

REVUE DE PROJET

Diagramme d'exigences :

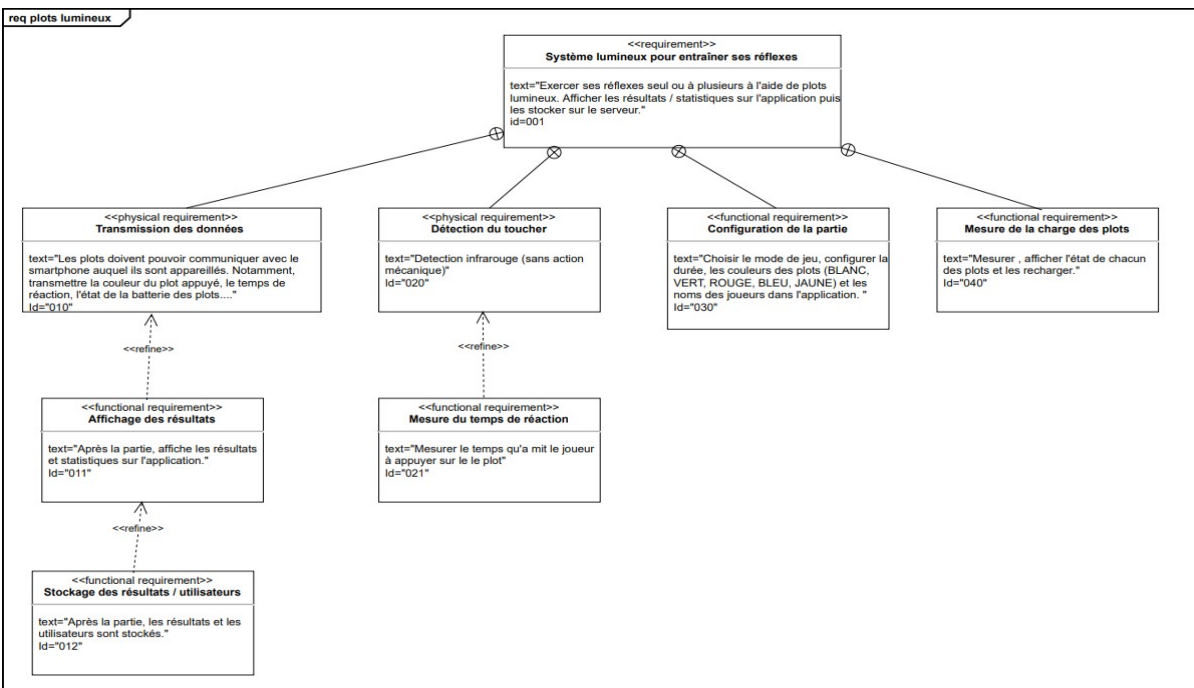
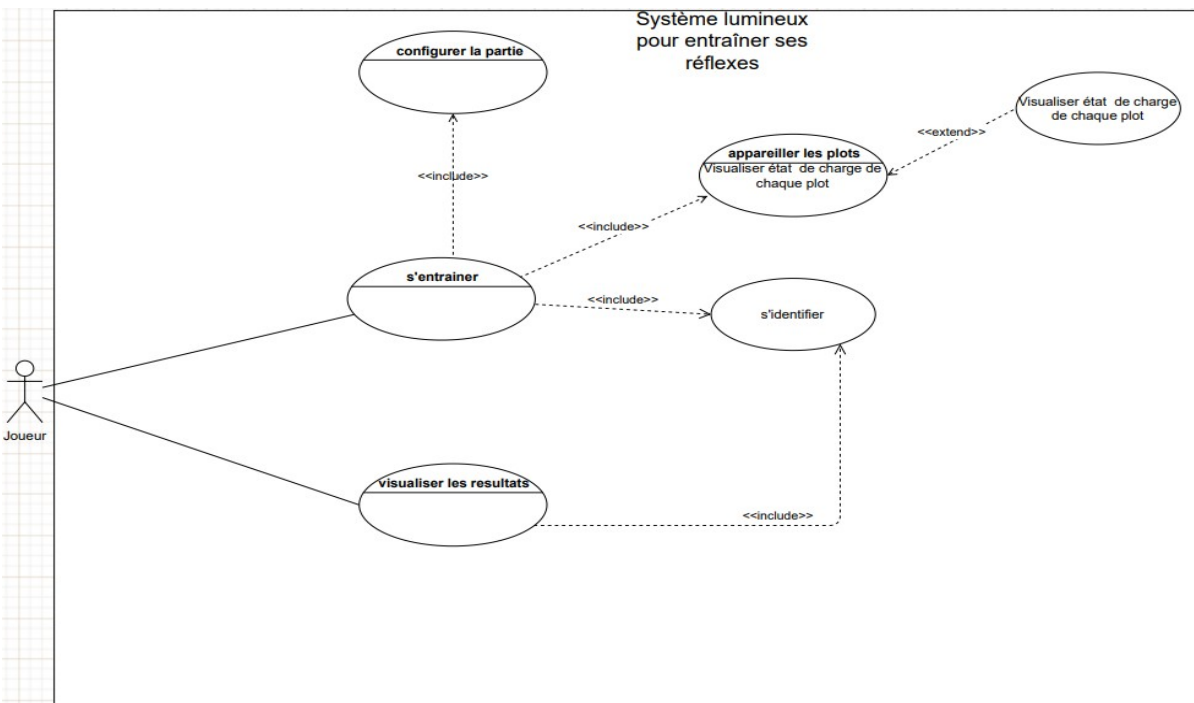


