

Projets Tutorés S2

Application Orienté Objet

Action : Avancer

Début : L'utilisateur souhaite déplacer son personnage

Fin : Personnage déplacé sur la nouvelle case

Paramètres : case de destination et case d'origine

Scénario : Le personnage avance pour se déplacer, communiquer avec quelqu'un, affronter un adversaire, acheter quelque chose... progresser dans le jeu.

Exception : La case correspond à un obstacle.

Action : Interaction vocale

Début : L'état de conversation est activé.

Fin : L'homme a répondu.

Paramètres : plusieurs choix prédéfinis sont disponibles auprès d'un commerçant ou d'un autre personnage.

Exception : Si la distance est trop importante, alors on ne peut pas interagir avec un autre personnage.

Scénario : Le personnage parle de façon à obtenir des informations, acheter ou vendre des objets auprès des autres hommes.

Action : Combattre

Début : Le combat est initialisé, les robots sont prêts à se battre.

Fin : Le combat est terminé, il y a un vainqueur et un perdant.

Paramètres : Les deux robots s'attaquent tour à tour jusqu'à ce que la batterie de l'un d'entre eux soit vide ou si l'un des deux joueurs changent son robot.

Exception : Le combat prend fin si nous abandonnons.

Scénario : Nous combattons d'autres hommes de façon à gagner de l'argent et faire progresser nos robots.

Action : Recharger

Début : Le robot est à un niveau de batterie.

Fin : Le robot est à X niveaux de batterie supérieur.

Paramètres : Le niveau de batterie n'est pas au maximum.

Exception : Le niveau de batterie est au maximum.

Scénario : Nous rechargeons le robot pour qu'il puisse combattre. Sans batterie le robot n'est pas apte au combat. (Plus un robot à sa batterie chargée plus il a de chance de remporter la victoire).

Action : Ouvrir menu

Début : L'utilisateur veut ouvrir le menu.

Fin : Le menu est ouvert.

Paramètre : Le menu n'est pas déjà ouvert.

Exception : Le menu ne peut pas être ouvert en combat.

Scénario : Nous ouvrons le menu afin d'accéder à plusieurs sous-menus (modifier l'ordre des robots, visualiser et modifier leurs caractéristiques, consulter l'argent et les objets en poche).

Diagramme de cas d'utilisations

