition : Page de sort créée

Données : NomPage, Sort1, Sort2, Sort3

Scénario :

- Création d'une nouvelle page de sort
- Création du 1er sort de la page
- Création du 2eme sort de la page
- Création du 3eme sort de la page
- Donner un nom à la page
- Sauvegarder la page



Cas CréerSort : Créer un sort

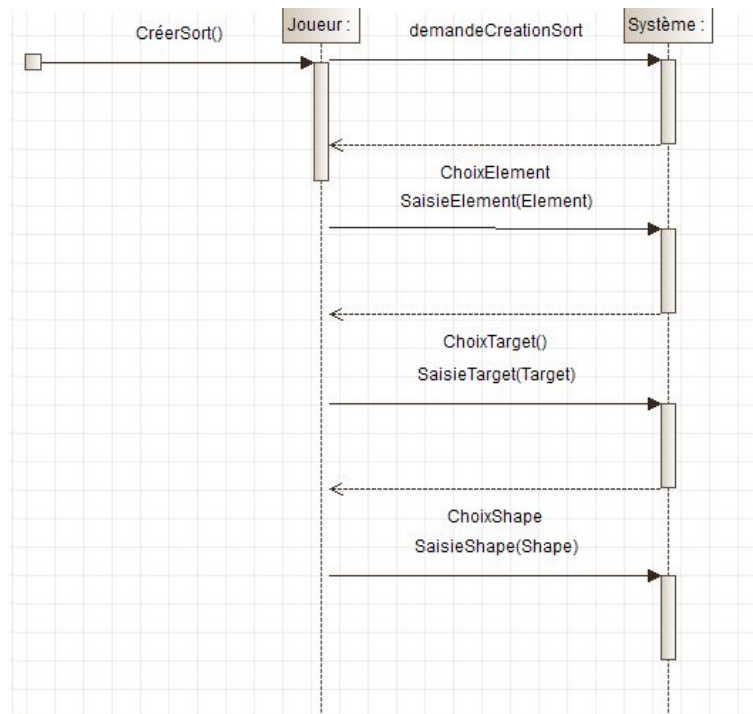
Précondition : Déclenché par le joueur, page de sort créée

Postcondition : Sort créé

Données : sort, element, target, type, shape

Scénario :

