

REVUE DE PROJET

Diagramme de cas d'utilisations :

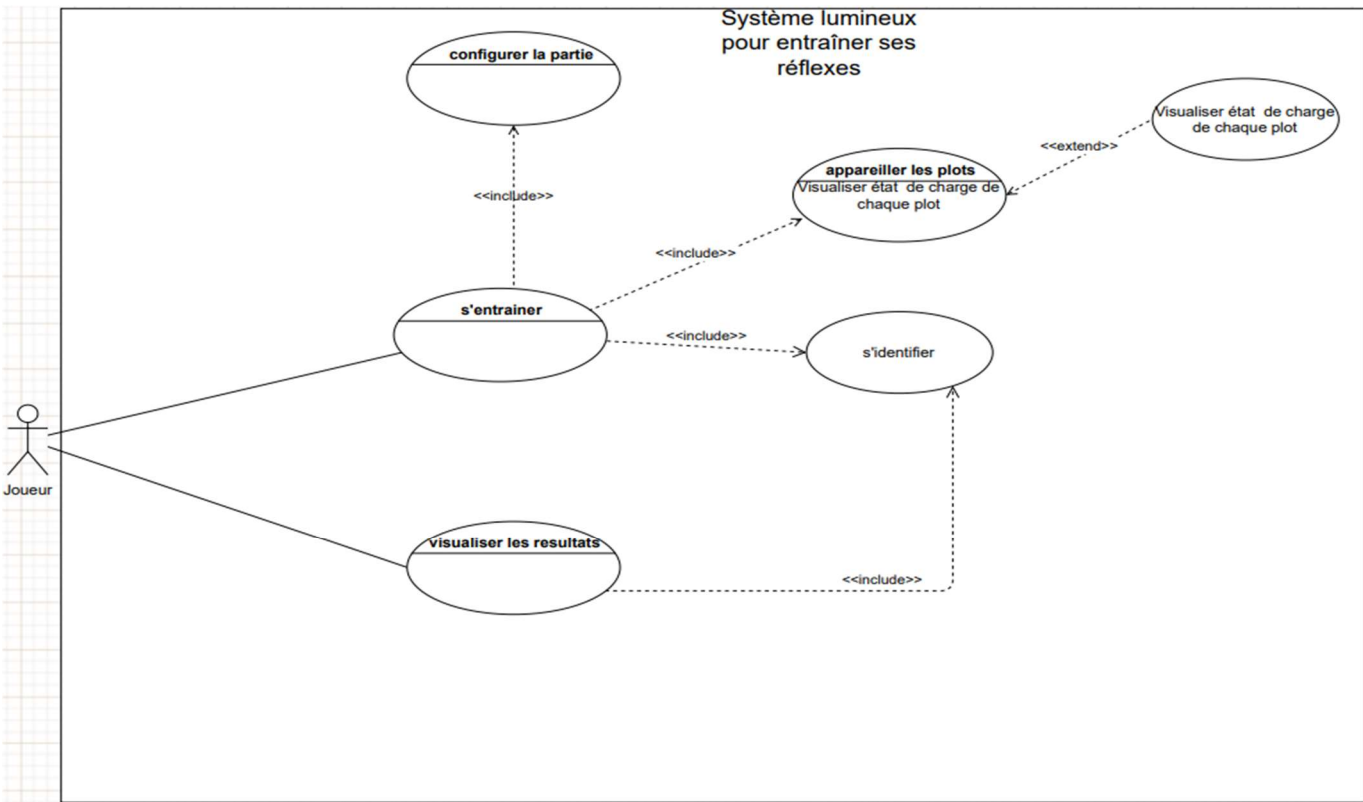


Diagramme d'exigences :

