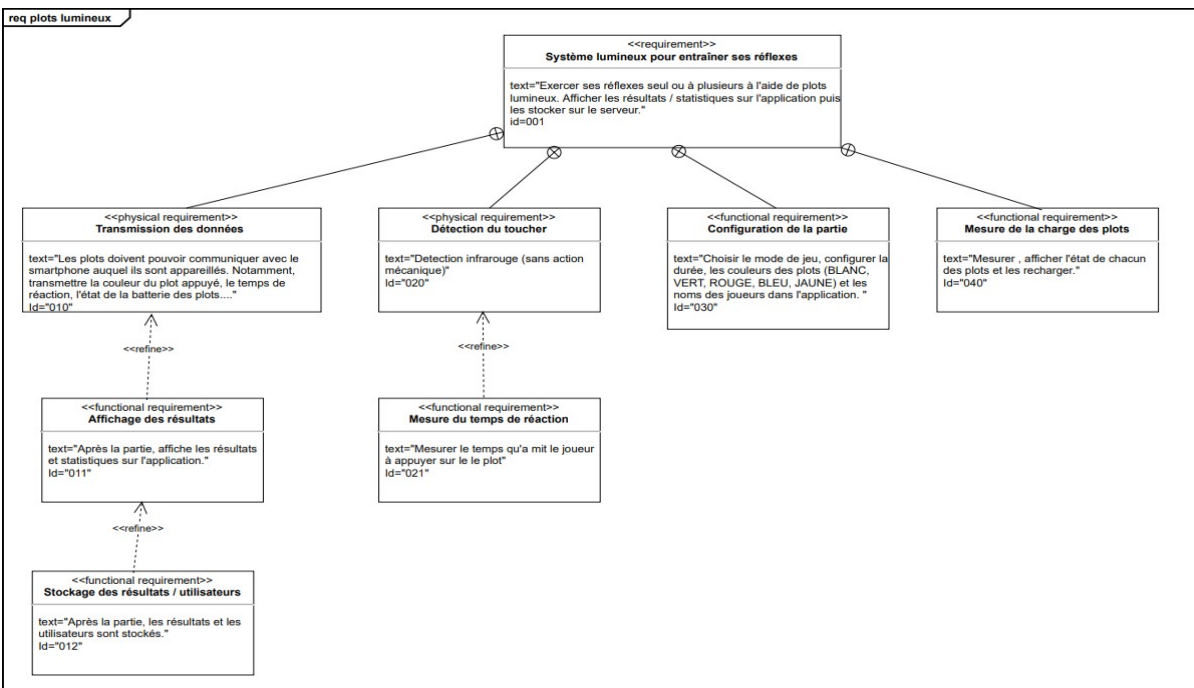
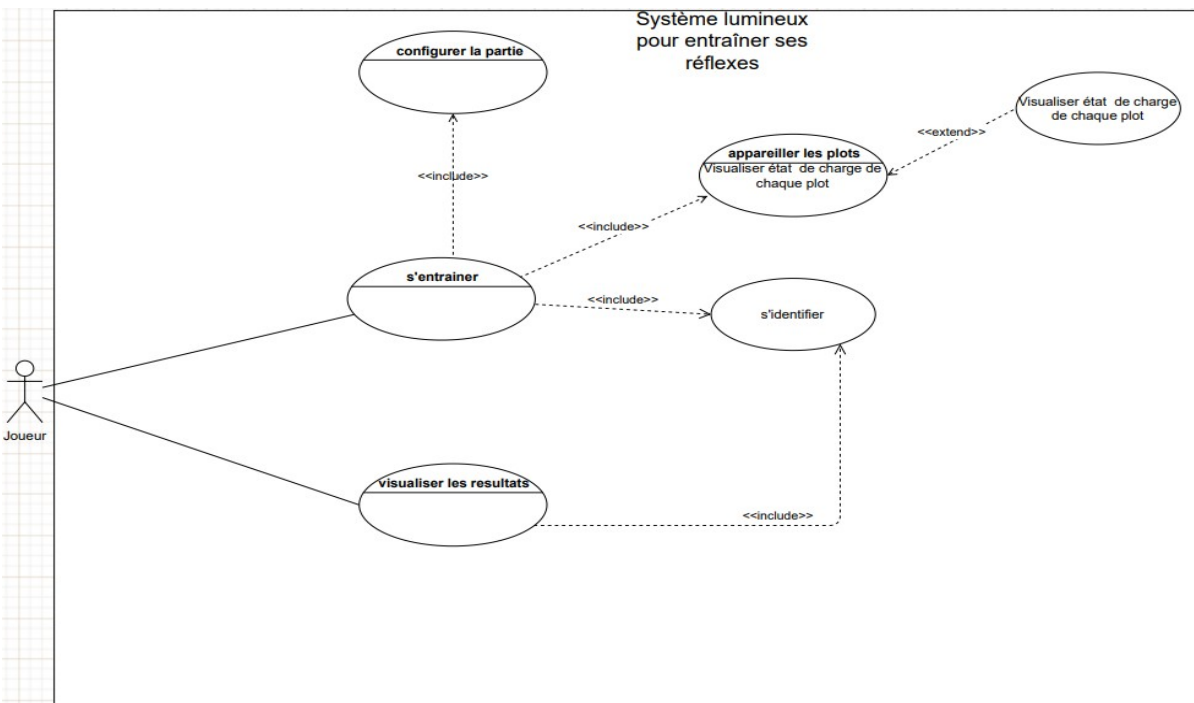