- Choix element
- Choix target
- Choix type
- Choix shape



Cas CréerPartie : Crée une salle d'attente

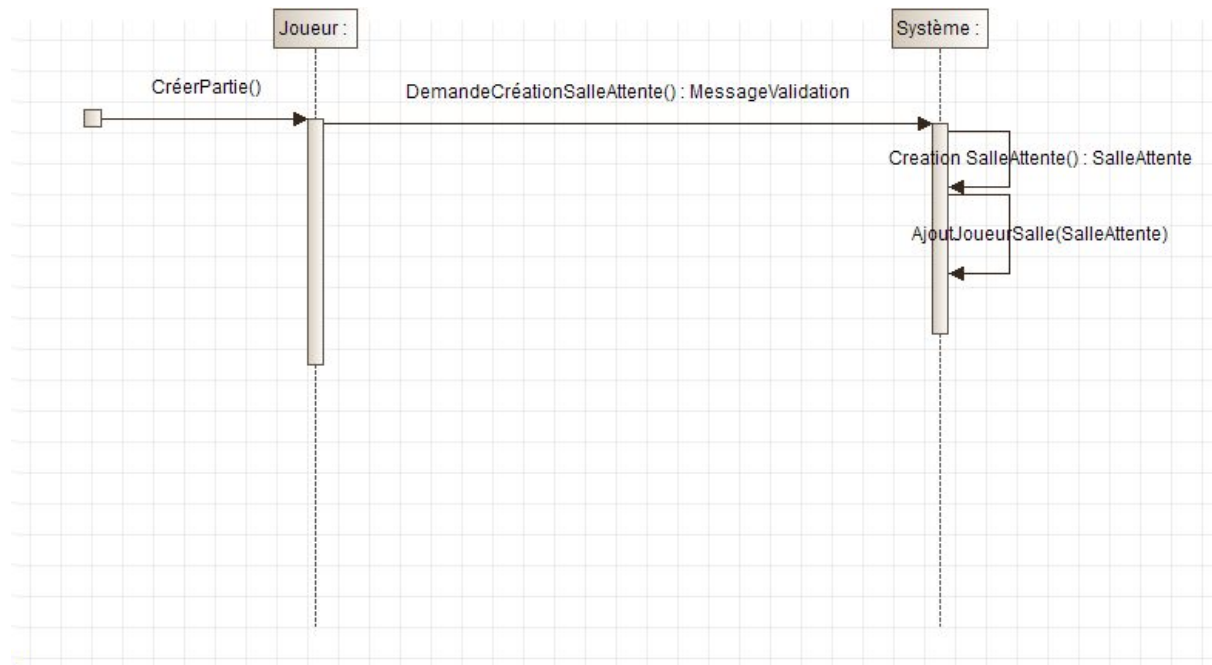
Précondition : Déclenché par le joueur

Postcondition : Salle d'attente créée et rejointe

Données : Joueur, Salle d'attente

Scénario :

- Création salle d'attente
- Joueur rejoint salle d'attente



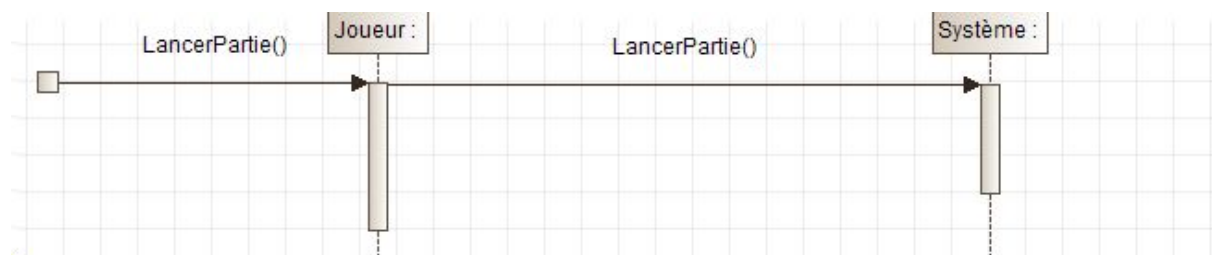
Cas LancerPartie : lance la partie

Précondition : Deux joueurs prêts à lancer

Post condition : partie en cours

Données :

Scenario : -lancement de la partie



Cas RejointPartie : rejoint une salle d'attente déjà créé

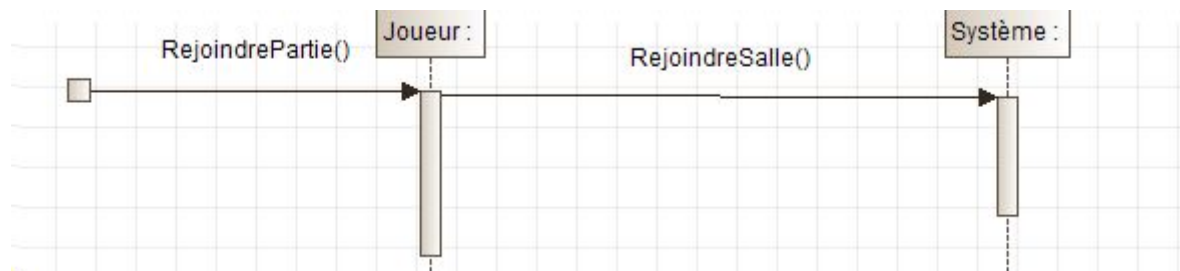
précondition :salle d'attente crée

postcondition :salle d'attente rejointe

donnée :joueur

scenario :

-rejoindre salle



Cas ChoixPageSort : sélection des pages de sort que l'on veut utiliser pendant la partie

