

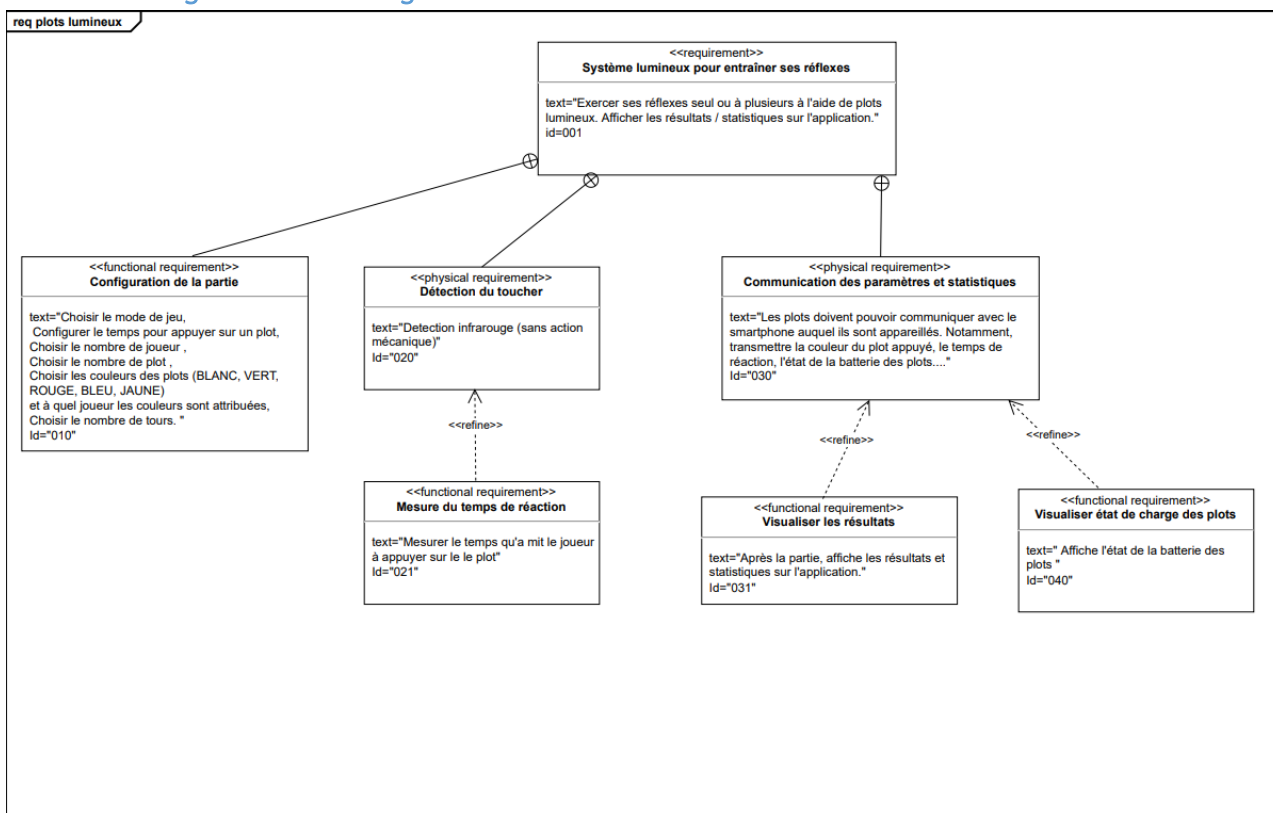
## REVUE DE PROJET

### Contenu

<i>Diagramme des exigences</i> .....	2
Diagramme de cas d'utilisations .....	3
Diagramme de séquences.....	4
Appareiller les plots .....	4
Configurer la partie.....	5
Consulter les résultats .....	6
S'entraîner.....	7
S'identifier .....	8
Visualiser l'état des plots .....	8
Scenario .....	9
Appareiller les plots .....	9
Configurer la partie.....	10
Consulter les résultats .....	11
S'entraîner.....	12
S'identifier .....	13
Visualiser l'état des plots .....	14
Maquettes.....	15
S'inscrire.....	15
Consulter les résultats .....	15
Consulter les résultats choix .....	15
Visualiser état des plots .....	15
S'entraîner.....	16
Configurer la partie.....	16

