|  |  |
| --- | --- |
| **Scénario #30** | |
| Acteurs | Utilisateur |
| Scénario | En tant qu’utilisateur, je veux que les niveaux soient assez difficiles pour que le jeu ait un attrait, un aspect de challenge. |
| Description | 1. Évaluer quel niveau a besoin de modifications pour que le niveau de difficulté soit adapté.   * 1. Qui et temps      1. J.S.      2. 60 min.   2. Préconditions   1.2.1 Avoir les 10 niveaux prêts pour l’évaluation.   * 1. Règles d’affaires      1. Parcourir chaque niveau du jeu.      2. Faire des modifications jusqu’à ce que le niveau soit aussi difficile.   2. Règles d’affaires alternatives   3. Tests d’acceptation      1. Satisfaction de l’évaluation par les 3 autres membres de mon équipe.   4. Post-conditions      1. Nous sommes maintenant prêts à faire les changements dans les niveaux et les enregistrer.   2. Enregistrer les modifications dans les niveaux.   * 1. Qui et temps      1. J.S.      2. 4 heures   2. Préconditions   1.2.1 Savoir quelles modifications apporter aux différents niveaux.   * 1. Règles d’affaires      1. Réussir les configurations voulues au moins une fois avant de les enregistrer dans le jeu de façon permanente.      2. Enregistrer les configurations de niveaux dans le package ‘’levels’’ de notre projet.   2. Règles d’affaires alternatives   3. Tests d’acceptation      1. Faire essayer les nouveaux aux gens de mon équipe et leur demander s’ils sont assez difficiles.   4. Post-conditions      1. Nous avons un jeu qui comporte des niveaux pour tous les niveaux de compétences. |
| Tests d’acceptation | Faire essayer les nouveaux aux gens de mon équipe et leur demander s’ils sont assez difficiles. |
| Complexité | 1 |
| Effort | 5 |
| Commentaires |  |
| **Scénario #31** | |
| Acteurs | Utilisateur |
| Scénario | En tant qu’utilisateur, je veux que les impacts entres le corps VaisseauJoueur et les autres crée des explosions à l’écran. |
| Description | 1. Trouver une image de format GIF pour représenter graphiquement l’explosion.   * 1. Qui et temps      1. J.S. et J.B.      2. 60 min.   2. Préconditions   1.2.1 Avoir un système de collision qui fonctionne.   * 1. Règles d’affaires      1. Faire en sorte qu’une collision fasse afficher le GIF à l’écran.   2. Tests d’acceptation   1.10.1 Voir le GIF à l’écran.   * 1. Post-conditions      1. Nous avons maintenant un aspect graphique pour nos collisions avec le corps VaisseauJoueur. |
| Tests d’acceptation | Provoquer une collision et vérifier si l’animation GIF de l’explosion se produit. |
| Complexité | 1 |
| Effort | 5 |
| Commentaires | Aucun commentaire |
| **Scénario #32** | |
| Acteurs | Utilisateur |
| Scénario | En tant qu’utilisateur, je veux voir une icône dans la barre de titre de la fenêtre afin de bien pouvoir identifier le jeu. |
| Description | 1. Ajouter le favicon dans la barre titre.   * 1. Qui et temps      1. S.-P.D.      2. 30 min.   2. Préconditions      1. Avoir un système de collision qui fonctionne.   3. Règles d’affaires      1. Trouver une image représentant le jeu.      2. Ajouter l’image dans la barre titre de la fenêtre.   4. Tests d’acceptation      1. Vérifier visuellement que le favicon a été ajouté.   5. Post-conditions      1. Le favicon apparaît dans la barre titre de la fenêtre. |
| Tests d’acceptation | Vérifier visuellement que le favicon a été ajouté. |
| Complexité | 1 |
| Effort | 1 |
| Commentaires |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Scénario #33** | |
| Acteurs | Utilisateur |
| Scénario | En tant qu’utilisateur, je veux que le portail soit modifiable dans l’éditeur de niveau. |
