



# Dossier Complet du projet Tutoré

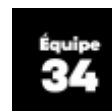
Les Seigneurs du Temps

Tom DARAS

Lucas RAMANANARIVO

Étienne CHEVROLLIER

Lothaire GUÉE



## Table des matières

<b>Les prérequis</b>	<b>3</b>
<b>Diagramme UML</b>	<b>4</b>
Partie Métier	4
Partie IHM	5
<b>Scénario A</b>	<b>6</b>
1) Choix action	6
2) Choix de la planète	6
<b>Scénario B</b>	<b>7</b>
1) Choix action	7
2) Choix de la planète	7
3) Replacer un anneau	8
<b>Scénario C</b>	<b>9</b>
1) Choix action	9
2) Choix de la planète	9
<b>Scénario D</b>	<b>10</b>
1) Choix action	10
<b>Gantt</b>	<b>11</b>



## Les prérequis

- Un ordinateur est obligatoire au fonctionnement de cette application.
- Les fichiers nécessaires aux fonctions de java ainsi que le dossier de notre application.
- Vous devez être et avoir dans le répertoire courant (où vous lancer l'exécution) le dossier `images` pour ensuite compiler et exécuter l'application.
- Pour compiler lancer la commande :

```
javac @compile.list -d [votre répertoire de paquetage_class]
```

- Pour exécuter :

```
java equipe_34.lesSeigneursDuTemps.Controleur
```

Lancer avec les tests :

```
javac @compile.list -d [votre répertoire de paquetage_class]
```

```
java equipe_34.lesSeigneursDuTemps.Controleur [nom du test]
```