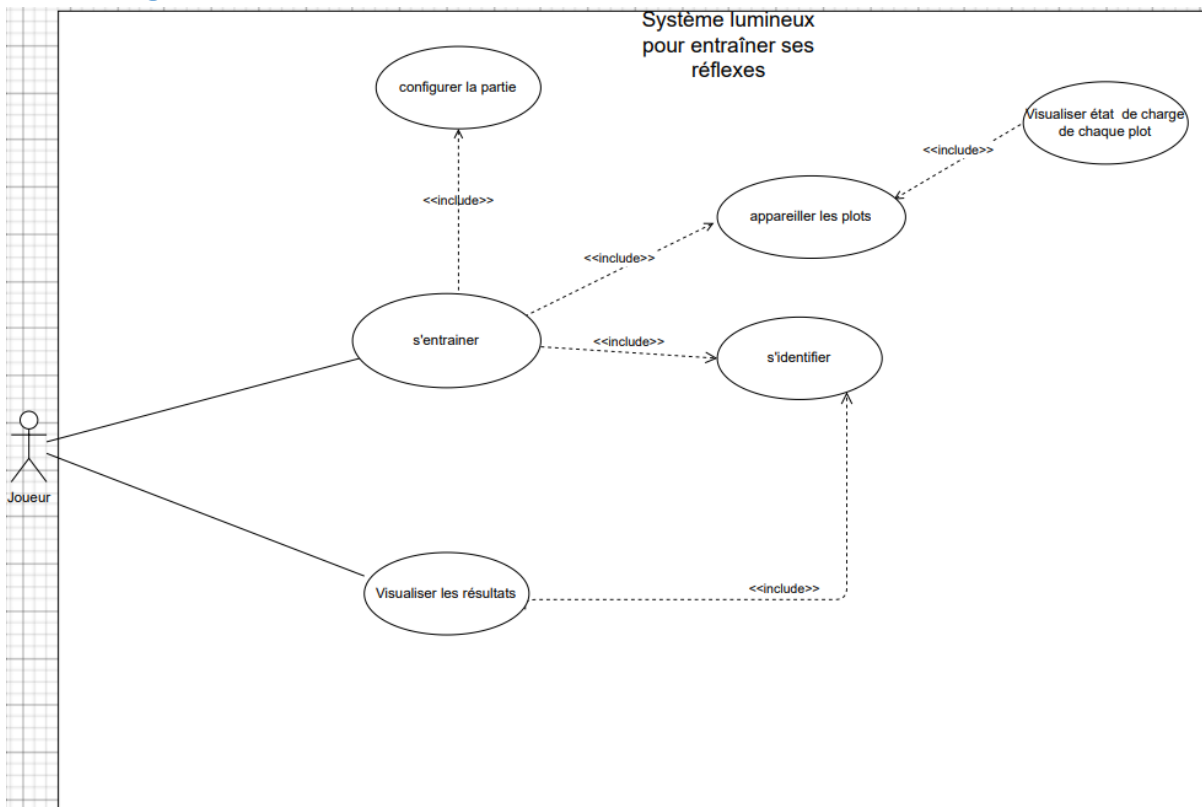


## Diagramme des exigences :