Diagramme de cas d'utilisations :



Système lumineux pour entraîner ses réflexes

Diagramme de séquence : Appareiller les plots

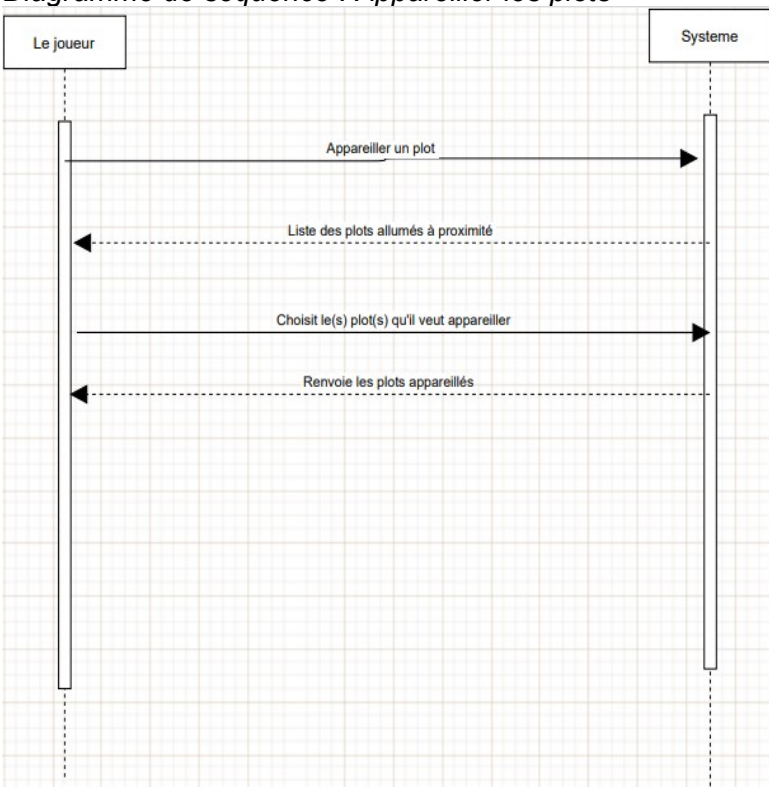


