

REVUE DE PROJET

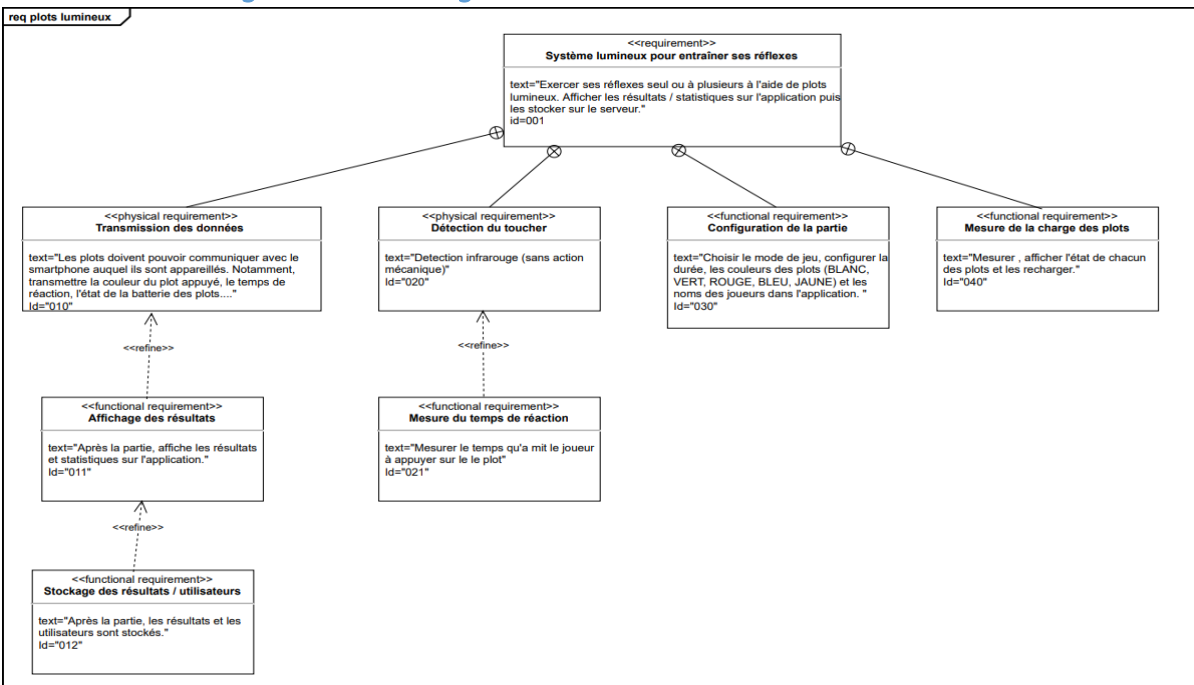
Contenu

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



Système lumineux pour entraîner ses réflexes

Diagramme des exigences :



Système lumineux pour entraîner ses réflexes

Diagramme de cas d'utilisations :

