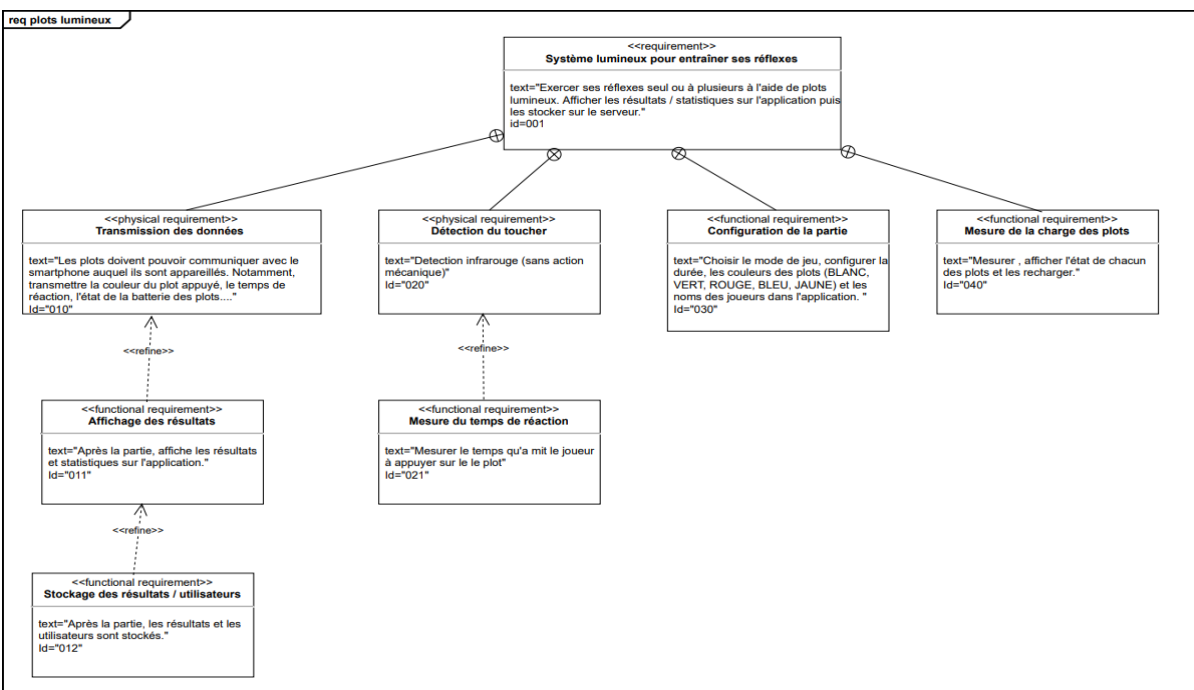


## REVUE DE PROJET

### Diagramme d'exigences :



### Diagramme de cas d'utilisations :

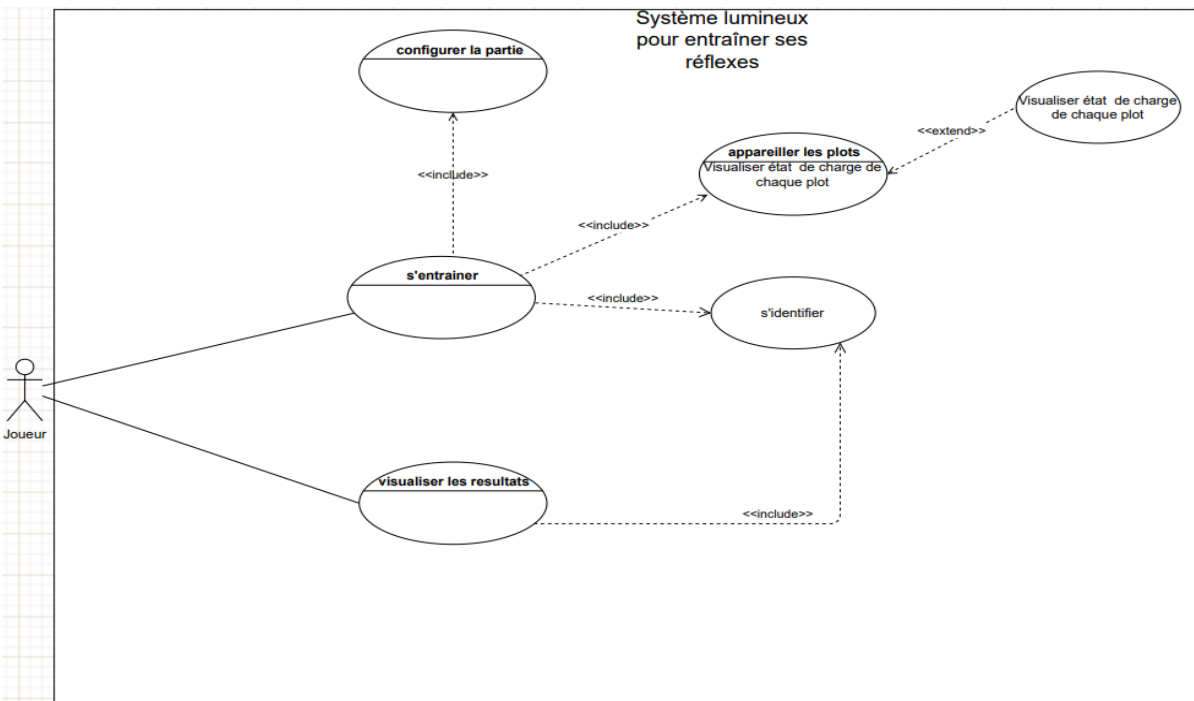


Diagramme de séquence : Appareiller les plots

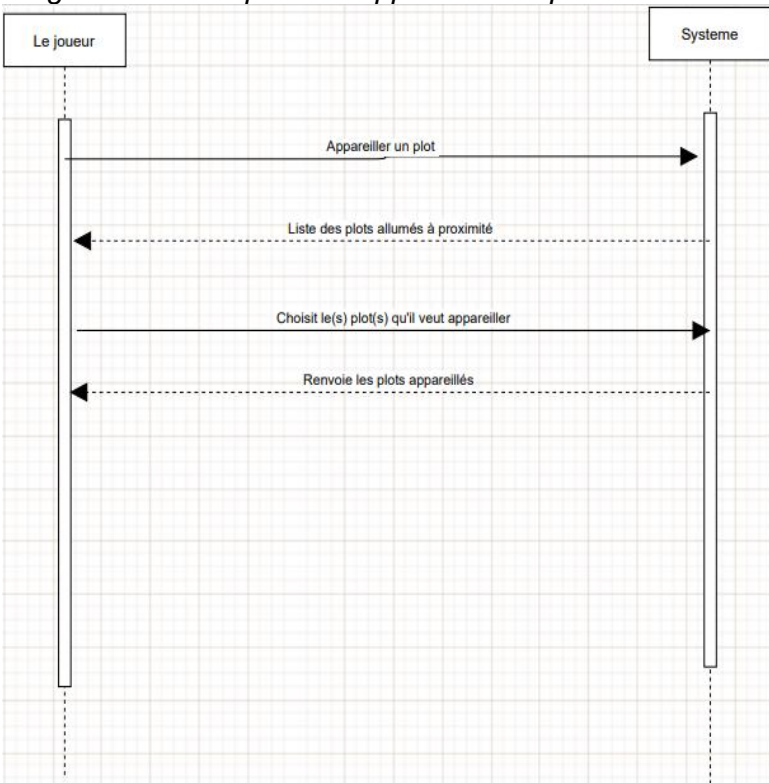


