

Nom :Diallo

Spécification Fonctionnelle du Programme

1. Introduction

Ce document détaille la spécification fonctionnelle d'un jeu de plateau où deux pirates, Jack Le Borgne et Bill Jambe De Bois, se disputent le commandement du navire "Le Sanguinaire". Les joueurs déplacent leurs pions et interagissent avec différents types de cases. Le jeu comprend des mécanismes de lancer de dés, de déplacement de pion, et des interactions avec des cases spéciales telles que des bombes et des questions à choix multiples (QCM).

2. Description Générale

2.1 Objectif

Le but du jeu est de déplacer son pion à travers un plateau composé de 30 cases en répondant à des questions et en évitant les bombes. Chaque joueur commence avec 5 points de vie, et l'objectif est de terminer le parcours sans perdre toute sa vie, ou d'atteindre la dernière case du plateau en premier.

3. Cas d'Utilisation

Ce diagramme contient uniquement les cas d'utilisations isolés.

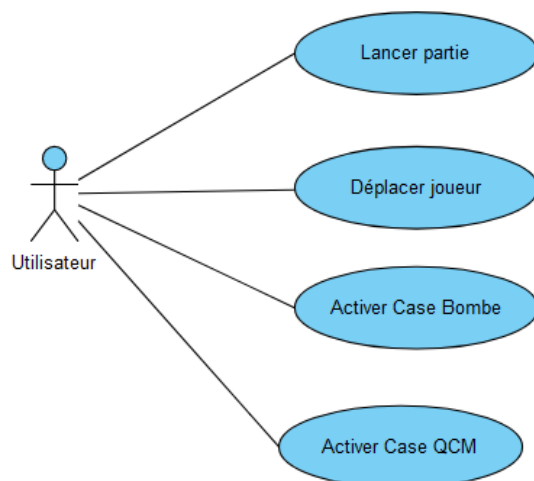


Figure 1: Diagramme de cas d'utilisation

3.1 « Lancer Partie »

Exigences

- **Ex_1_1** : Implémenter une logique pour limiter le jeu à deux joueurs.
- **Ex_1_2** : Créer un plateau de jeu avec exactement 30 cases.
- **Ex_1_3** : Assigner deux pions de couleurs distinctes pour représenter les deux pirates.

- **Ex_1_4** : Initialiser chaque pirate avec 5 points de vie.
- **Ex_1_5** : Placer les deux pions des pirates sur la première case du plateau au début de la partie.

3.2 « Déplacer Joueur »

Exigences

- **Ex_2_1** : Implémenter une animation de lancer de dé lorsque c'est le tour d'un joueur.
- **Ex_2_2** : Autoriser le déplacement du pion du joueur en fonction du résultat du dé lancé.
- **Ex_2_3** : Vérifier et appliquer les règles de déplacement spécifiques au tour de chaque joueur, incluant le retour en arrière si le joueur dépasse la dernière case.

3.3 « Activer Case Spéciale Bombe »

Exigences

- **Ex_3_1** : Inclure un appel à la fonction de lancer de dé au début du tour de chaque joueur.
- **Ex_3_2** : Autoriser le déplacement du pion du joueur selon le résultat du dé.
- **Ex_3_3** : Détecter si le pion du joueur se trouve sur une case spéciale Bombe après le déplacement.
- **Ex_3_4** : Réduire les points de vie du joueur de manière aléatoire entre 1 et 4 points si le pion est sur une case spéciale Bombe.

3.4 « Activer Case Spéciale QCM »

Exigences

- **Ex_4_1** : Inclure un appel à la fonction de lancer de dé au début du tour de chaque joueur.
- **Ex_4_2** : Autoriser le déplacement du pion du joueur selon le résultat du dé.
- **Ex_4_3** : Détecter si le pion du joueur se trouve sur une case spéciale QCM après le déplacement.
- **Ex_4_4** : Présenter une question à choix multiple au joueur si son pion est sur une case spéciale QCM.
- **Ex_4_5** : Modifier les points de vie du joueur en fonction de la réponse à la question QCM : gagner, perdre, ou ne rien changer.

4. Conclusion

Cette spécification fonctionnelle décrit les principaux aspects et fonctionnalités du jeu de plateau. Les composants interagissent de manière à offrir une expérience de jeu riche en défis et en interactions stratégiques, tout en restant fidèle à l'histoire de deux pirates en quête de devenir le capitaine du navire "Le Sanguinaire"