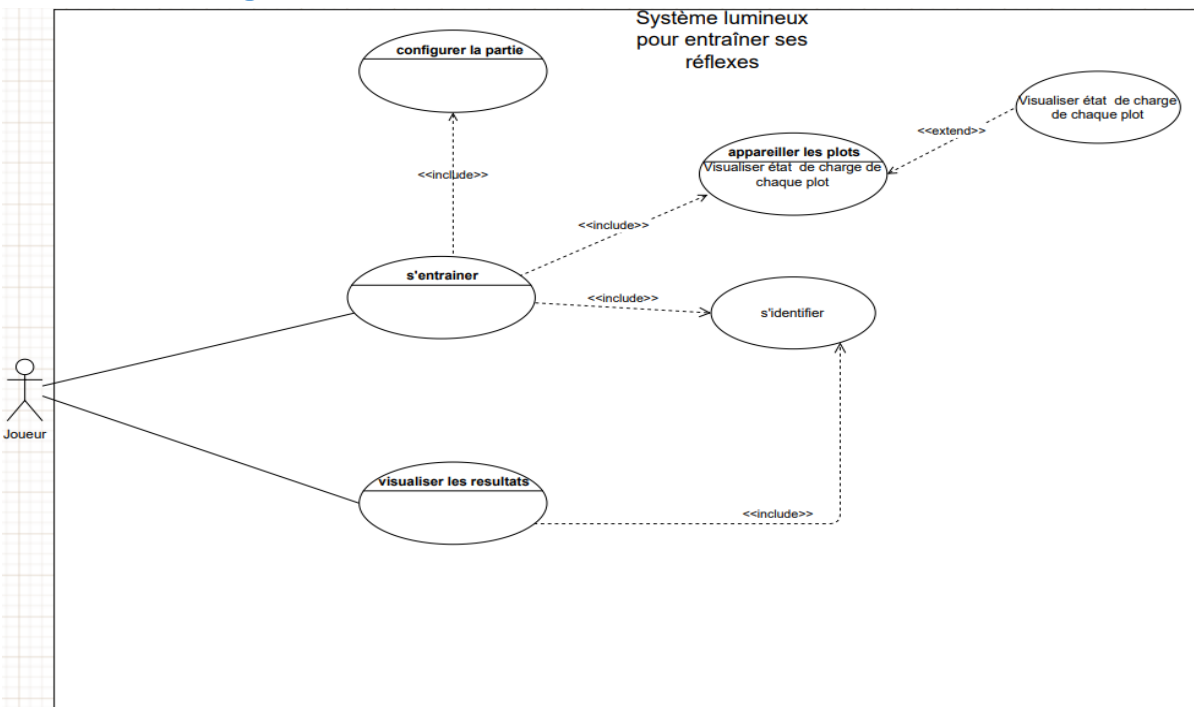


Diagramme de séquence : Appareiller les plots

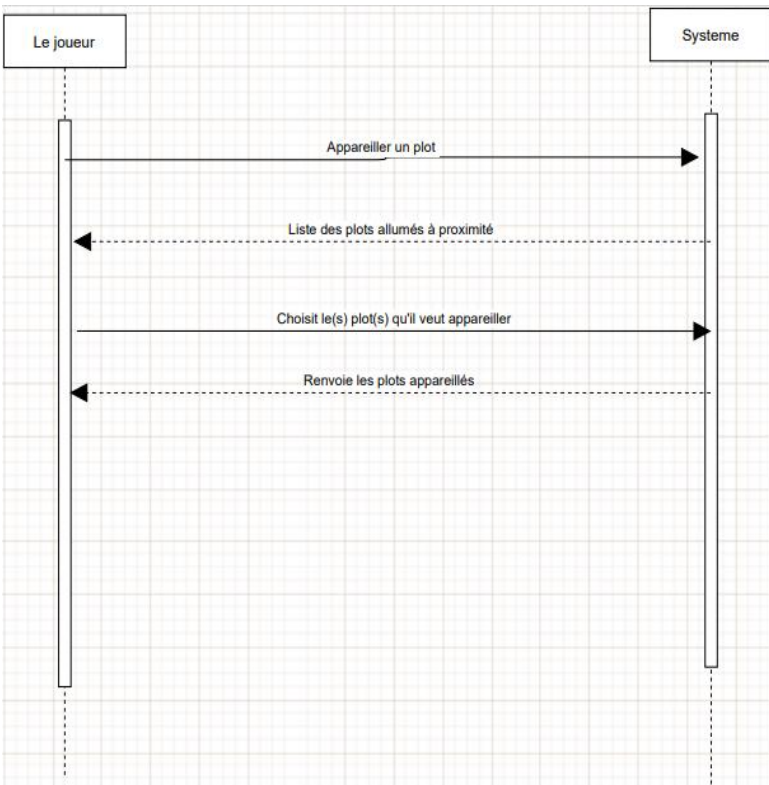