## REVUE DE PROJET

### Diagramme d'exigences :



### Diagramme de cas d'utilisations :



## Système lumineux pour entraîner ses réflexes

Diagramme de séquence : Appareiller les plots

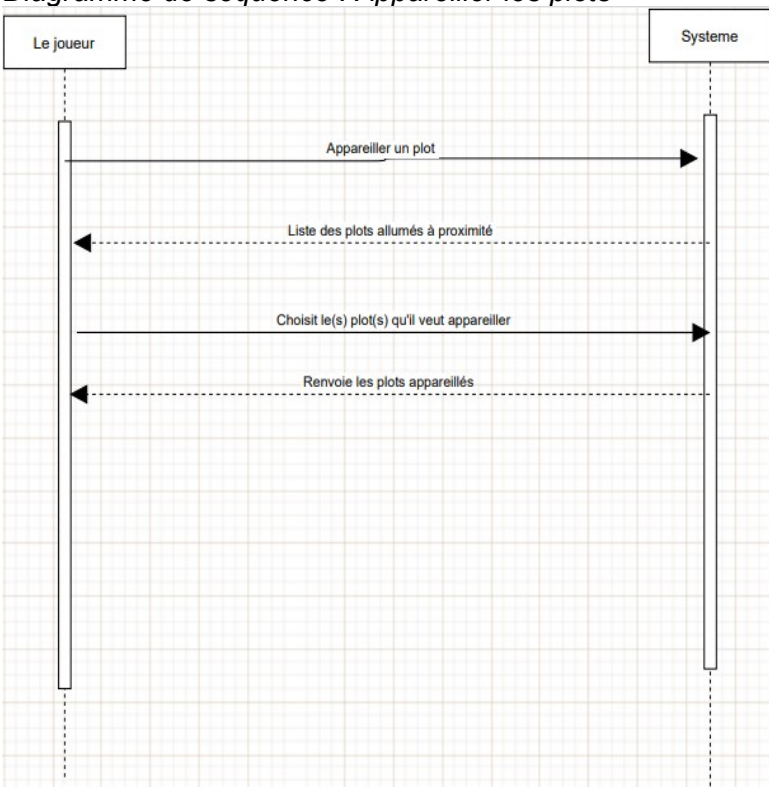


Diagramme de séquence : Configurer la partie

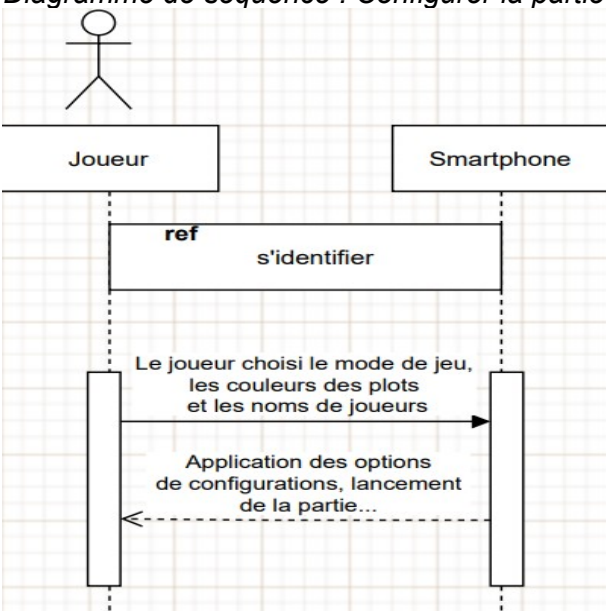


Diagramme de séquence : Consulter les résultats

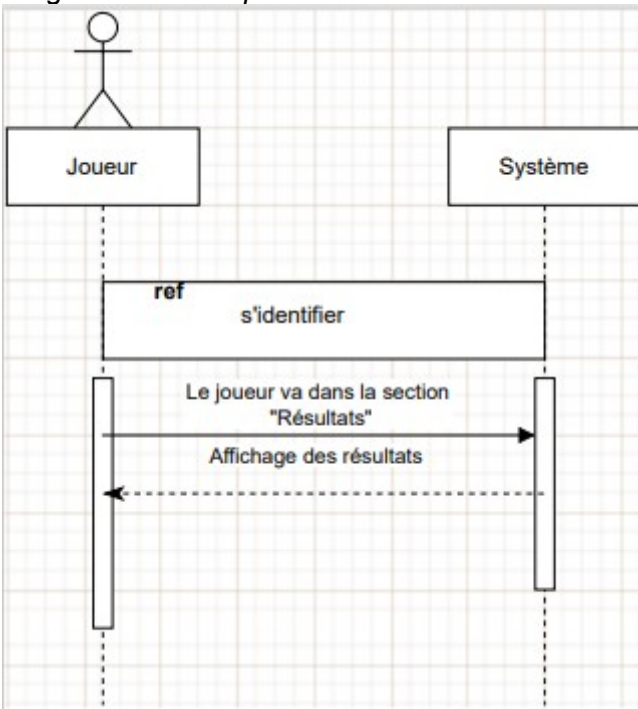


Diagramme de séquence : S'entraîner

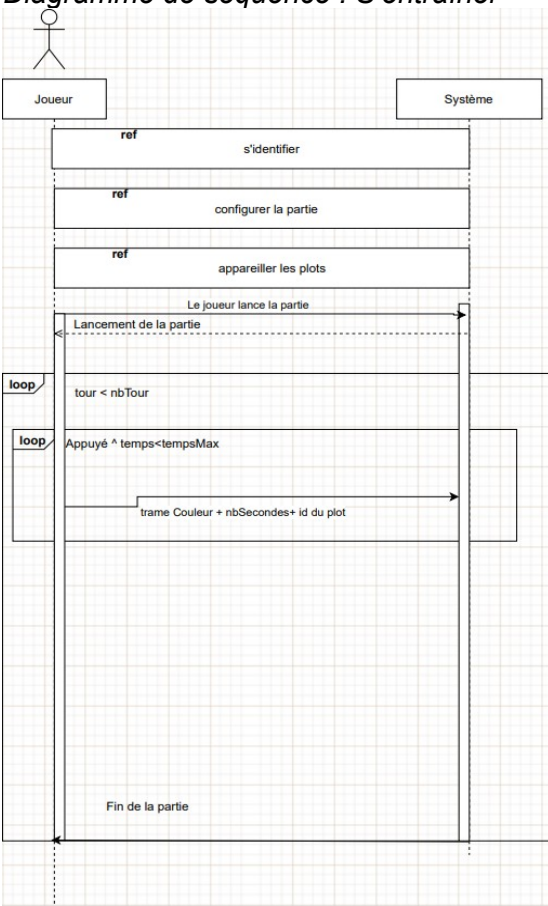


Diagramme de séquence : S'identifier

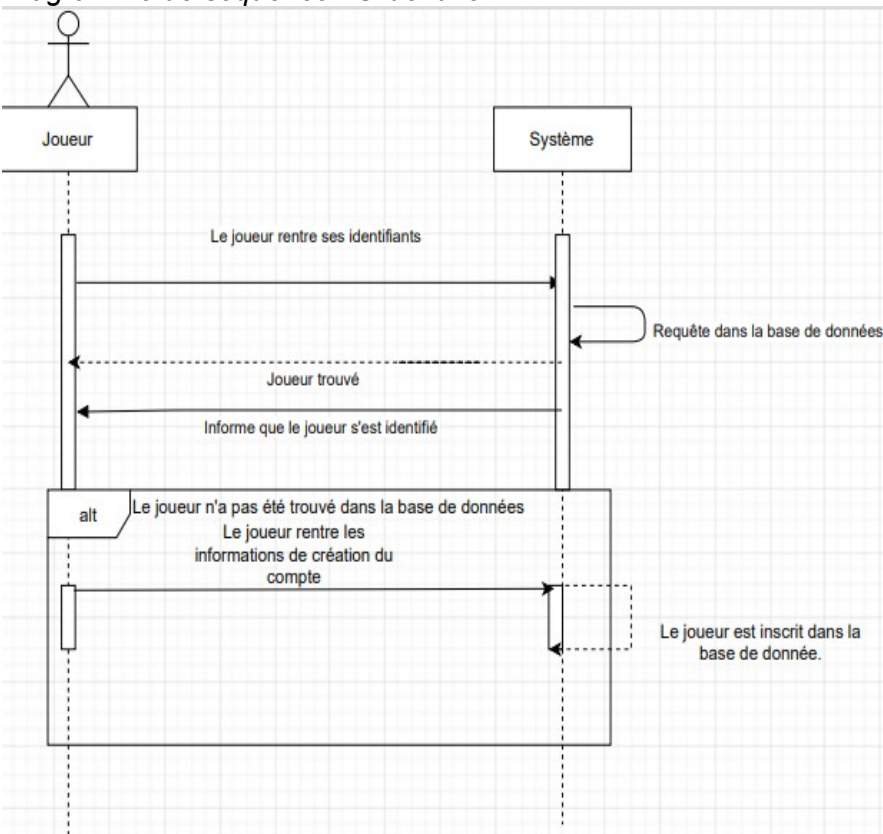