Diagramme de séquence : Configurer la partie

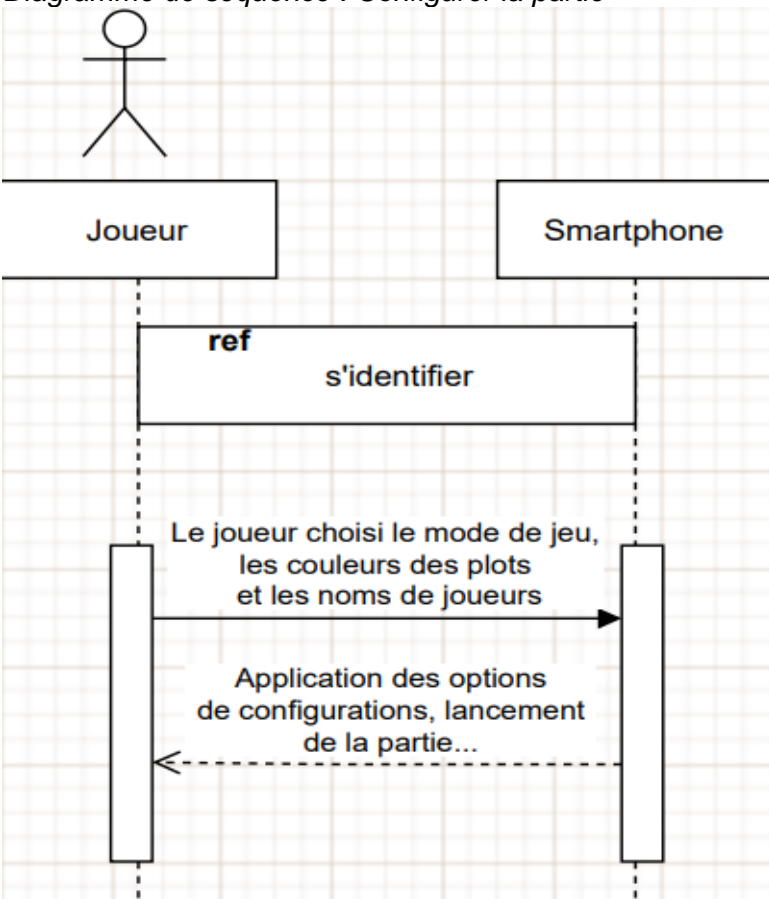


Diagramme de séquence : Consulter les résultats

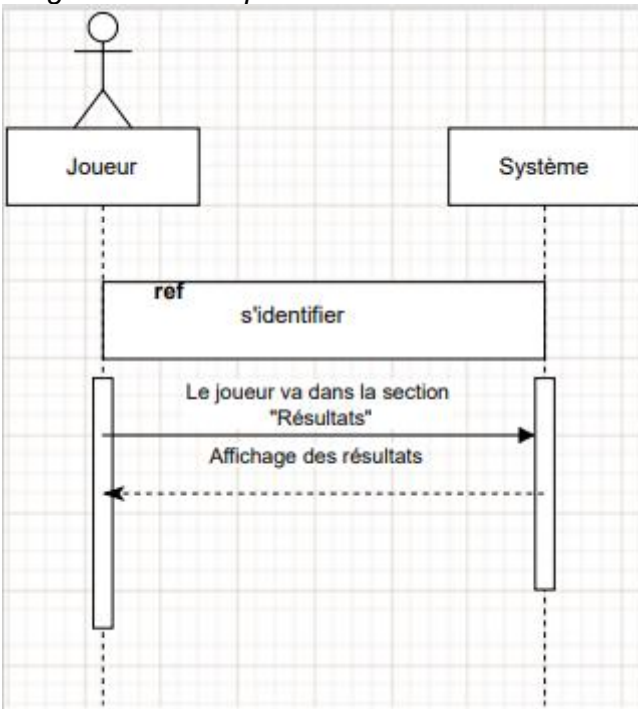


Diagramme de séquence : S'entraîner

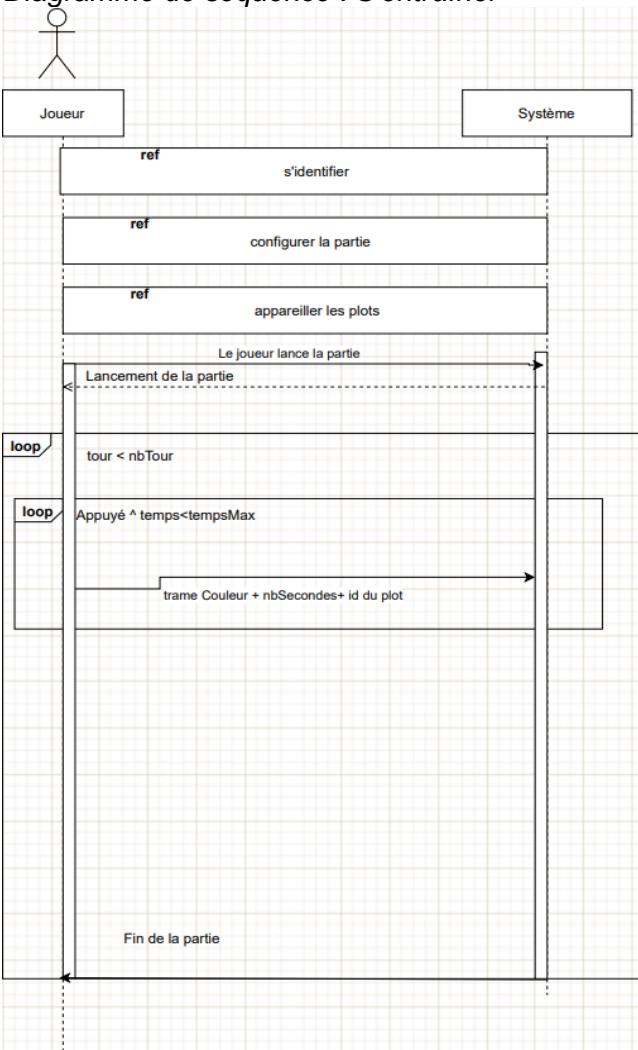