Diagramme de séquence : Configurer la partie

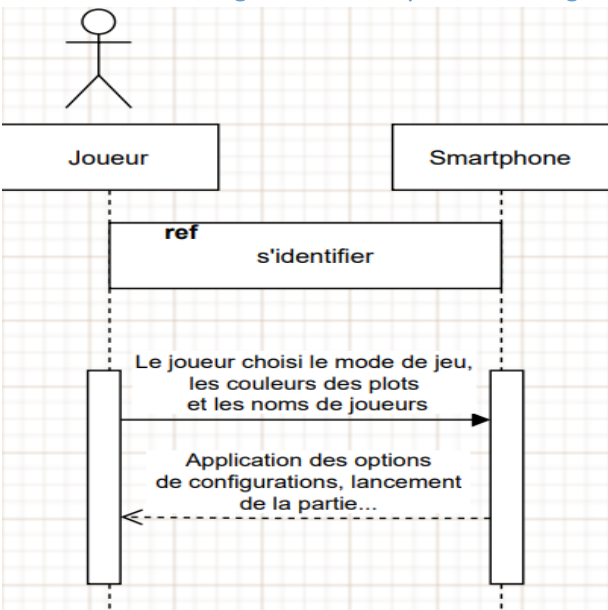
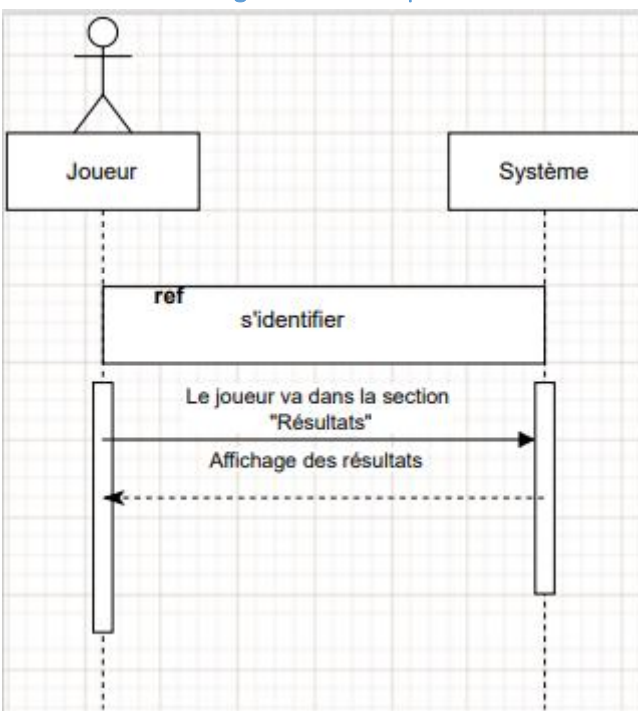