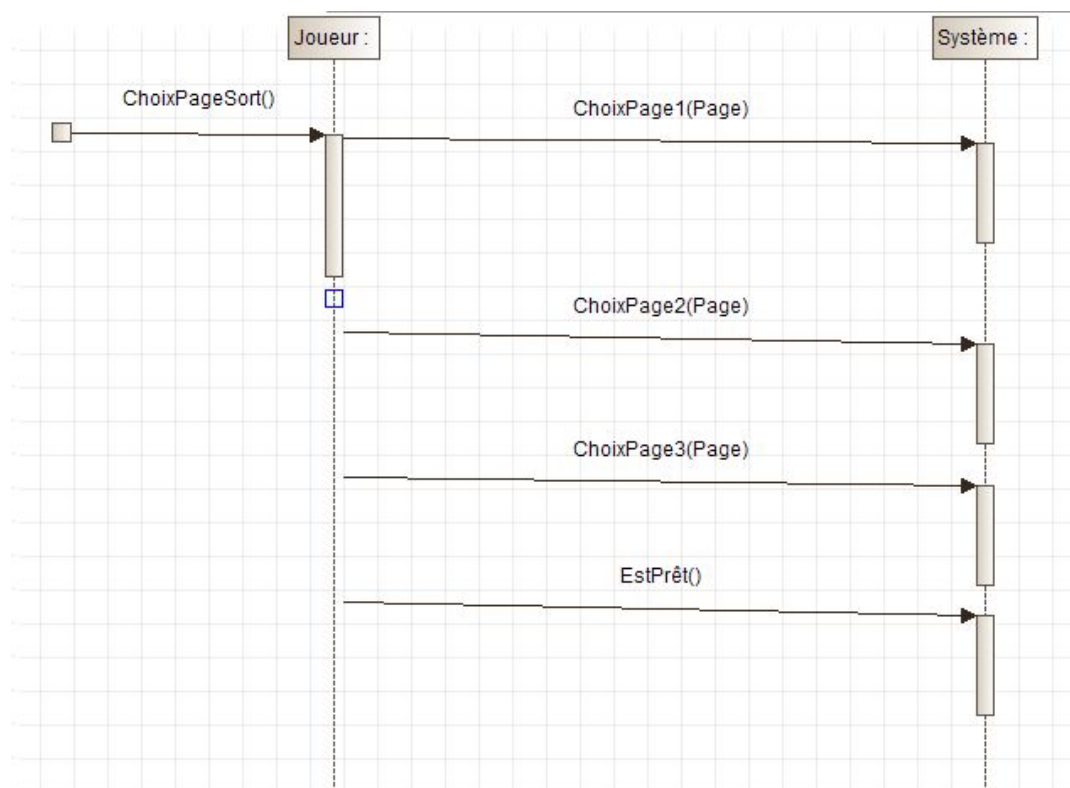
Précondition : salle d'attente rejointe déclenché par le joueur

Postcondition : pages validées et prêt à lancer partie

Donnée :page de sort1, page de sort2, page de sort3

Scenario : -choix des 3 pages de sort

-Pression bouton prêt



Cas déplacement : permet au joueur de se déplacer sur l'arène

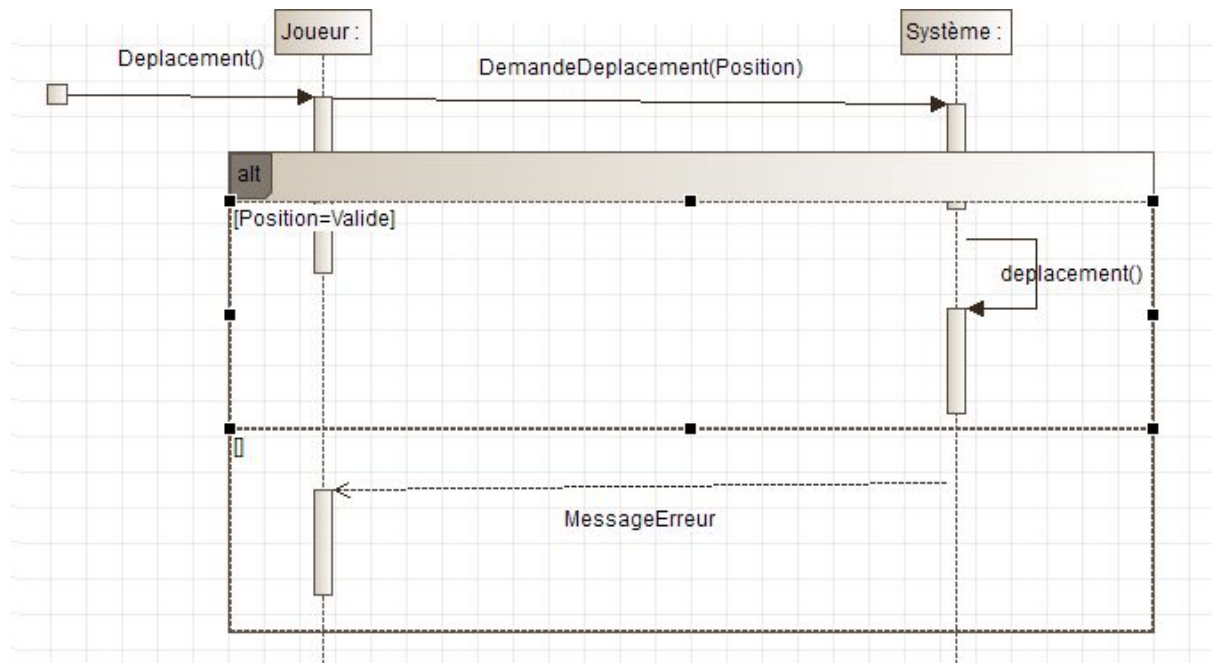
PréCondition : Partie lancée, déclenché par le joueur, le joueur possède des points de mouvement

