

Projet

On souhaite programmer le jeu nombre mystère.

Le jeu consiste à générer aléatoirement un nombre et à le faire deviner au joueur. A chaque proposition du joueur, le programme donne une indication sur le nombre mystère : « le nombre mystère est plus grand » ou « le nombre mystère est plus petit ». Dès qu'une proposition est égale au nombre mystère, la partie s'arrête et le programme affiche le résultat de la partie en précisant le nombre total de propositions (« nombre de coups ») faites par le joueur pour y parvenir et le palmarès final du joueur, nombre de parties jouées et score. Si le nombre de coups de la partie est inférieur au score précédent, il devient le nouveau score. La modélisation de ce programme 2 cas d'utilisation :

- Gestion joueurs : ce UC permet (dans un but de simplification) uniquement d'enregistrer les joueurs dans le système (nom, login..), et de visualiser la liste des joueurs.
Lors de sa création, un joueur est initialisé avec un nombre de partie jouées = 0 et avec un score =0 et meilleur nombre de coups pour gagner =0. Ce palmarès sera mis à jour à chaque nouvelle partie.
- Gestion parties: ce UC consiste à s'identifier et lancer une partie, à répondre aux différentes propositions et à afficher le résultat.

Les « **Classes métiers** » identifiées sont
Joueur, Partie, ListJoueur

Description des scénarios		UC Gestion parties
Scénario Nominal	1 : le joueur s'identifie 2 : le système vérifie que le joueur est enregistré 3 : le système crée la partie 4° le système démarre le jeu. 5 : le joueur propose un nombre. 6 : le système compare la proposition au nombre et incrémente le nombre de coups. 7 : tant que la proposition est différente du nombre, le système envoie un message « trop petit » ou « trop grand » et le joueur fait une nouvelle proposition. 8 : quand le nombre est trouvé, le système enregistre le palmarès du joueur et l'affiche.	
Scénarios alternatifs		
Scénarios d'exceptions		

- ✓ Créer un projet bibliothèque de classe « ClasseMetier » avec les classes précédentes
- ✓ Créer une application WPF permettant de gérer les 2 UC (UC :Fichier uniquement pour quitter l'application). Mettre une référence vers la DLL précédemment générée.

C# et .NET