Diagramme de séquence : Consulter les résultats



Système lumineux pour entraîner ses réflexes

Diagramme de séquence : S'entraîner

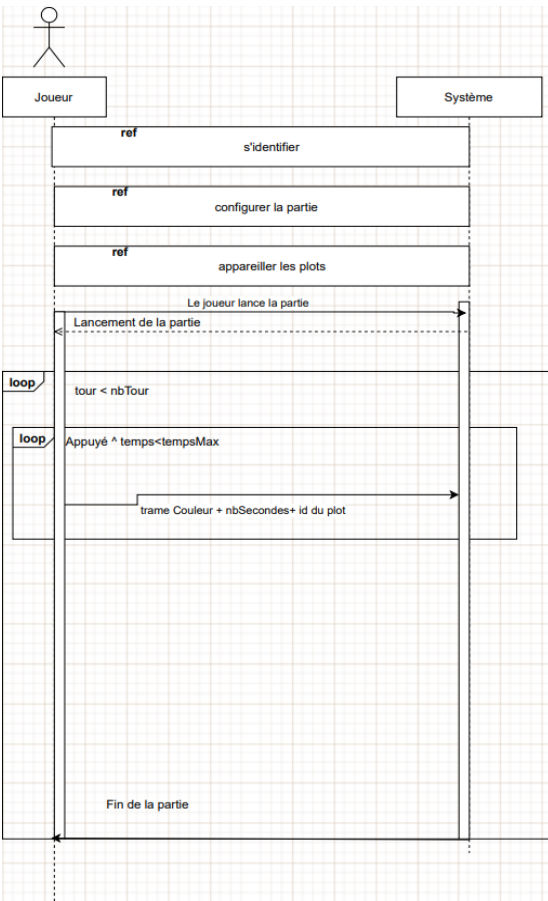


Diagramme de séquence : S'identifier

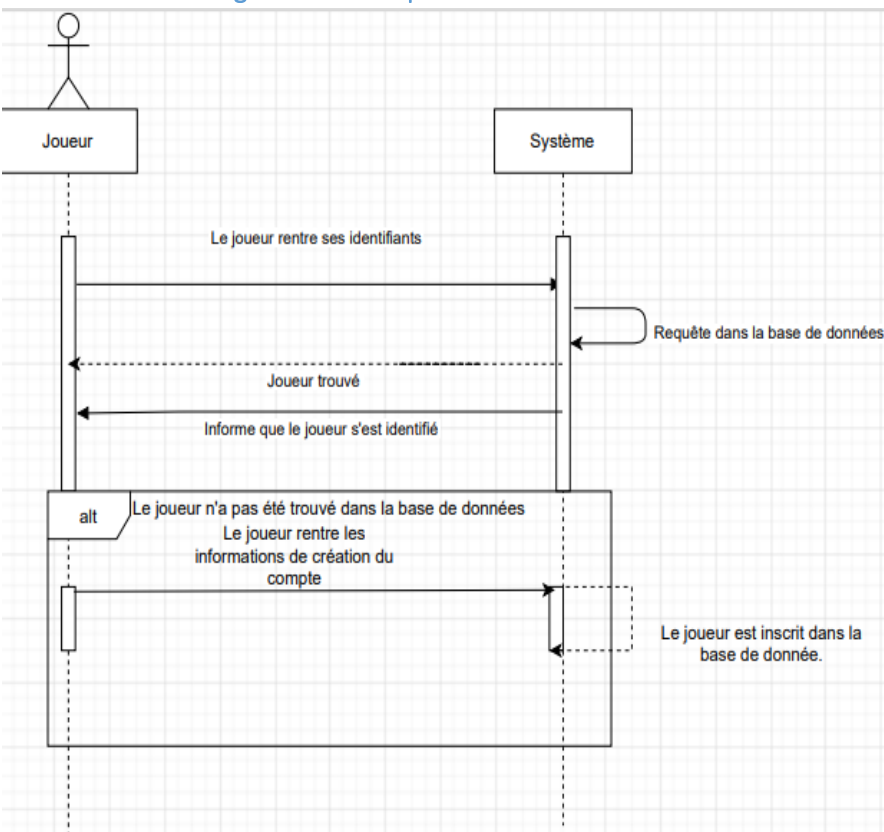
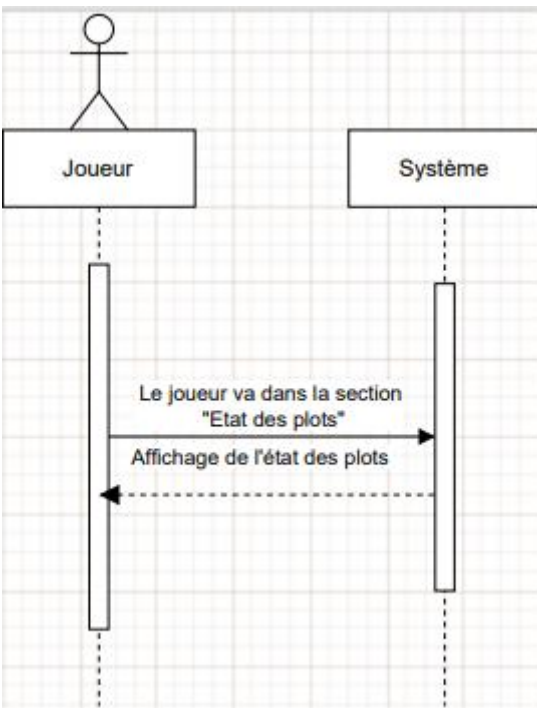


Diagramme de séquence : Visualiser l'état des plots



Maquettes

S'inscrire

Maquette de l'écran 'S'inscrire'. Le titre 'S'inscrire' est en haut à gauche. En dessous, il y a des champs de saisie pour 'Identifiant', 'mot de passe' et 'confirmer mot de passe'. Un bouton 'Connexion' est en bas.