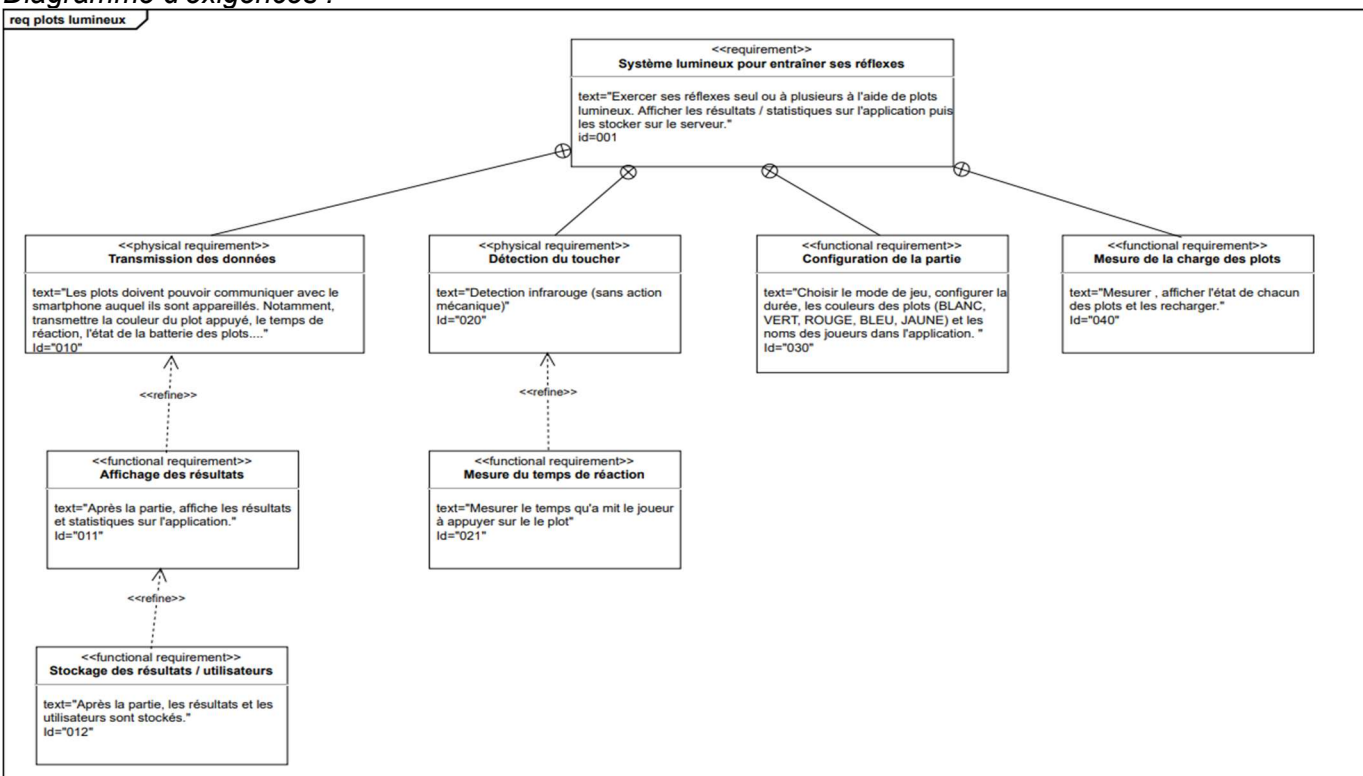


Diagramme de séquence : Appareiller les plots

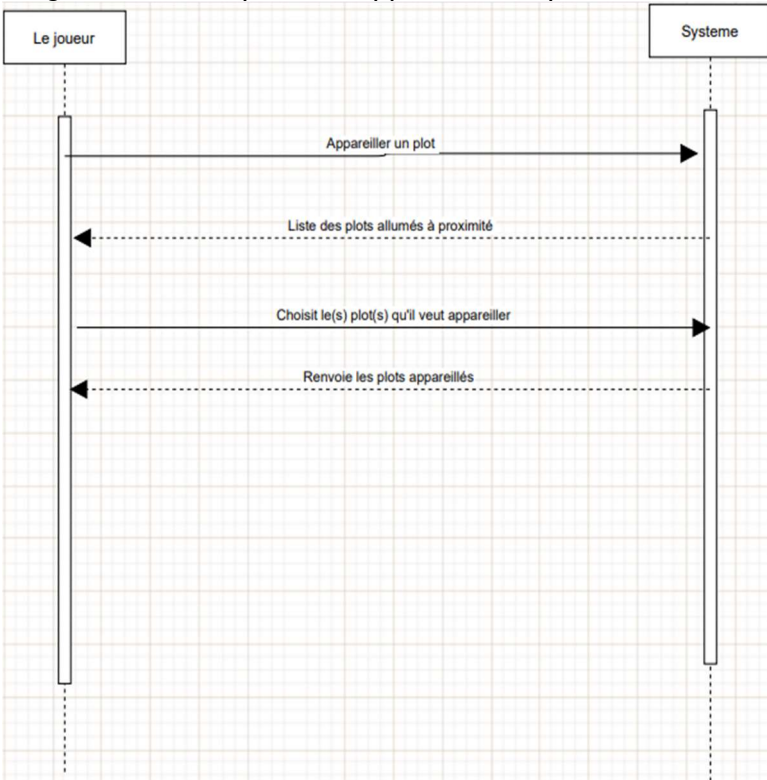