| Description | 1. Créer les textBox manquantes pour modifier les attributs des portails    1. Qui et temps       1. J. B.       2. 15 min    2. Préconditions       1. Aucune    3. Règles d’affaires       1. Créer une textBox pour le rayon de l’objectif et la placer dans une VBox exclisive aux objectifRayon (portail)    4. Règles d’affaires alternatives    5. Tests d’acceptation    6. Post-conditions 2. Utiliser les textBox pour modifier les attributs du portail    1. Qui et temps       1. J. B.       2. 30 min    2. Préconditions       1. Aucune    3. Règles d’affaires       1. Connecter la position X du portail avec la textBox position X.       2. Connecter la position Y du portail avec la textBox position Y.       3. Connecter le rayon du portail avec la textBox rayon exclusive aux portails.    4. Règles d’affaires alternatives    5. Tests d’acceptation    6. Post-conditions 3. Créer des valeurs par défaut et des conditions de vérification pour s’assurer que les valeurs entrées ont du sens    1. Qui et temps       1. J. B.       2. 10 min    2. Préconditions       1. Aucune    3. Règles d’affaires       1. Créer une valeur par défaut pour la position X.       2. Créer une valeur par défaut pour la position Y.       3. Créer une valeur par défaut pour le rayon du portail.       4. Vérifier individuellement que les valeurs entrées dans les textBox ont du sens.    4. Règles d’affaires alternatives    5. Tests d’acceptation    6. Post-conditions |
| Tests d’acceptation | Modifier les propriétés du portail dans l’éditeur et vérifier qu’elles sont bien modifiées dans le jeu. |
| Complexité | 1 |
| Effort | 2 |
| Commentaires |  |
| **Scénario #34** | |
| Acteurs | Utilisateur |
| Scénario | En tant qu’utilisateur, je veux que le vaisseau joueur soit modifiable dans l’éditeur de niveau. |
| Description | 1. Faire apparaitre le vaisseau joueur dans l’éditeur de niveau.    1. Qui et temps       1. J. B.       2. 30 min    2. Préconditions       1. Aucune    3. Règles d’affaires       1. Ajouter un vaisseau joueur dans l’éditeur dès l’ouverture de l’éditeur.       2. Ajouter le vaisseau joueur dans la comboBox des objets.       3. Faire en sorte qu’il n’y ait qu’un seul vaisseau joueur à la fois dans l’éditeur.    4. Règles d’affaires alternatives    5. Tests d’acceptation    6. Post-conditions 2. Utiliser les TextBox pour modifier les attributs du vaisseau joueur    1. Qui et temps       1. J. B.       2. 10 min    2. Préconditions       1. Aucune    3. Règles d’affaires       1. Connecter le vaisseau joueur aux mêmes textBox qu’un vaisseau normal.    4. Règles d’affaires alternatives    5. Tests d’acceptation    6. Post-conditions |
| Tests d’acceptation | Ouvrir l’éditeur de niveau, vérifier qu’il y a bien un vaisseau joueur, modifier ses propriétés, sauvegarder et vérifier qu’elles ont bien été modifiées dans le fichier du niveau. |
| Complexité | 1 |
| Effort | 2 |
| Commentaires |  |
|  |  |
| **Scénario #35** | |
| Acteurs | Utilisateur |
| Scénario | En tant qu’utilisateur, je veux que le l’atmosphère des planètes soit modifiable dans l’éditeur de niveau. |
| Description | 1. Faire en sorte qu’en modifiant un attribut couleur ou rayon dans la classe planète, la couleur de l’atmosphère ou le rayon change.    1. Qui et temps       1. J. B.       2. 20 min    2. Préconditions       1. Aucune    3. Règles d’affaires       1. Créer un attribut couleur de l’atmosphère dans la classe planète.       2. Faire en sorte qu’en modifiant l’attribut couleur, l’objet graphique de la planète est recréé avec la bonne couleur d’atmosphère.       3. Faire en sorte qu’en modifiant l’attribut rayon, l’objet graphique de la planète est recréé avec le bon rayon.    4. Règles d’affaires alternatives    5. Tests d’acceptation    6. Post-conditions 2. Créer les textBox et colorpicker manquantes pour modifier les attributs de l’atmosphère des planètes.    1. Qui et temps       1. J. B.       2. 30 min    2. Préconditions       1. Aucune    3. Règles d’affaires       1. Créer un colorpicker pour le couleur de l’atmosphère et la placer dans une VBox exclusive aux planètes       2. Créer une textBox pour le rayon de l’atmosphère et la placer dans la VBox exclusive aux planètes.    4. Règles d’affaires alternatives    5. Tests d’acceptation    6. Post-conditions 3. Utiliser les textBox pour modifier les attributs de l’atmosphère    1. Qui et temps       1. J. B.       2. 30 min    2. Préconditions       1. Aucune    3. Règles d’affaires       1. Connecter la couleur de l’atmosphère avec le colorpicker correspondante.       2. Connecter le rayon avec la textBox correspondante.    4. Règles d’affaires alternatives    5. Tests d’acceptation    6. Post-conditions 4. Créer des valeurs par défaut et des conditions de vérification pour s’assurer que les valeurs entrées ont du sens    1. Qui et temps       1. J. B.       2. 30 min    2. Préconditions       1. Aucune    3. Règles d’affaires       1. Créer une valeur par défaut pour la couleur de l’atmosphère.       2. Créer une valeur par défaut pour le rayon de l’atmosphère.       3. Vérifier individuellement que les valeurs entrées dans les textBox ont du sens.    4. Règles d’affaires alternatives    5. Tests d’acceptation    6. Post-conditions |