PostCondition : Avatar Déplacé

Données : Coordonnées de la case de destination et son état

Scénario :

- Demande destination désirée
- Si position valide alors déplacement
- Sinon Pas déplacement



Cas LancerSort : permet au joueur de lancer un sort dans la direction souhaitée

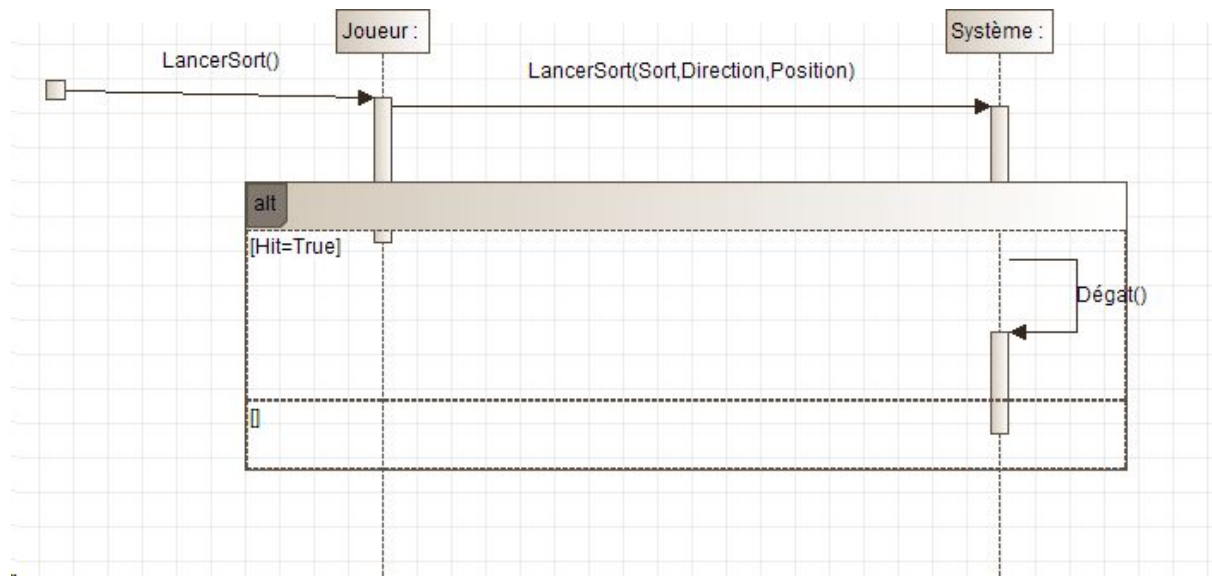
PréCondition : Partie lancée, déclenché par le joueur

PostCondition : Sort lancé

Données : Sort, Joueur, Direction

Scénario :

- Lance sort
- Si foe touché alors inflige dégâts
- Sinon aucun dégâts infligé



Cas Victoire : Affiche quel joueur a gagné et signale la fin de la partie

PréCondition : Partie lancée, vie d'un joueur < 0

PostCondition: Partie Terminée

Données : Joueur

Scénario : -Affiche la victoire ou la défaite