Diagramme de séquence : Configurer la partie

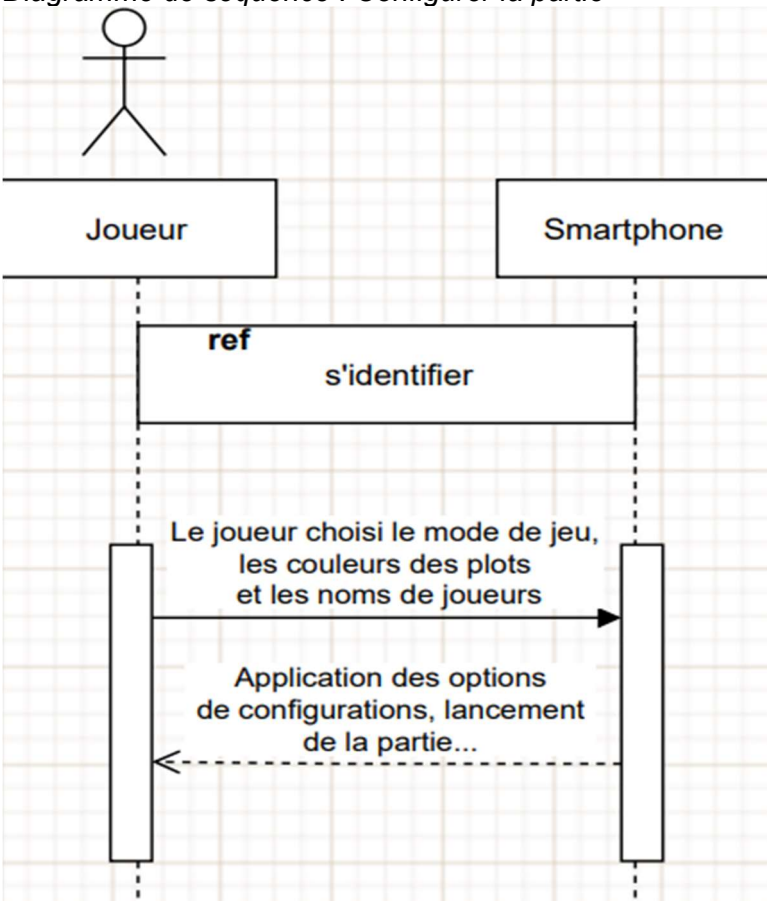


Diagramme de séquence : Consulter les résultats