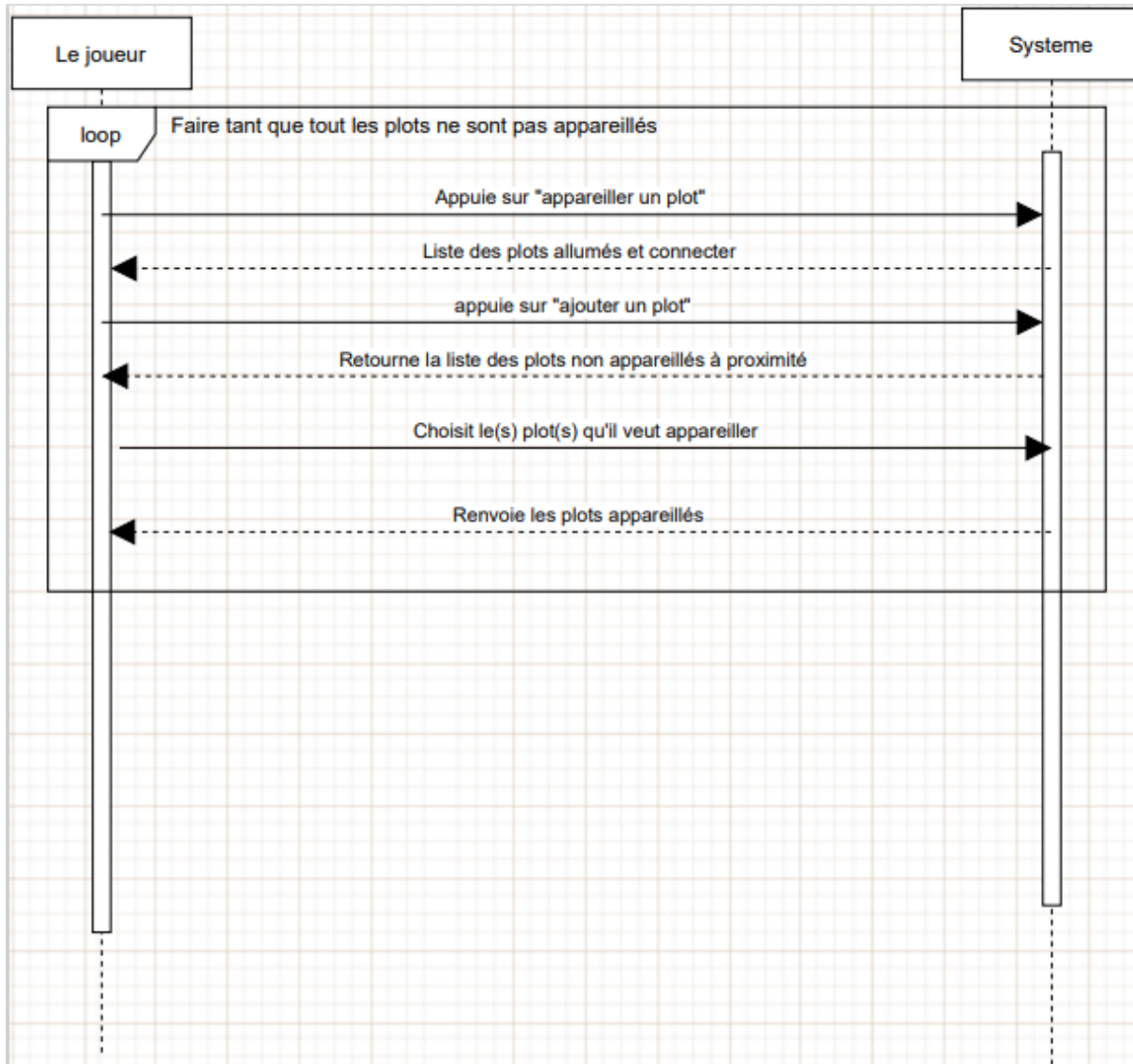
## Système lumineux pour entraîner ses réflexes