Diagramme de séquence : S'identifier

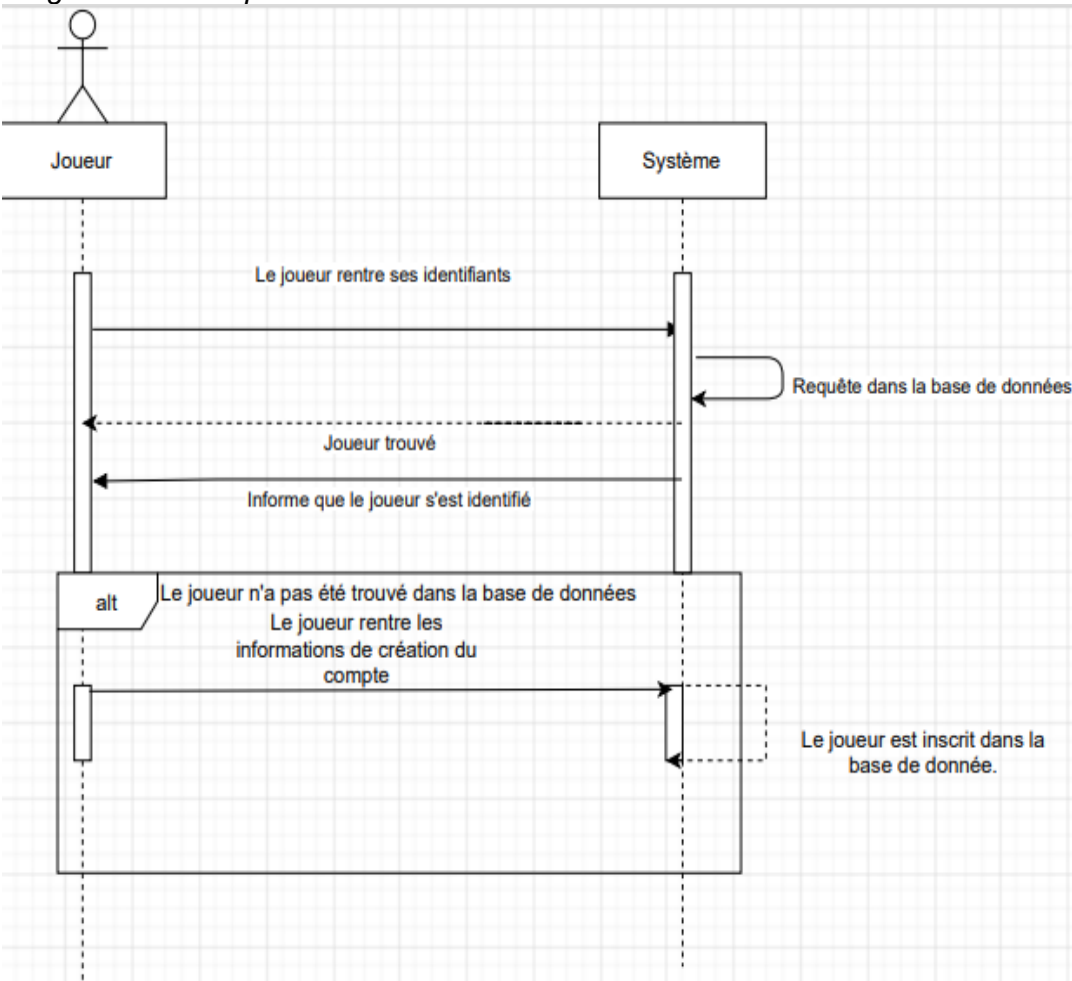
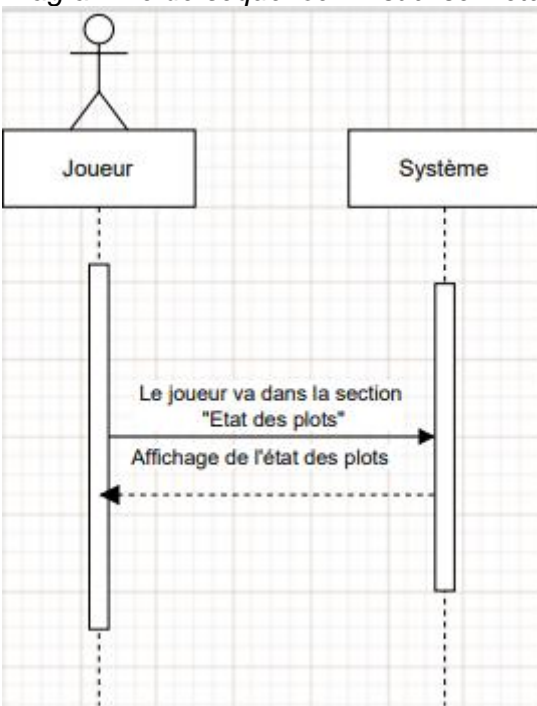


Diagramme de séquence : Visualiser l'état des plots



## Maquette

Accueil application



Configurer la partie



Consulter les résultats



Consulter les résultats

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	

S'inscrire

Se connecter / s'inscrire

Etat des plots



S'entraîner



S'identifier

## Scenario

### Appareiller les plots

#### Fiche de description textuelle d'un cas d'utilisation

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

#### 1 Pré-conditions

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

#### 2 Scénario principal

<b>Acteurs :</b> Joueurs	<b>Système :</b> 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.