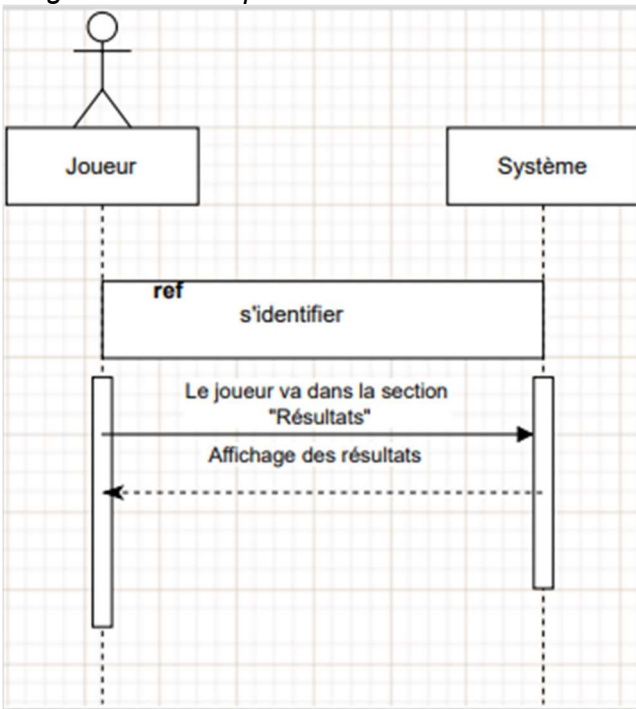


Diagramme de séquence : S'entraîner

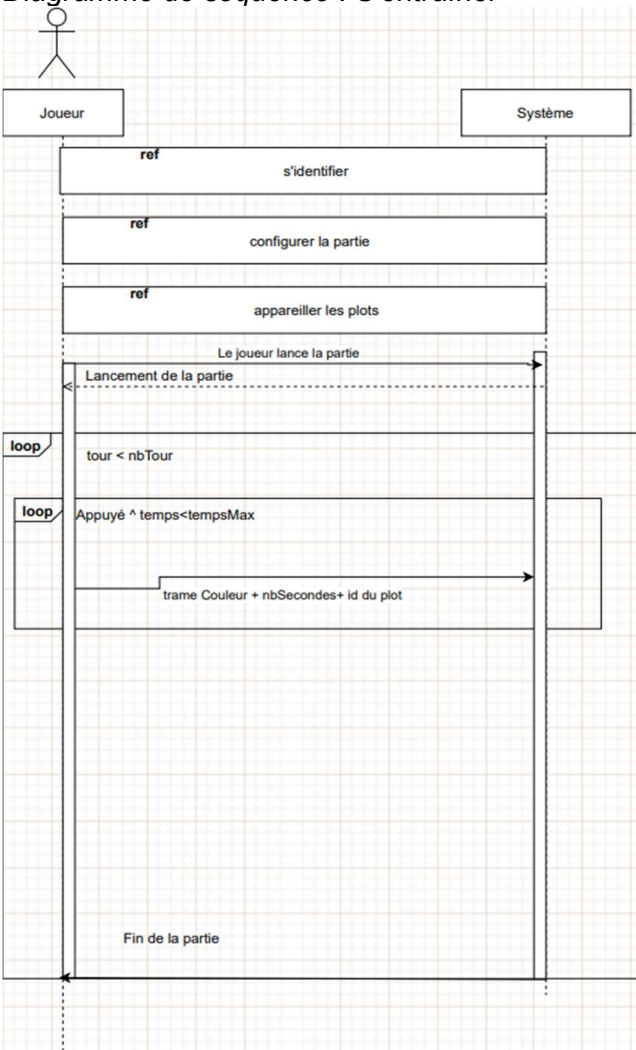


Diagramme de séquence : S'identifier