Diagramme de séquence : Configurer la partie

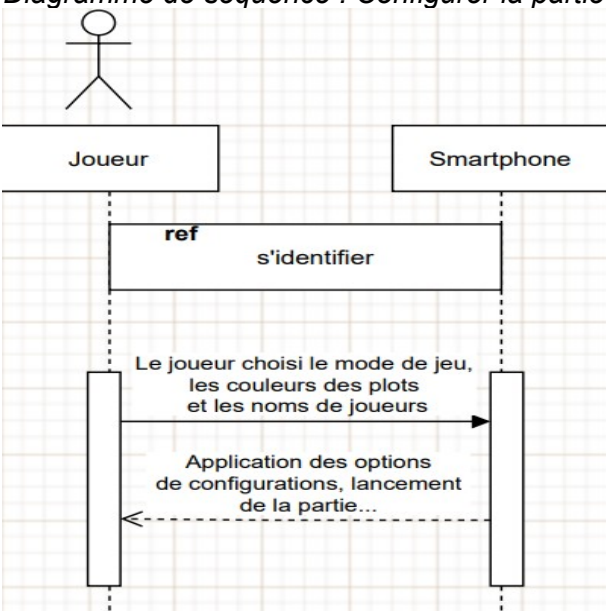


Diagramme de séquence : Consulter les résultats

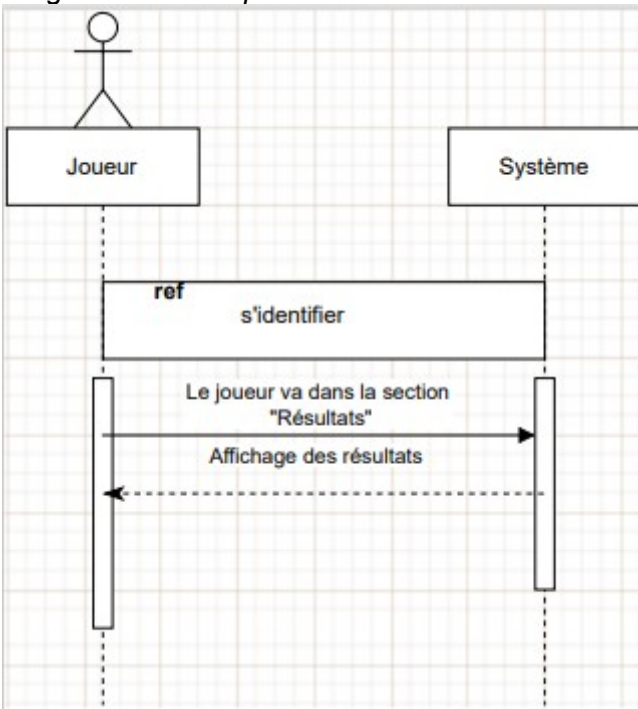