### Diagramme de cas d'utilisations :



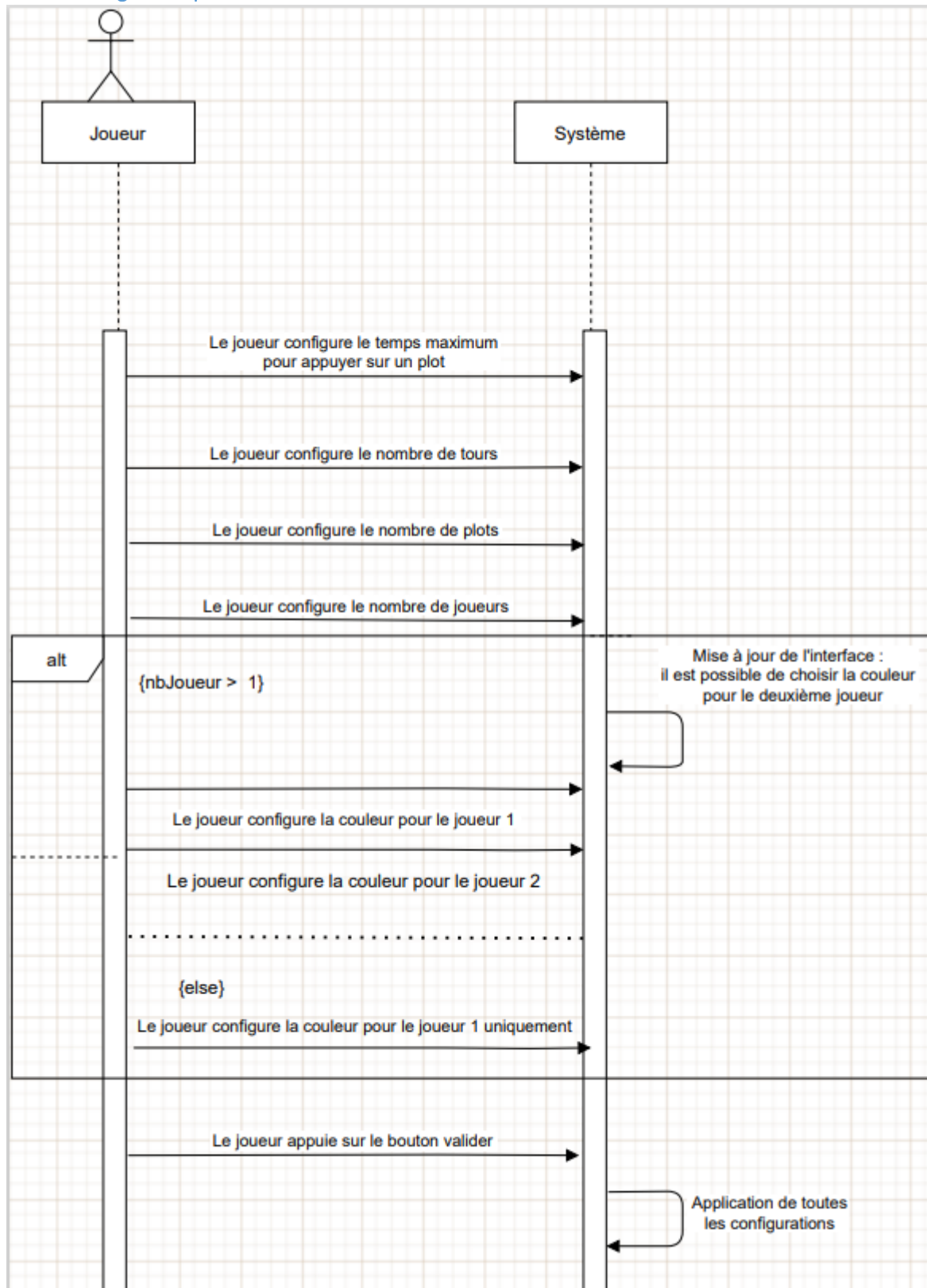
## Diagramme de séquences

### Appareiller les plots



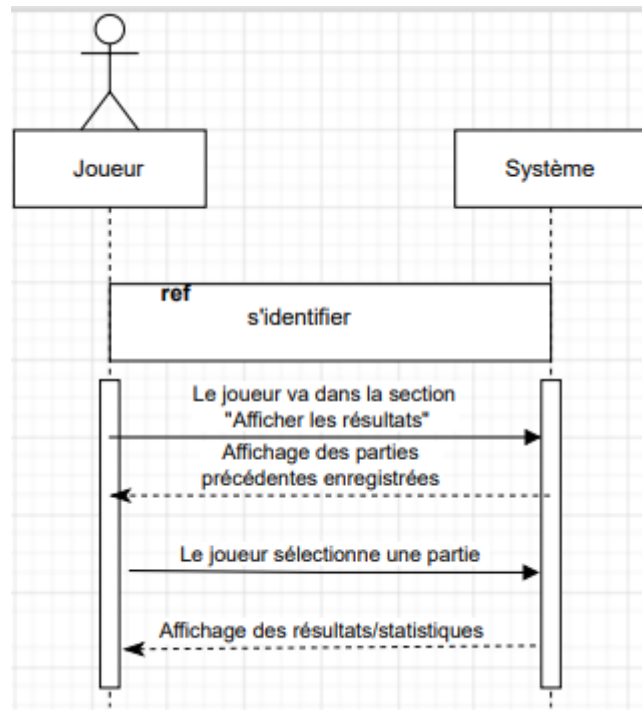
## Système lumineux pour entraîner ses réflexes

