|  |
| --- |
| Bataille Navale |

# Apprendre à jouer

|  |  |
| --- | --- |
| **Identifiant + Titre** | BTN0001- Première fois que le jeu est ouvert |
| **En tant que** | Utilisateur |
| **Je veux** | Apprendre |
| **Pour** | Comprendre le jeu |
| **Priorité** | M |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action | Condition particulière | Réaction |
| Démarrer l’application | Premier démarrage | L’interface de l’application apparait |
|  |  | Une page avec les instructions s’ouvre |
| Fermer la page | Je sais jouer | La page se ferme et le menu principal est maintenant visible |
| Quitter l’application et redémarrer | deuxième | Le menu principale s’affiche |

|  |  |
| --- | --- |
| **Identifiant + Titre** | BTN0002- Instructions |
| **En tant que** | Utilisateur |
| **Je veux** | Apprendre |
| **Pour** | Comprendre le jeu |
| **Priorité** | M |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action | Condition particulière | Réaction |
| Démarrer l’application |  | L’interface de l’application apparait |
| Introduire le chiffre 2 et appuyer sur Enter |  | Une fenêtre avec les instructions s’affiche |
| Introduire le chiffre 0 et appuyer sur Enter | Avoir fini de lire | La page se ferme et le menu principal est maintenant visible |

# Placer les bateaux

|  |  |
| --- | --- |
| **Identifiant + Titre** | BTN0011- Placer les bateaux dans le code |
| **En tant que** | Utilisateur |
| **Je veux** | Que les bateaux soient placés dans le quadrillage |
| **Pour** | Jouer |
| **Priorité** | C |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action | Condition particulière | Réaction |
| Lancer le application |  | L’interface de l’application apparait |
|  |  | Le menu principal s’affiche |
| Introduire le chiffre 1 et appuyer sur Enter |  | Le menu « Configuration de jeu » s’affiche |
| Introduire le chiffre 1 et appuyer sur Enter |  | Le jeu se lance |
|  |  | Les bateaux sont déjà placés dans une place fixe |

# Jouer

|  |  |
| --- | --- |
| **Identifiant + Titre** | BTN0021 – Jouer contre l’ordinateur |
| **En tant que** | Utilisateur |
| **Je veux** | Jouer |
| **Pour** | S’amuser |
| **Priorité** | M |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action | Condition particulière | Réaction |
| Lancer l’application |  | L’application démarre et le menu principale s’affiche |
| Introduire le chiffre 1 et appuyer sur Enter |  | Le menu « Configuration de jeu » s’affiche |
| Introduire le chiffre 1 et appuyer sur Enter |  | Le jeu se lance |
|  |  | Les bateaux sont placés dans les places fixes qui se trouvent dans le code |
|  |  | Demander où je souhaite tirer |
| Introduire « A5 » et appuyer sur Enter | Je touche un bateau | Une croix s’affiche sur la case « A5 » |
| Attendre que l’ordinateur joue | L’ordinateur ne touche aucun bateau | Un rond s’affiche sur la case où il a tirer |
| Tous les bateaux de l’ordinateur sont coulés |  | Le message « Victoire » s’affiche |