<b>Acteurs :</b> Joueurs	<b>Système :</b> Système lumineux pour entraîner ses réflexes
A1.1 : Le joueur voit que des plots ne sont pas connectés.	A1.1 : Affichage état des plots
A1.2 : 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

<b>Acteurs : Joueur</b>	<b>Système : Système lumineux pour entraîner ses réflexes</b>
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	<i>Consulter les résultats</i>
Résumé	<i>Le joueur doit pouvoir consulter les résultats</i>
Acteurs	<i>Le Joueur</i>
Date de création	<i>22/01/2024</i>
Date de dernière modification	<i>22/01/2024</i>
Version	<i>1</i>
Auteur	<i>Groupe plots lumineux</i>

## 1 Pré-conditions

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

## 2 Scénario principal

<b>Acteurs :</b> <i>Joueurs</i>	<b>Système :</b> <i>Système lumineux pour entraîner ses réflexes</i>
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.

<b>Acteurs :</b> <i>Joueurs</i>	<b>Système :</b> <i>Système lumineux pour entraîner ses réflexes</i>
<i>E1.1 : Le joueur tente de se connecter</i>	E1.1 : Le joueur est redirigé vers la page de connexion, il peut modifier son mot de passe
<i>E 1.2 : Le joueur modifie son mot de passe</i>	E1.2 : Mis à jour du mot de passe dans la base de données
<i>E1.3 : Le joueur va dans la section « Résultats »</i>	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	S'identifier
Résumé	Le joueur doit pouvoir s'identifier
Acteurs	Le Joueur
Date de création	23/01/2024
Date de dernière modification	23/01/2024
Version	1
Auteur	Groupe plots lumineux

#### 1 Pré-conditions

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

#### 2 Scénario principal

Acteurs : Joueurs	Système : Système lumineux pour entraîner ses réflexes
N1 : Le joueur crée des bons identifiants	N1 : Attente du système
N2 : Le joueur rentre ses identifiants corrects	N2 : Ajout du compte dans la base de données

#### 3 Scénarios alternatifs

##### 3.1 Scénario alternatif A1 : Scénario dans lequel le joueur n'a pas entré des identifiants corrects.

Acteurs : Joueurs	Système : Système lumineux pour entraîner ses réflexes
A1.1 : Le joueur n'entre pas un mot de passe correct (Une majuscule, une minuscule et un caractère spécial minimum)	A1.1 : Le système renvoi un message d'erreur car le message n'est pas suffisamment sécurisé
A1.2 : Le joueur constate un message d'erreur et applique les règles de sécurité imposé par l'application	A1.2 : Ajout du compte dans la base de données

#### 4 Scénarios exceptionnel

##### 4.1 Scénario exceptionnel E1 : Scénario dans lequel le joueur a oublié ses identifiants.

Acteurs : Joueurs	Système : Système lumineux pour entraîner ses réflexes
E1.1 : Le joueur crée des bons identifiants	E1.1 : Attente du système
E1.2 : Le joueur rentre des identifiants incorrects	E1.2 : Pas d'ajout du compte dans la base de données et renvoi vers une page pour changer son mot de passe
E1.3 : Le joueur change son mot de passe	E1.3 : Le système renvoi vers un mail pour confirmer
E1.4 : Le joueur rentres ses identifiants corrects	E1.4 : Ajout du compte dans la base de données



Visualiser l'état des plots

Fiche de

Cas d'utilisation	1
Résumé	1
Acteurs	1
Date de création	2
Date de dernière modification	2
Version	1
Auteur	C

1 Pré-conditions

Le / Les joueur(s) ont connecté

2 Scénario principal

Acteurs :
N1 : Identification du joueur
N2 : Le joueur va dans la se

3 Scénarios alternatifs

3.1 Scénario alternatif A1 : S

Acteurs :
A1.3 : Le joueur crée un co
A 1.4 : Identification du jou
A1.5 : Le joueur va dans la

3.2 Scénario alternatif A2 : S

Acteurs :
A2.1 : Le joueur ouvre l'ap
A2.2 : Le joueur va branche
A2.3 : Le joueur observe q débranche le plot.

3.3 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 envoyé.
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	