### Configurer la partie



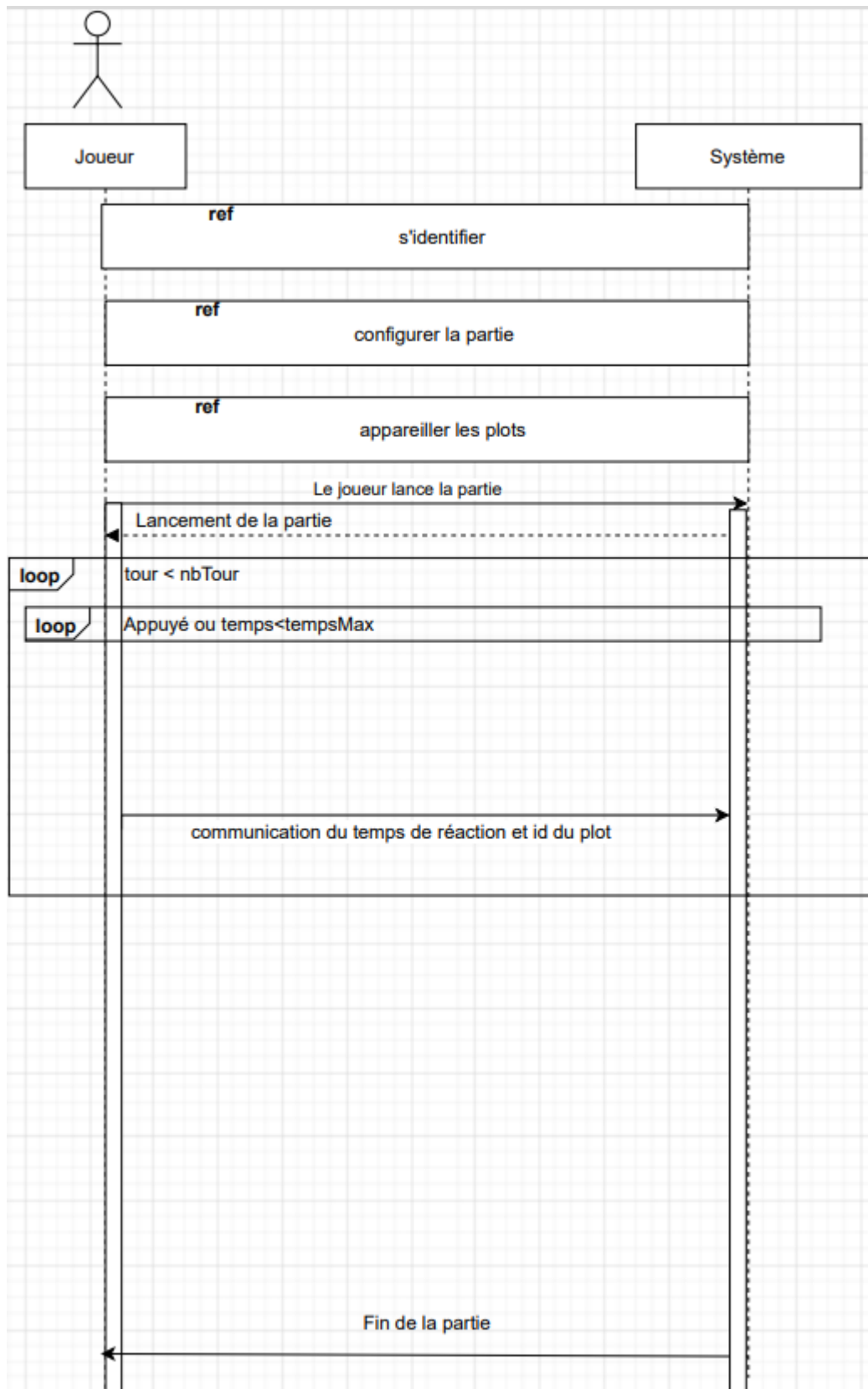
## Système lumineux pour entraîner ses réflexes

