

# UML

Jérémy RICHARD, Léo PEYRE

# DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION



# Présentation

- *L'utilisateur initialise le jeu, il consulte le menu principal et peut si il souhaite lancer une des options proposées. Les options proposées sont les suivantes :*
  - *Nouvelle partie, l'utilisateur initialise une nouvelle partie du jeu vidéo .*
  - *Charger une partie, l'utilisateur charge la dernière partie qu'il a sauvegardé.*
  - *Instructions, l'utilisateurs consulte les différentes instructions pour comprendre le fonctionnement du jeu vidéo.*
  - *Magasin, l'utilisateur consulte le magasin ou il peut booster ces capacités avant de lancer une nouvelle partie.*
- *Lorsque l'utilisateur créé ou charge une partie il pourra tirer, se déplacer afin de détruire des ennemies et gagner des points qui lui permettront par la suite d'acheter des améliorations avant une nouvelle partie. Un système de package est aussi mis en place, en effet des packages peuvent apparaitre et une fois détruit ils confèrent un bonus ou un malus aléatoirement à l'utilisateur.*

# Spécification des cas d'utilisation

## Consulter le menu

Joueur : *Utilisateur*

Nom du cas d'utilisation : Consulter le menu

Brève description : L'utilisateur consulte le menu principal du jeu avant de lancer une partie.

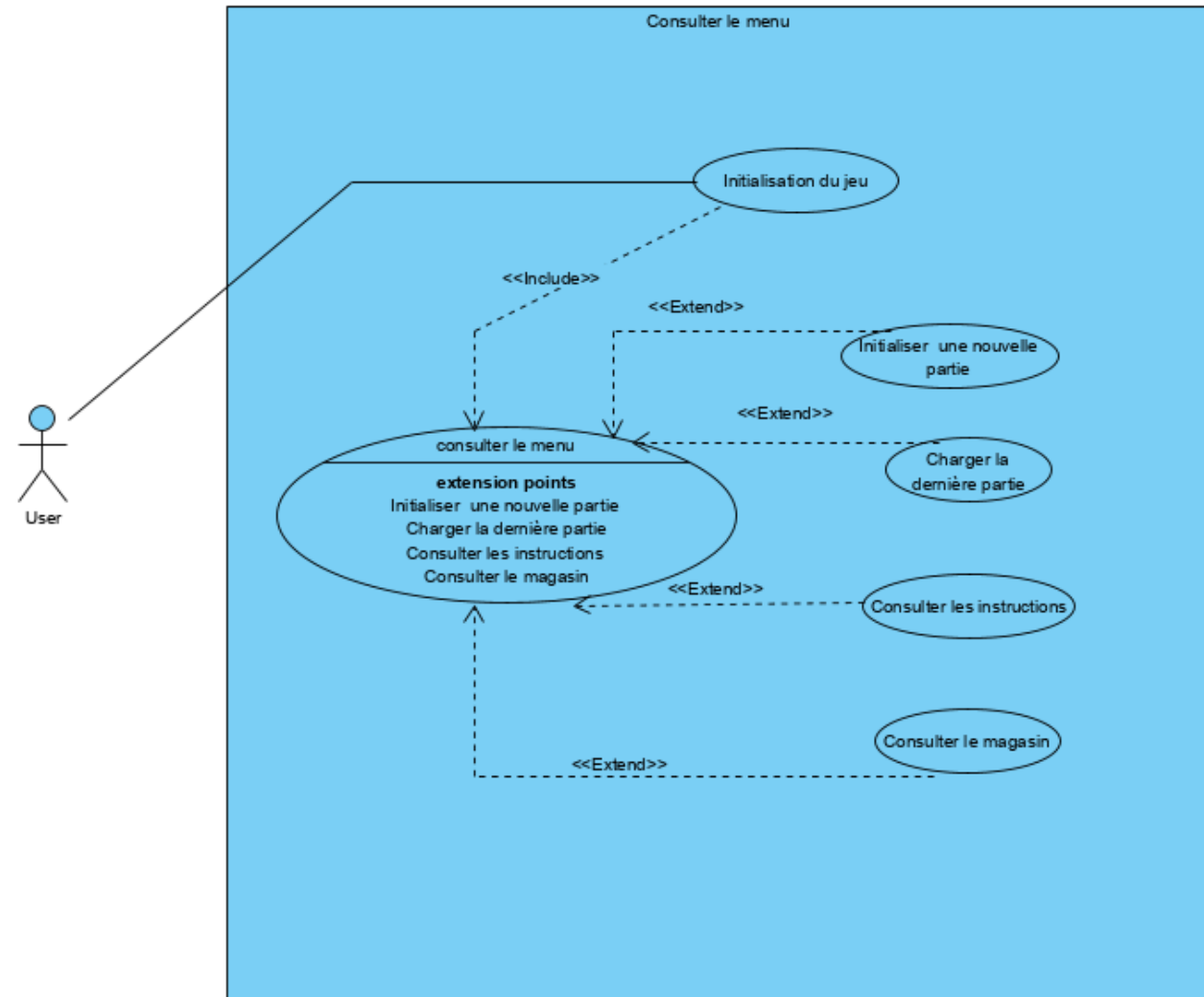
Acteur : Joueur/*Utilisateur*

# Spécification des cas d'utilisation

## Scénario principal :

1. L'utilisateur initialise le jeu
2. L'utilisateur consulte le menu
3. L'utilisateur choisi l'une des options du menu

# Diagramme de cas d'utilisation



# Spécification des cas d'utilisation

## Initialiser une partie

Joueur : *Utilisateur*

Nom du cas d'utilisation : Initialiser une partie

Brève description : L'utilisateur a consulté le menu principal et initialise une nouvelle partie de jeu