Se connecter

Maquette de l'écran 'Se connecter'. Le titre 'Se connecter' est en haut à gauche. En dessous, il y a des champs de saisie pour 'Identifiant' et 'mot de passe'. Un bouton 'Connexion' est en bas.

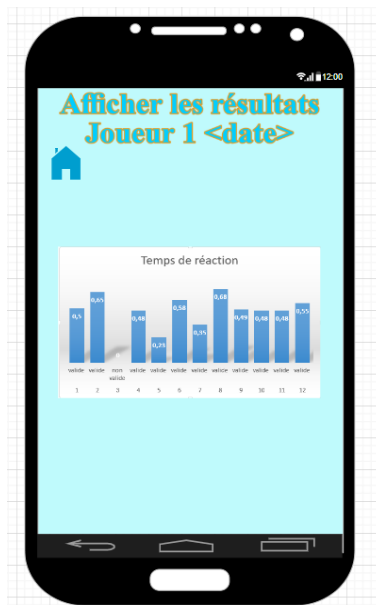
Accueil application

Maquette de l'écran 'Accueil application'. Le titre 'Accueil application' est en haut à gauche. En dessous, il y a trois boutons : 'Afficher les résultats', 'Etat des plots' et 'S'entraîner'.

Consulter les résultats choix

Maquette de l'écran 'Afficher les résultats'. Le titre 'Afficher les résultats' est en haut à gauche. En dessous, il y a deux colonnes de données pour 'Joueur 1' et 'Joueur 2', avec des dates et des heures.

Consulter les résultats



Visualiser état des plots

Maquette de l'écran 'Etat des plots'. Le titre 'Etat des plots' est en haut à gauche. En dessous, il y a trois sections pour 'Niveau de batterie du plot 1', 'Niveau de batterie du plot 2' et 'Niveau de batterie du plot 3', chacune avec un indicateur de batterie et un bouton 'Appareiller un plot'.

Système lumineux pour entraîner ses réflexes

Configurer la partie



S'entraîner



Scenario

Appareiller les 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	<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 ouvert l'application.

2 Scénario principal

Acteurs : Jumeurs	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 : Jumeurs	Système : Système lumineux pour entraîner ses réflexes
A1.1 : <i>Le joueur ouvre l'application</i>	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 : Jumeurs	Système : Système lumineux pour entraîner ses réflexes
A2.1 : <i>Le joueur ouvre l'application</i>	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.



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	<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 : Joueurs	Système : Système lumineux pour entraîner ses réflexes
N1 : Le joueur appuie sur le dernier plot pour terminer la partie.	N1 : Construction du graphique.
N2 : Le joueur attend l'affichage des résultats	N2 : 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 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 : <i>Joueurs</i>	Système : <i>Système lumineux pour entraîner ses réflexes</i>
A1.1 : <i>Le joueur n'entre pas un mot de passe correct (Une majuscule, une minuscule et un caractère spécial minimum)</i>	A1.1 : Le système renvoi un message d'erreur car le message n'est pas suffisamment sécurisé
A1.2 : <i>Le joueur constate un message d'erreur et applique les règles de sécurité imposé par l'application</i>	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 : <i>Joueurs</i>	Système : <i>Système lumineux pour entraîner ses réflexes</i>
E1.1 : <i>Le joueur crée des bons identifiants</i>	E1.1 : Attente du système
E1.2 : <i>Le joueur rentre des identifiants incorrects</i>	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 : <i>Le joueur change son mot de passe</i>	E1.3 : Le système renvoi vers un mail pour confirmer
E1.4 : <i>Le joueur rentres ses identifiants corrects</i>	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 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 A2 : 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.

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 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

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

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