[Consulter les résultats](#)



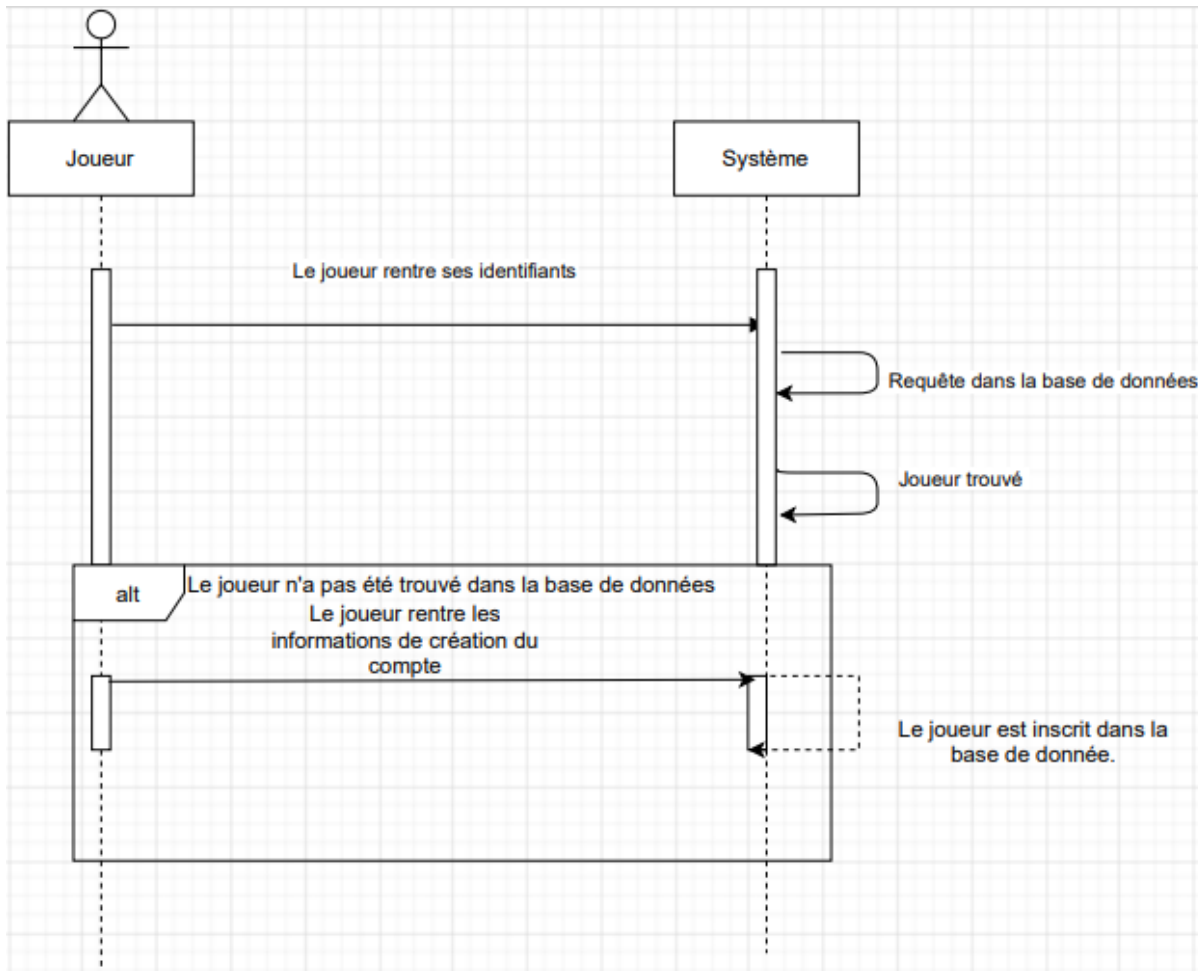
## Système lumineux pour entraîner ses réflexes