Diagramme de séquence : S'entraîner

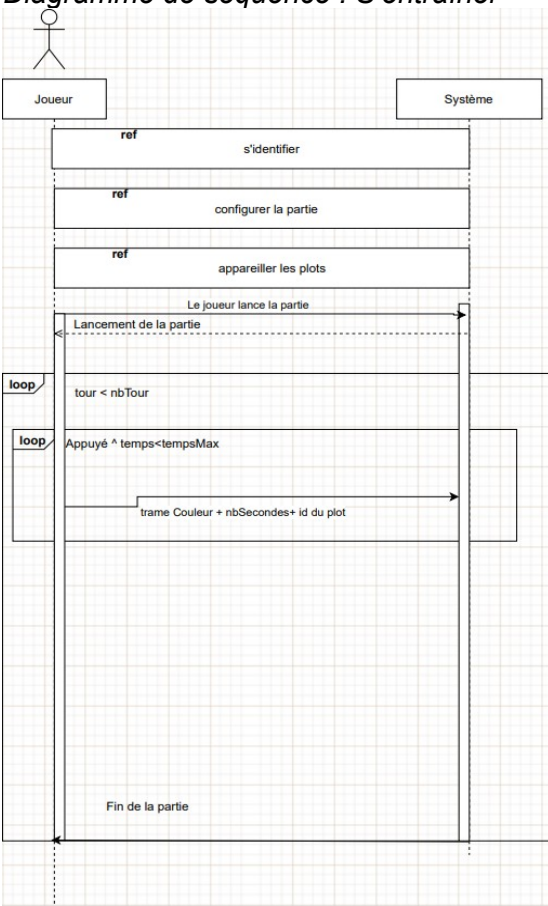


Diagramme de séquence : S'identifier

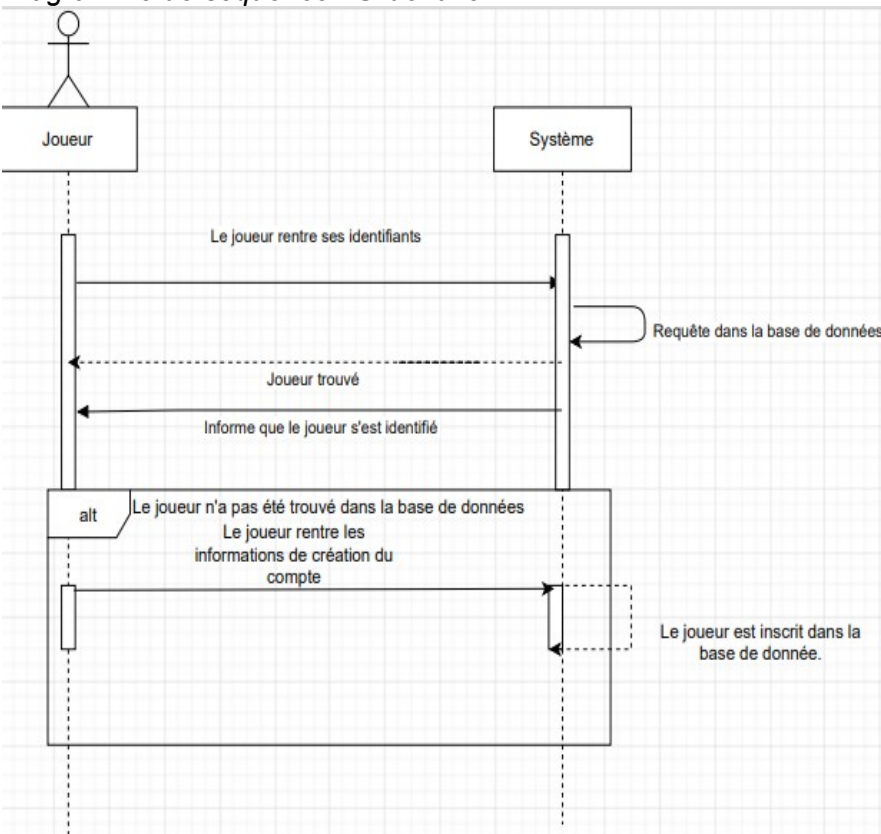
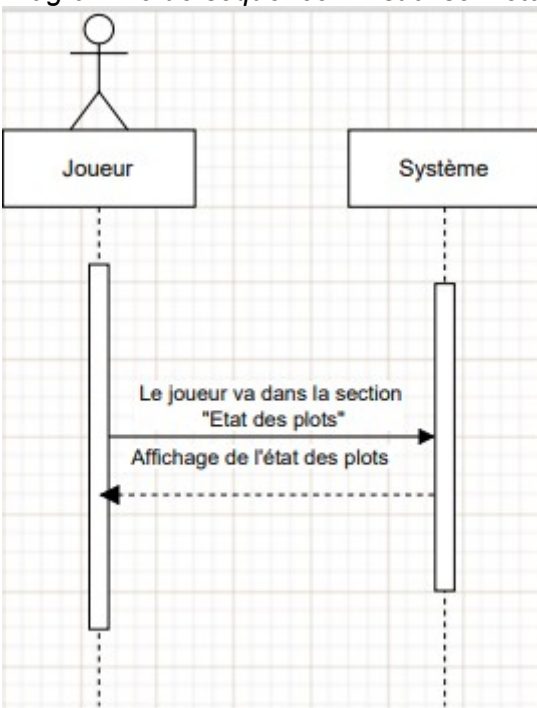


