Identifiant	1-Positionnage d'un bâteau
En tant que	Joueur
Je veux	Positionner un bâteau
pour	jouer
priorité	M

Action	Condition	on Réaction		
	si auncune case n'est pas sélectionnée et que la somme de toute les case des bateaux n'est pas encore atteintes			
choisi une position	si la case est déjà remplie	dit que la case a déjà été choisis		
	si il n'a pas choisi de case	le programme redemande une case		
	si la limite de bâteaux est atteinte	le programme affiche que la limite de bâteau à été atteinte		

Action	Condition	Réaction		
		la case se selectionne		
choisi une case ennemi	il n'y a pas de bâteau sur la case	le programme affiche Raté!		
	si un bâteau ennemi est touché	le programme affiche Touché!		
	si un bâteau ennemi est déjà touché et qu'il manque une case pour le couler	le programme affiche Coulé!		

Action	Condition	Réaction
lancer le programme		le programme se lance
choisir l'option jouer	si il choisi une autre option que les options possibles	le programme redemande ce que le joueur veut faire
		le programme lance la partie

Action	Condition	Réaction		
lancer le programme		le programme se lance		
choisir l'option comment jouer	si il choisi une autre option que les options possibles	le programme redemande ce que le joueur veut faire		
		le programme lance le menu comment jouer		

Identifiant	
En tant que	
Je veux	
pour	
priorité	

Action
lancer le programme
choisir l'option options
modifier la couleur du plateau de jeu

4-lancer les options
Joueur
accèder aux options
modifier les options
W

Condition	Réaction	A	Action	Condition
	le programme se lance		lancer le programme	
si il choisi une autre option que les options possibles	le programme redemande ce que le joueur veut faire		choisir l'option credits	si il choisi une autre option que les options possibles
	le programme lance le menu des options		credits	
si il choisi une autre option que les options possibles	le programme redemande ce que le joueur veut faire			
	le programme change la couleur du			
		-		

Réaction le programme se lance le programme redemande ce que le joueur veut faire le programme lance le menu des credits