### S'entraîner

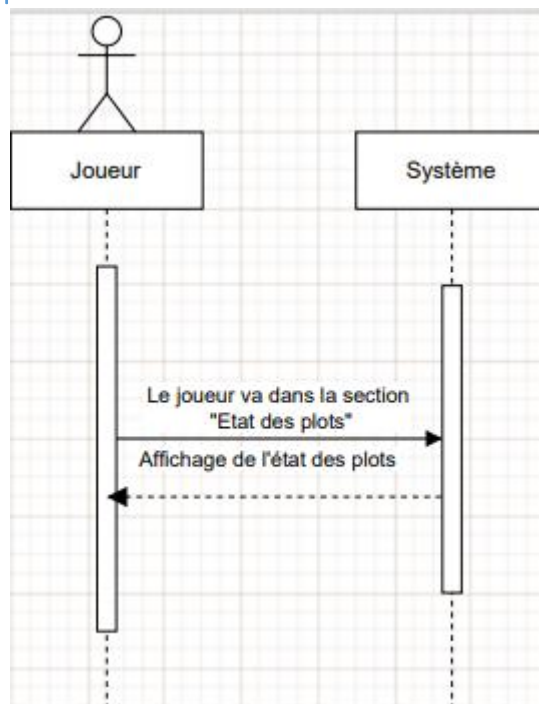


## Système lumineux pour entraîner ses réflexes

### S'identifier



### Visualiser l'état des plots





## 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 est dans l'accueil de l'application, veut commencer une partie mais n'a pas encore appareiller les plots.*

#### **2 Scénario principal**

<b>Acteurs : Jumeurs</b>	<b>Système : Système lumineux pour entraîner ses réflexes</b>
N1 : Le joueur appuie sur « appareiller un plot ».	N1 : Il arrive sur une page « état des plots » qui affiche les plots allumés et connectés.
N2 : Le joueur appuie sur ajouter un plot.	N2 : Il affiche la liste des plots non appareillés à proximité.
N3 : Le joueur choisit les plots qu'il veut appareiller	N3 : Il retourne sur la page « état des plots » et lui affiche les plots appareillés.



## 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, appareillés, et le joueur est identifié. Le joueur se situe dans le menu configuration de la partie sur l'application.*

### 2 Scénario principal

Acteurs : <i>Joueur</i>	Système : <i>Système lumineux pour entraîner ses réflexes</i>
N1 : Le joueur configure le temps maximum pour appuyer sur le plot	
N2 : Le joueur configure le nombre de tours	
N3 : Le joueur configure le nombre de plots	
N4 : Le joueur configure le nombre de joueurs	
N5 : Le joueur configure la couleur	
N6 : Le joueur appuie sur le bouton valider	N6 : Application de toutes les configurations

### 3 Scénario alternatif

Acteurs : <i>Joueur</i>	Système : <i>Système lumineux pour entraîner ses réflexes</i>
A1 : Le joueur a sélectionné deux joueurs	A1 : L'interface se met à jour pour lui proposer de choisir la couleur du deuxième joueur
A2 : Le joueur configure la couleur du joueur 1	
A3 : Le joueur configure la couleur du joueur 2	
A4 : Le joueur appuie sur le bouton valider	A4 : Application de toutes les configurations

[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 : Le joueur va dans le menu afficher les résultats	N1 : Affiche les parties précédentes enregistrées
N2 : Le joueur sélectionne une partie	N2 : Affiche les résultats/statistiques de cette partie



### 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 est identifié, les plots sont appareillés, la partie est configuré.*

#### 2 Scénario principal

Acteurs : Joueur	Système : Système lumineux pour entraîner ses réflexes
<i>N1 : Le joueur lance la partie</i>	<i>N1 : Un des plots s'allume</i>
<i>N2 : Le joueur appuie sur le plot ou le temps est dépassé</i>	<i>N2 : Communication du temps de réaction et id du plot</i>
<i>N3 : Le joueur appuie sur le plot du dernier tour</i>	<i>N3 : Fin de la partie</i>