Diagramme de séquence : Visualiser l'état des plots



Maquette

S'inscrire

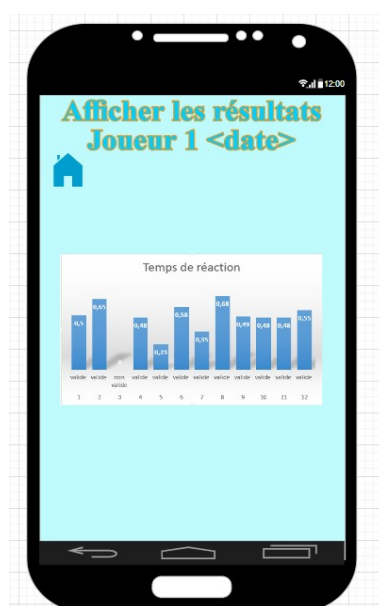
Se connecter

Accueil application

Consulter les résultats aux choix

Joueur 1	Joueur 2
29/01/2024 10:50	29/01/2024 10:50
29/01/2024 09:12	29/01/2024 09:12
29/01/2024 08:25	

Consulter les résultats



Visualiser état des plots

Niveau de batterie du plot 1 :

Niveau de batterie du plot 2 :

Niveau de batterie du plot 3 :

Appareiller un plot

Configurer la partie



S'entraîner



Scenario

Appareiller les plots

Fiche de description textuelle d'un cas d'utilisation

Cas d'utilisation	<i>Appareiller les plots</i>
Résumé	<i>Le joueur doit pouvoir appareiller les plots qu'il souhaite</i>
Acteurs	<i>Le Joueur</i>
Date de création	<i>30/01/2024</i>
Date de dernière modification	<i>30/01/2024</i>
Version	<i>1</i>
Auteur	<i>Groupe plots lumineux</i>

1 Pré-conditions

Le joueur veut commencer une partie mais n'a pas encore appareiller les plots.

2 Scénario principal

Acteurs : Joueurs	Système : Système lumineux pour entraîner ses réflexes
N1 : Le joueur allume les plots	N1 : Il affiche les plots comme étant un objet étant connectable en Bluetooth
N2 : Le joueur active le Bluetooth sur son smartphone et appuie sur le plot auquel il souhaite se connecter.	N2 : Connexion du plot au smartphone.

3 Scénarios alternatifs

3.1 Scénario alternatif A1 : Scénario dans lequel des plots n'ont plus de batterie.

Acteurs : Joueurs	Système : Système lumineux pour entraîner ses réflexes
A1.1 : Le joueur voit que des plots ne sont pas connectés.	A1.1 : Affichage état des plots
A 1.2 : Le joueur recharge les plots déchargé	A1.2 : Le système signal au joueur que son plot est chargé.



Configurer la partie

Fiche de description textuelle d'un cas d'utilisation

Cas d'utilisation	<i>Configurer la partie</i>
Résumé	<i>Le joueur configure la partie</i>
Acteurs	<i>Joueur</i>
Date de création	<i>23/01/2024</i>
Date de dernière modification	<i>23/01/2024</i>
Version	<i>1</i>
Auteur	<i>Groupe plots lumineux</i>

1 Préconditions

Les plots sont allumés et le joueur est identifié.