Acteur : Joueur/*Utilisateur*

# Spécification des cas d'utilisation

## Scénario principal :

1. *L'utilisateur consulte le menu principal*
2. *L'utilisateur choisit d'initialiser une partie (nouvelle ou chargée)*
3. *La partie se lance en initialisant l'ensemble des éléments du jeu*
4. *L'utilisateur se déplace / tire*
5. *L'utilisateur détruit des ennemis et gagne des points*
6. *L'utilisateur sauvegarde ou perd la partie*
7. *Si l'utilisateur sauvegarde et qu'une sauvegarde existe déjà elle est écrasée par la nouvelle sauvegarde*



# Spécification des cas d'utilisation

## Variantes, cas d'erreur :

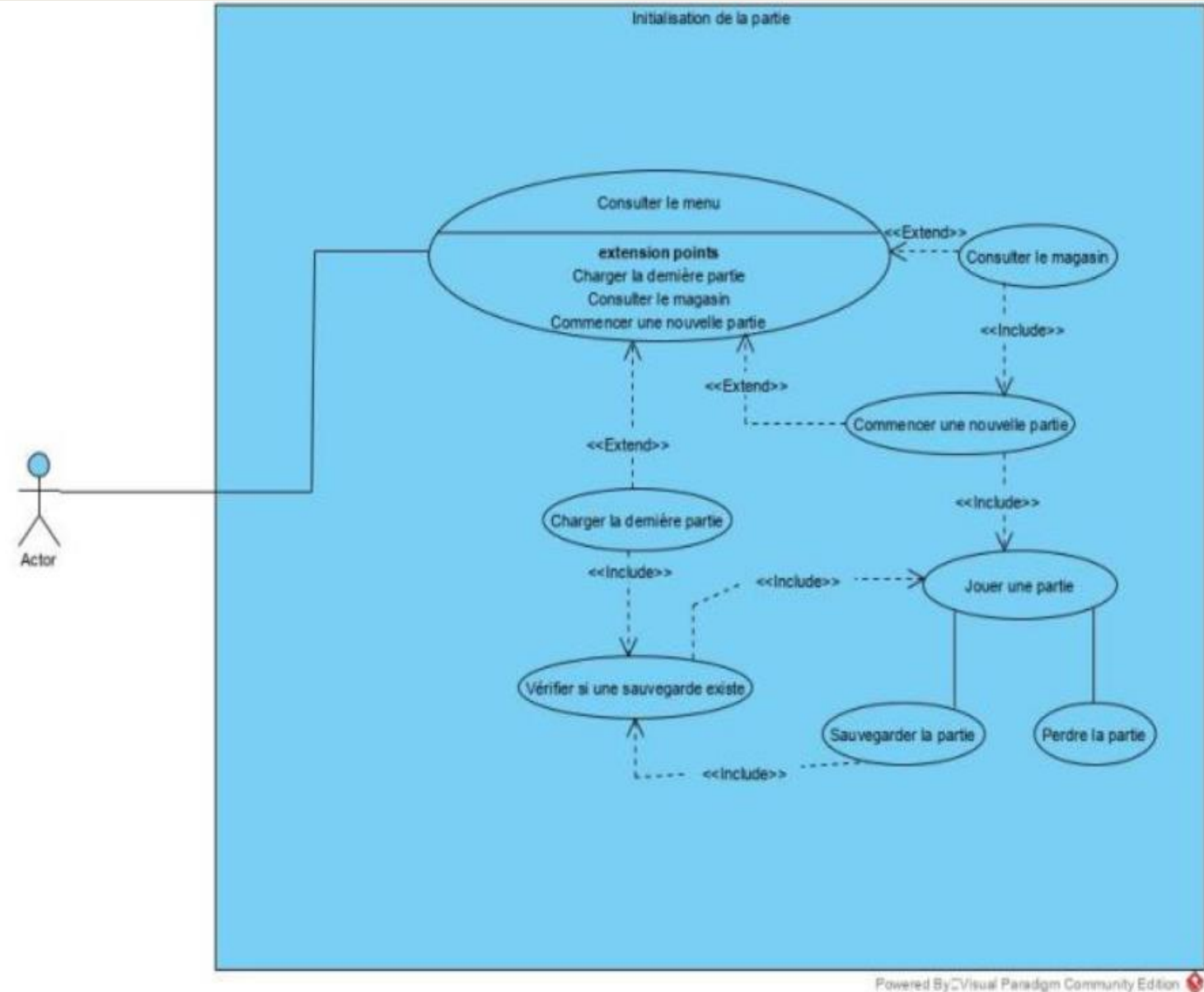
### *L'utilisateur sauvegarde sa partie*

- L'utilisateur est redirigé vers le menu principal
  - *Retour à l'étape 1*

### *L'utilisateur charge une partie mais ne possède pas de sauvegarde*

- Une nouvelle partie va être créée
  - *Retour à l'étape 2*

# Diagramme de cas d'utilisation



# DIAGRAMME D'ACTIVITÉ



# Diagramme d'activité du processus de jeu