#### 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 lance la partie</i>	<i>E1.1 : Un des plots s'allume</i>
<i>E1.2 : Le joueur s'absente et n'appuie pas sur le plot illuminé</i>	<i>E1.2 : S'éteint au bout d'un certain temps</i>

##### 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>E2.4 : Le joueur tente de lancer la partie</i>	<i>E2.4 : Il manque un plot dans la liste (déchargé ou hs).</i>
<i>E2.5 : Il écarte le plot déchargé ou défaillant.</i>	<i>E2.5 : Lance la partie</i>

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

**3 Scénario alternatif**

<b>Acteurs : Joueurs</b>	<b>Système : Système lumineux pour entraîner ses réflexes</b>
N1 : Le joueur rentre des identifiants incorrect	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 données



## 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

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

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

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



## Maquettes

S'inscrire

Maquette de l'écran 'S'inscrire'. L'interface est sur un fond bleu clair. Elle contient un formulaire avec les champs suivants : 'Identifiant' (un champ de texte), 'mot de passe' (un champ de texte masqué avec des points), et 'confirmer mot de passe' (un champ de texte masqué avec des points). En dessous du formulaire se trouve un bouton orange 'S'inscrire'. Le statut de la batterie et l'heure (12:00) sont affichés en haut à droite.

Se connecter

Maquette de l'écran 'Se connecter / s'inscrire'. L'interface est sur un fond bleu clair. Elle contient un formulaire avec les champs 'Identifiant' et 'mot de passe' (masqué). En dessous du formulaire, il y a deux boutons orange : 'Connexion' et 'S'inscrire'. Le statut de la batterie et l'heure (12:00) sont affichés en haut à droite.

Accueil application

Maquette de l'écran 'Accueil application'. L'interface est sur un fond bleu clair. Elle contient trois boutons orange empilés : 'Afficher les résultats', 'Appareiller un plot', et 'S'entraîner'. Des icônes de maison et de profil utilisateur sont présentes en haut à gauche et en haut à droite. Le statut de la batterie et l'heure (12:00) sont affichés en haut à droite.

Consulter les résultats choix

Maquette de l'écran 'Afficher les résultats'. L'interface est sur un fond bleu clair. Elle contient une icône de maison en haut à gauche. Le contenu est divisé en deux colonnes : 'Joueur 1' et 'Joueur 2'. Chaque colonne affiche une liste de résultats avec la date '29/01/2024' et des heures (10:50, 09:12, 08:25). Le statut de la batterie et l'heure (12:00) sont affichés en haut à droite.

Consulter les résultats



Visualiser état des plots

Maquette de l'écran 'Etat des plots'. L'interface est sur un fond bleu clair. Elle contient une icône de maison en haut à gauche et une icône de profil utilisateur en haut à droite. Le titre est 'Etat des plots'. En dessous, il y a trois sections pour le 'Niveau de batterie' des plots 1, 2 et 3. Chaque section a un indicateur de batterie (une barre avec un curseur) et un bouton de Bluetooth. Le statut de la batterie et l'heure (12:00) sont affichés en haut à droite.

## Système lumineux pour entraîner ses réflexes

### Configurer la partie



### S'entraîner





## Système lumineux pour entraîner ses réflexes

*Protocole de communication entre le Smartphone du joueur et les plots :*

<i>Protocole :</i>	<i>Bluetooth Low Energy</i>				
	<i>Id du plot(char)</i>	<i>Couleur(char)</i>	<i>Batterie(uint_8)</i>	<i>Temps de réaction(en ms)(short int)</i>	<i>CRC</i>
<i>Trame d'allumage</i>	<i>'1'</i>	<i>['0'-'4']</i>	<i>1-100</i>	<i>929</i>	
<i>Trame de retour</i>	<i>'2'</i>	<i>['0'-'4']</i>	<i>1-100</i>	<i>1245</i>	