2 Scénario principal

Acteurs : Joueur	Système : Système lumineux pour entraîner ses réflexes
N1 : Le joueur choisit le mode de jeu, les couleurs des plots et le(s) nom(s) des joueurs.	N1 : Le système reçoit les informations et les applique.
N2 : Le joueur a configuré sa partie	N2 : Le système propose de lancer la partie



Consulter les résultats

Fiche de description textuelle d'un cas d'utilisation

Cas d'utilisation	Consulter les résultats
Résumé	Le joueur doit pouvoir consulter les résultats
Acteurs	Le Joueur
Date de création	22/01/2024
Date de dernière modification	22/01/2024
Version	1
Auteur	Groupe plots lumineux

1 Pré-conditions

Le joueur a terminé sa partie et s'est déjà identifié ultérieurement.

2 Scénario principal

Acteurs : Joueurs	Système : Système lumineux pour entraîner ses réflexes
N1 : Identification du joueur via l'application	N1 : Recherche dans la base de données si le joueur est existant
N2 : Le joueur va dans la section « Résultats »	N2 : Affichage des résultats

3 Scénario exceptionnel

3.1 Scénario exceptionnel E1 : Scénario dans lequel le joueur n'a pas entrés les bons identifiants.

Acteurs : Joueurs	Système : Système lumineux pour entraîner ses réflexes
E1.1 : Le joueur tente de se connecter	E1.1 : Le joueur est redirigé vers la page de connexion, il peut modifier son mot de passe
E 1.2 : Le joueur modifie son mot de passe	E1.2 : Mis à jour du mot de passe dans la base de données
E1.3 : Le joueur va dans la section « Résultats »	E1.3 : Affichage des résultats



S'entraîner

Fiche de description textuelle d'un cas d'utilisation

Cas d'utilisation	<i>S'entraîner</i>
Résumé	<i>Le joueur s'entraîne.</i>
Acteurs	<i>Joueur</i>
Date de création	<i>22/01/2024</i>
Date de dernière modification	<i>30/01/2024</i>
Version	<i>1</i>
Auteur	<i>Groupe plots lumineux</i>

1 Préconditions

Le joueur n'est pas encore identifié et souhaite lancer une partie.

2 Scénario principal

Acteurs : Joueur	Système : Système lumineux pour entraîner ses réflexes
<i>N1 : Le joueur s'identifie</i>	N1 : Recherche dans la base de données si le joueur est existant
<i>N2 : Le joueur appaieille les plots</i>	N2 : Les plots sont appareillés
<i>N3 : Le joueur configure la partie</i>	N3 : Le système propose de lancer la partie
<i>N4 : Le joueur lance la partie</i>	N4 : Un des plots s'allume
<i>N5 : Le joueur appuie sur le plot</i>	N5 : Transmission des chronomètres
<i>N6 : Le joueur a fini la partie, il consulte ses résultats sur son smartphone / tablette</i>	N6 : Transmission des résultats / utilisateurs au serveur

3 Scénario exceptionnel

3.1 Scénario exceptionnel E1 : Scénario dans lequel le ou les joueurs n'appuient pas sur le plot.

Acteurs : Joueur	Système : Système lumineux pour entraîner ses réflexes
<i>E1.1 : Le joueur s'identifie</i>	E1.1 : Recherche dans la base de données si le joueur est existant
<i>E1.2 : Le joueur appaieille les plots</i>	E1.2 : Les plots sont appareillés
<i>E1.3 : Le joueur configure la partie</i>	E1.3 : Le système propose de lancer la partie
<i>E1.4 : Le joueur lance la partie</i>	E1.4 : La partie se lance
<i>E1.5 : Le joueur s'absente et n'appuie pas sur le plot illuminé</i>	E1.5 : S'éteint au bout d'une minute