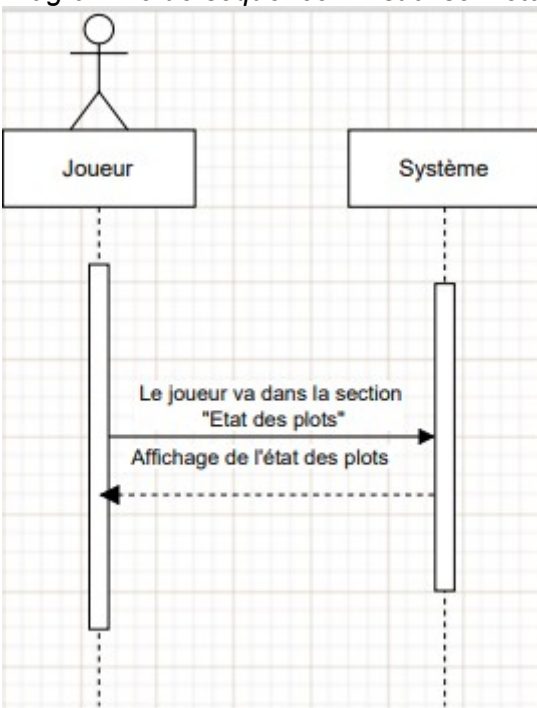
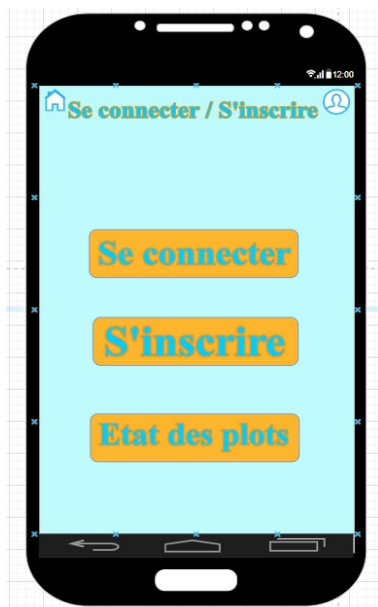


Diagramme de séquence : Visualiser l'état des plots



## Maquette

*Choix pour se connecter ou s'inscrire*



*S'inscrire*



*Se connecter*



*Accueil application*

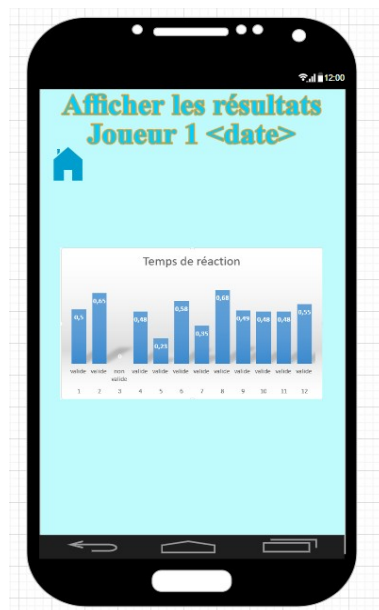


## Système lumineux pour entraîner ses réflexes

Consulter les résultats aux choix



Consulter les résultats



Visualiser état des plots



Configurer la partie



S'entraîner





## 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 : Jumeurs</b>	<b>Système : Système lumineux pour entraîner ses réflexes</b>
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 : Jumeurs</b>	<b>Système : Système lumineux pour entraîner ses réflexes</b>
<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 hs).
<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

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

<b>Acteurs :</b> <i>Joueurs</i>	<b>Système :</b> <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	<i>Visualiser l'état des plots</i>
Résumé	<i>Le joueur doit pouvoir visualiser l'état des plots</i>
Acteurs	<i>Le Joueur</i>
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	