| Tests d’acceptation | Créer une planète dans l’éditeur, modifier son atmosphère. Sauvegarder le niveau puis le charger pour voir que les changements ont eu lieu. |
| Complexité | 2 |
| Effort | 3 |
| Commentaires |  |
| **Scénario #36** | |
| Acteurs | Utilisateur |
| Scénario | En tant qu’utilisateur, je veux que la caméra suive le vaisseau seulement quand il sort du centre de l’écran. |
| Description | 1. Corriger la caméra.   * 1. Qui et temps      1. É. G.      2. 90 min.   2. Préconditions      1. Avoir une caméra déjà fonctionnelle.   3. Règles d’affaires      1. Déterminer la marge à partir de laquelle la caméra se déplace.      2. À chaque frame, vérifier si le vaisseau a dépassé la marge.      3. Si c’est le cas, déplacer la caméra pour que le vaisseau soit à l’intérieur des marges.      4. Recommencer pour les marges verticales.   4. Règles d’affaires alternatives      1. S’assurer que la caméra ne retourne pas sur le vaisseau lorsque celui-ci retourne vers le centre.   5. Tests d’acceptation      1. Vérifier visuellement que la caméra se déplace correctement.   6. Post-conditions      1. La caméra est corrigée. |
| Tests d’acceptation | Vérifier visuellement que la caméra se déplace lorsque le vaisseau sort des marges de l’écran. |
| Complexité | 3 |
| Effort | 3 |
| Commentaires |  |
| **Scénario #37** | |
| Acteurs | Public |
| Scénario | En tant que public, je veux avoir un PowerPoint pour pouvoir voir les principaux points du projet. |
| Description | 1. Construire le PowerPoint.   * 1. Qui et temps      1. É. G.      2. 120 min.   2. Préconditions   3. Règles d’affaires      1. Introduction      2. Objectifs      3. Physique      4. Éditeur      5. Technologies      6. Évolution      7. Conclusion   4. Règles d’affaires alternatives      1. Travailler sur le visuel pour rendre le PowerPoint attractif.   5. Tests d’acceptation      1. Vérifier que tous les points importants se retrouvent dans le PowerPoint.   6. Post-conditions      1. Le PowerPoint est prêt pour la présentation devant public. |
| Tests d’acceptation | Vérifier que tous les points importants du projet se retrouvent dans le PowerPoint et que la présentation est intéressante. |
| Complexité | 2 |
| Effort | 5 |
| Commentaires |  |
| **Scénario #38** | |
| Acteurs | Utilisateur |
| Scénario | En tant qu’utilisateur, je veux pouvoir choisir librement dans quel niveau de la campagne je joue. |
| Description | 1. Charger les niveaux    1. Qui et temps       1. S.-P.D.       2. 30 min    2. Préconditions       1. Les niveaux de la campagne doivent être terminés et sauvegardés.    3. Règles d’affaires       1. Créer un flux de lecture dans le fichier où se trouvent les niveaux de la campagne.       2. Déterminer quel niveau est sélectionné dans l’écran de sélection de niveau.       3. Charger le niveau sélectionné à l’aide de la méthode chargerNiveau de la classe Niveau.    4. Règles d’affaires alternatives    5. Tests d’acceptation       1. Sélectionner un niveau de la campagne dans l’écran de sélection de niveau et appuyer sur jouer. S’assurer que ce niveau est chargé correctement.    6. Post-conditions 2. Démarrer le niveau sélectionné.    1. Qui et temps       1. S.-P.D.       2. 30 min    2. Préconditions       1. Le niveau dans lequel on veut jouer est chargé.    3. Règles d’affaires       1. Dans ContJeu, démarrer le niveau qui a été chargé auparavant.    4. Règles d’affaires alternatives    5. Tests d’acceptation       1. Sélectionner un niveau de la campagne dans l’écran de sélection de niveau et appuyer sur jouer. S’assurer que le niveau est jouable.    6. Post-conditions |
| Tests d’acceptation | Choisir un niveau dans l’écran de sélection de niveau et s’assurer que le niveau est bien chargé et est jouable. |
| Complexité | 2 |
| Effort | 3 |
| Commentaires |  |