3.2 Scénario exceptionnel E2 : Scénario dans lequel un des plots est défaillant ou déchargé complètement.

Acteurs : Joueur	Système : Système lumineux pour entraîner ses réflexes
<i>E2.1 : Le joueur s'identifie</i>	E2.1 : Recherche dans la base de données si le joueur est existant
<i>E2.2 : Le joueur appaieille les plots</i>	E2.2 : Les plots sont appareillés
<i>E2.3 : Le joueur configure la partie</i>	E2.3 : Le système propose de lancer la partie
<i>E2.4 : Le joueur tente de lancer la partie</i>	E2.4 : Il manque un plot dans la liste (déchargé ou <u>hs</u>).
<i>E2.5 : Il écarte le plot déchargé ou défaillant.</i>	E2.5 : Lance la partie



S'identifier

Fiche de description textuelle d'un cas d'utilisation

Cas d'utilisation	<i>S'identifier</i>
Résumé	<i>Le joueur doit pouvoir s'identifier</i>
Acteurs	<i>Le Joueur</i>
Date de création	<i>23/01/2024</i>
Date de dernière modification	<i>23/01/2024</i>
Version	<i>1</i>
Auteur	<i>Groupe plots lumineux</i>

1 Pré-conditions

Le joueur commence une partie et ne s'est pas encore identifié.

2 Scénario principal

Acteurs : <i>Joueurs</i>	Système : <i>Système lumineux pour entraîner ses réflexes</i>
N1 : Le joueur rentre ses identifiants corrects	N1 : Requête dans la base de données, le joueur a été trouvé

3 Scénario alternatif

Acteurs : <i>Joueurs</i>	Système : <i>Système lumineux pour entraîner ses réflexes</i>
N1 : Le joueur rentre des identifiants non existants	N1 : Propose au joueur de s'inscrire
N2 : Le joueur clique sur le bouton « s'inscrire »	N2 : Affiche l'interface d'inscription
N3 : Le joueur entre les informations de création de son compte et valide	N3 : Le joueur est inscrit dans la base de donnée



Visualiser l'état des plots

Fiche de description textuelle d'un cas d'utilisation

Cas d'utilisation	Visualiser l'état des plots
Résumé	Le joueur doit pouvoir visualiser l'état des plots
Acteurs	Le Joueur
Date de création	22/01/2024
Date de dernière modification	22/01/2024
Version	1
Auteur	Groupe plots lumineux

1 Pré-conditions

Le joueur a ouvert l'application.

2 Scénario principal

Acteurs : Joueurs	Système : Système lumineux pour entraîner ses réflexes
N1 : Le joueur appuie sur « visualiser les plots ».	N1 : Retourne l'état de batterie et l'id des plots connectés.

3 Scénarios alternatifs

3.1 Scénario alternatif A1 : Scenario dans lequel le plot n'a plus beaucoup de batterie

Acteurs : Joueurs	Système : Système lumineux pour entraîner ses réflexes
A1.1 : Le joueur ouvre l'application	A2.1 : Il observe que la batterie de l'un des plots est faible.
A1.2 : Le joueur va brancher le plot déchargé	A2.2 : Rend visible la charge sur l'application, quand le plot est chargé, une notification est envoyée.
A1.3 : Le joueur observe que le plot est chargé, il débranche le plot.	A2.3 : Le plot est chargé et prêt à être utilisé.

3.2 Scénario alternatif A3 : Scenario dans lequel le plot n'a plus du tout de batterie

Acteurs : Joueurs	Système : Système lumineux pour entraîner ses réflexes
A2.1 : Le joueur ouvre l'application	A2.1 : Il observe qu'il manque un plot dans la liste.
A2.2 : Le joueur va brancher le plot non visible dans la liste.	A2.2 : Rend visible la charge sur l'application, quand le plot est chargé, une notification est envoyée.
A2.3 : Le joueur observe que le plot est chargé, il débranche le plot.	A2.3 : Le plot est chargé et prêt à être utilisé.



Système lumineux pour entraîner ses réflexes

Bluetooth Low Energy					
	ID du plot (char)	Couleur(char)	Batterie (unit_8)	Temps de réaction (en ms) (short int)	CRC
Trame d'allumage	'1'	['0'-'4']			
Trame de retour	'2'	['0'-'4']	1-100	1254	

