# Equipe

Colas NAUDI TD2 - TP4

Juan David RODRIGUEZ SINCLAIR TD2 - TP4

# Exercice traité : Pack 10

Exercice 2 : Jeu du Simon

# Rappel des spécifications du programme

## Spécifications initiales

**Scénario 3.1.1(initial)**

Lorsque le programme est lancé, le jeu démarre directement.

Il consiste à afficher une lettre en couleur pendant 3 secondes le temps que l’utilisateur la mémorise.

Ensuite l’écran s’efface et ne laisse plus apparaître la lettre. Un écran de saisie s’affiche pour l’utilisateur en lui affichant les règles de saisie (v🡪vert, r🡪rouge, b🡪bleu, j🡪jaune).

Si la saisie correspond à l’affichage du Simon l’utilisateur continue le jeu. Son écran s’efface et le Simon affiche la lettre précédente plus une nouvelle lettre. Pour chaque tour passé il affiche les lettres précédentes ainsi qu’une nouvelle lettre. Le but étant d’aller le plus loin possible car chaque manche passée rapporte 1 point.

Si la saisie ne correspond pas le jeu s’arrête instantanément. L’écran s’efface pour afficher l’écran de fin de jeu. Il y aura le dernier affichage du Simon qui sera affiché ainsi que la dernière saisie du joueur et le score de la partie.

**Scénario 3.1.2(erreur dans la saisie de la couleur)**

Il y a une vérification de la saisie du joueur. Le caractère doit être (‘v’ ou ‘b’ ou ‘r’ ou ‘j’ ou ‘\*’). S’il est différent le message « Numéro de couleur incorrect. Recommencer :  »(sauf si cas du *scénario 3.2*) s’affiche et invite l’utilisateur à saisir une couleur à nouveau.

## Spécifications complémentaires = extensions traitées

**Scénario 3.2(utilisation du joker)**

L’utilisateur ne se souvient plus d’un caractère et souhaite utiliser un joker. Le joker n’est utilisable qu’une seule fois. Le joker une fois utilisé dévoile le caractère. Ensuite si l’utilisateur veut l’utiliser une deuxième fois le message d’erreur « Joker déjà utilisé. Recommencer :  » s’affichera et invitera l’utilisateur à saisir une couleur à nouveau.

# Algorithmes du programme (action principale et ses sous-actions)

## Initalisation

### But de l’action

Où l’on décrit le but de l’action. Par exemple : « calcule un prix toutes-taxes-comprises en fonction du prix hors-taxe et du taux de TVA. »

### Stratégie de l’algorithme mise en oeuvre

Par exemple : «  l’algorithme est conforme à une recherche séquentielle de première occurrence dans un tableau. On cherche le premier élément qui vérifie la condition XXXX. »

### Algorithme

### Dictionnaire des éléments associés à cet algorithme

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nom | Type | Signification |
|  |  |  |
|  |  |  |

## Jouer la partie

### But de l’action

### Stratégie de l’algorithme mise en oeuvre

### Algorithme

### Dictionnaire des éléments associés à cet algorithme

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nom | Type | Signification |
|  |  |  |
|  |  |  |

## Afficher l’écran de fin de partie

### But de l’action

### Stratégie de l’algorithme mise en oeuvre

### Algorithme

### Dictionnaire des éléments associés à cet algorithme

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nom | Type | Signification |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Traces d’exécution

Une image contenant texte

Description générée automatiquementCopies d’écran correspondant au comportement décrit au point 3.

Écran de fin de jeu

Figure 1 : Comportement lié au scénario 3.1.1

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

Une image contenant texte

Description générée automatiquementFigure 2 : Comportement lié au scénario 3.1.2

Figure 3 : Comportement lié au scénario 3.2

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

Figure 4 : Comportement lié au scénario 3.2 (suite figure 3)

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

Figure 5 : Comportement lié au scénario 3.2

# Remarques

Informations que les étudiants souhaitent communiquer aux enseignants au sujet de cette SAé :

* Choix réalisés
* Difficultés
* ….

# Code C++

Fichier main.cpp joint au dossier avec en-tête certifiant l’originalité du code produit.