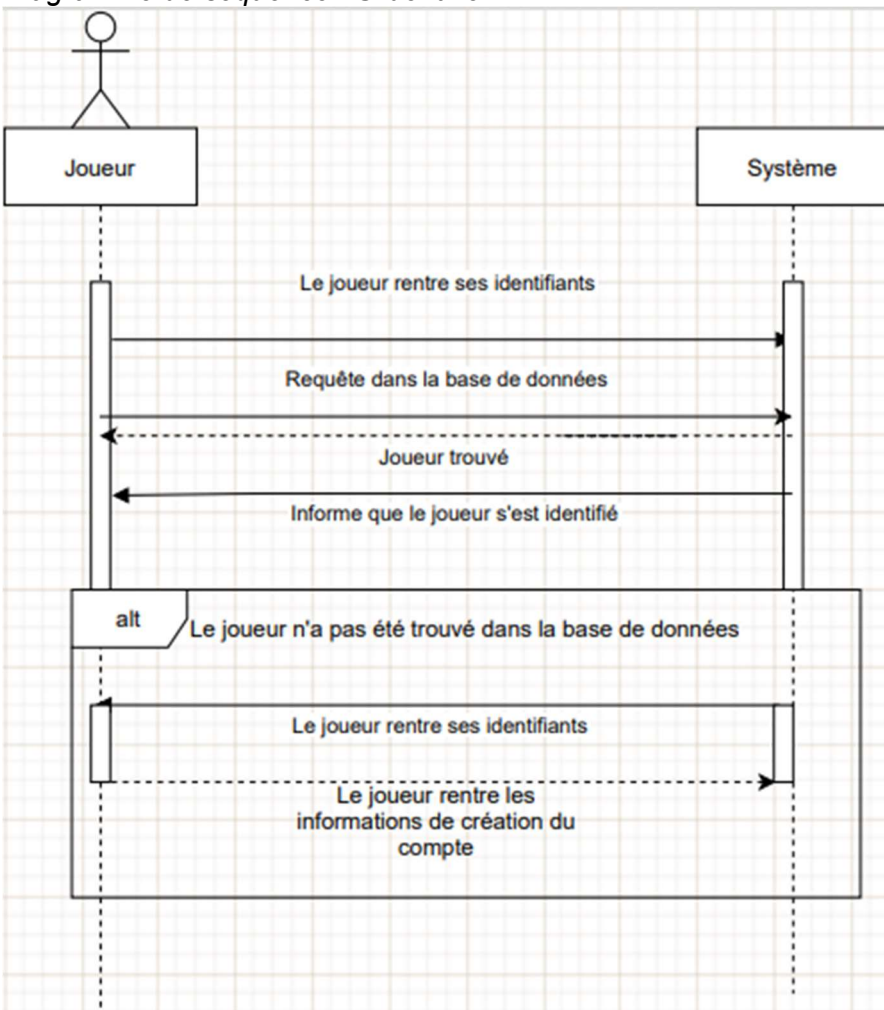
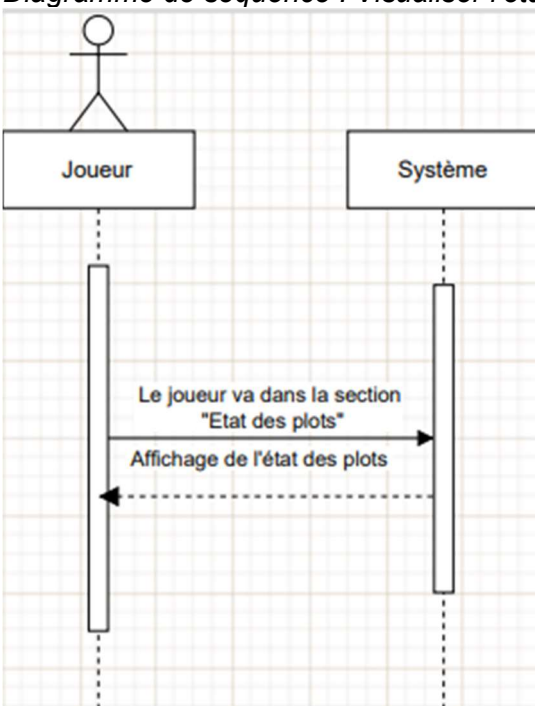
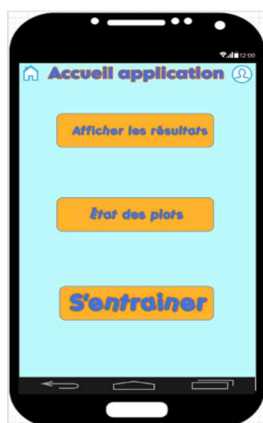


Diagramme de séquence : Visualiser l'état des plots

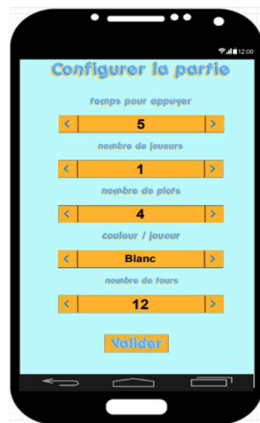


Maquette

Accueil du site



Configurer la partie



Consulter les résultats



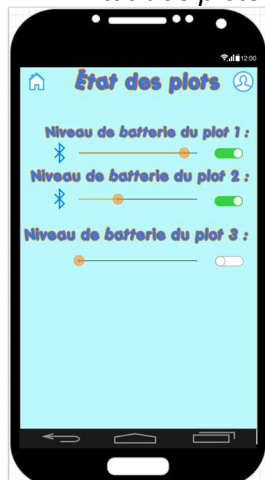
Consulter les résultats

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	<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 connecte son smartphone en Bluetooth	N2 : Attente du système
N3 : Le joueur est bien connecté aux plots	N3 : Le système attend que le joueur lance une partie

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
A1.2 : Le joueur recharge les plots déchargé	A1.2 : Attente du système

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 choisi 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

Acteurs : <i>Joueurs</i>	Système : <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.

Acteurs : <i>Joueurs</i>	Système : <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>	<i>N1 : Recherche dans la base de données si le joueur est existant</i>
<i>N2 : Le joueur appareille les plots</i>	<i>N2 : Attente du système</i>
<i>N3 : Le joueur configure la partie</i>	<i>N3 : Le système propose de lancer la partie</i>
<i>N4 : Le joueur lance la partie</i>	<i>N4 : Un des plots s'allume</i>
<i>N5 : Le joueur appuie sur le plot</i>	<i>N5 : Transmission des chronomètres</i>
<i>N6 : Le joueur a fini la partie, il consulte ses résultats sur son smartphone / tablette</i>	<i>N6 : Transmission des résultats / utilisateurs au serveur</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 s'identifie</i>	<i>E1.1 : Recherche dans la base de données si le joueur est existant</i>
<i>E1.2 : Le joueur appareille les plots</i>	<i>E1.2 : Attente du système</i>
<i>E1.3 : Le joueur configure la partie</i>	<i>E1.3 : Le système propose de lancer la partie</i>
<i>E1.4 : Le joueur lance la partie</i>	<i>E1.4 : La partie se lance</i>
<i>E1.5 : Le joueur s'absente et n'appuie pas sur le plot illuminé</i>	<i>E1.5 : S'éteint au bout d'une minute</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>E2.1 : Le joueur s'identifie</i>	<i>E2.1 : Recherche dans la base de données si le joueur est existant</i>
<i>E2.2 : Le joueur appareille les plots</i>	<i>E2.2 : Attente du système</i>
<i>E2.3 : Le joueur configure la partie</i>	<i>E2.3 : Le système propose de lancer la partie</i>
<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>



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 : 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 pas 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 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 / Les joueur(s) ont connecté / synchronisé les plots.

2 Scénario principal

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

3 Scénarios alternatifs

3.1 Scénario alternatif A1 : Scénario dans lequel le joueur n'a pas été trouvé dans la base de données

Acteurs : Joueurs	Système : Système lumineux pour entraîner ses réflexes
A1.3 : Le joueur crée un compte	A1.3 : Le joueur est redirigé sur une page pour s'enregistrer
A1.4 : Identification du joueur	A1.4 : Ajout du joueur dans la base de données
A1.5 : Le joueur va dans la section « Etat des plots »	A1.5 : Affichage de l'état des plots

3.2 Scénario alternatif A2 : Scénario dans lequel le plot n'a plus beaucoup de batterie

Acteurs : Joueurs	Système : Système lumineux pour entraîner ses réflexes
A2.1 : Le joueur ouvre l'application	A2.1 : Il observe que la batterie de l'un des plots est faible.
A2.2 : 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.
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.

3.3 Scénario alternatif A3 : Scénario 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.