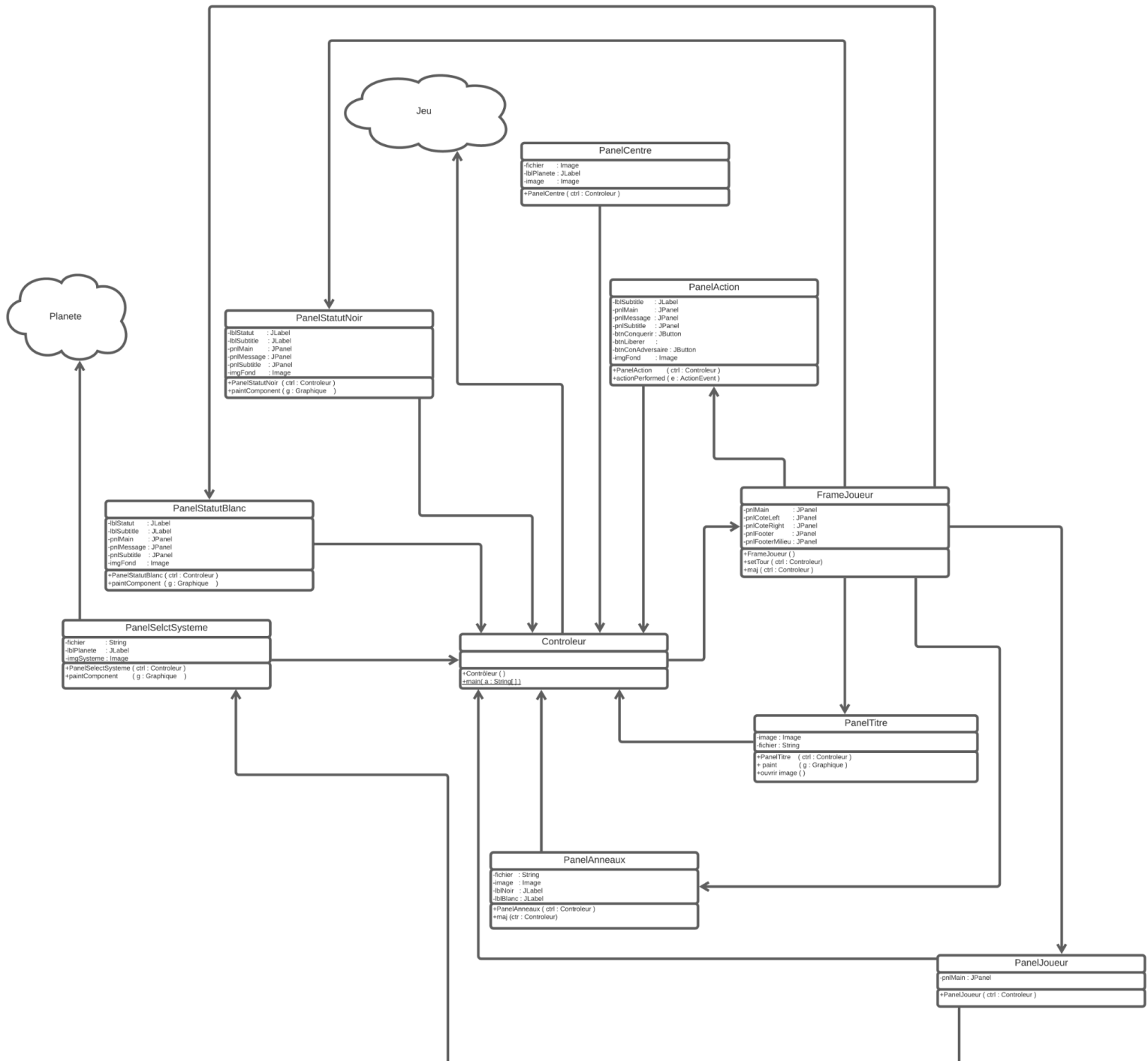
# Diagramme UML

## Partie Métier





## Partie IHM





## **Scénario A**

Conquérir

### **1) Choix action**

La sélection d'une action se fait avec une valeur : action. Dans notre application nous faisons qu'une seule saisie d'une lettre qui se répète tant qu'elle est erronée.

#### **Test 1.1**

L'utilisateur saisit toutes valeurs erronées.

#### **Test 1.2**

L'utilisateur saisit une valeur commençant par 'c' ou 'C'.

### **2) Choix de la planète**

La sélection de la planète se fait dans un deuxième temps. On vérifiera à chaque fois qu'une planète est encore disponible.

#### **Test 2.1**

L'utilisateur saisit toutes valeurs erronées.

#### **Test 2.2**

L'utilisateur saisit la première lettre d'un des systèmes solaires.

#### **Test 2.3**

Acquisition de planètes invalide.

#### **Test 2.4**

Acquisition de planètes valides.

#### **Test 2.5**

Changement de position du système solaire.



## Scénario B

Libérer

### 1) Choix action

La sélection d'une action se fait avec une valeur : action. Dans notre application nous faisons qu'une seule saisie d'une lettre qui se répète tant qu'elle est erronée.

#### Test 1.1

L'utilisateur saisit toutes valeurs erronées.

#### Test 1.2

L'utilisateur saisit une valeur commençant par 'l' ou 'L'.

### 2) Choix de la planète

La sélection de la planète se fait dans un deuxième temps. On vérifiera à chaque fois qu'une planète est encore disponible et qu'il possède bien au moins une planète sur ce système solaire..

#### Test 2.1

L'utilisateur saisit toutes valeurs erronées.

#### Test 2.2

L'utilisateur saisit la première lettre d'un des systèmes solaires.

#### Test 2.3

Retirement valide d'un anneau de la planète du joueur en question.

#### Test 2.4

Retirement invalide d'un anneau de la planète du joueur en question.



### **3) Replacer un anneau**

La sélection de la planète se fait dans un troisième temps. On vérifiera à chaque fois qu'une planète est encore disponible.

#### **Test 3.1**

L'utilisateur saisit toutes valeurs erronées.

#### **Test 3.2**

L'utilisateur saisit la première lettre d'un des systèmes solaires.

#### **Test 3.3**

Acquisition d'une nouvelle planète invalide.

#### **Test 3.4**

Acquisition d'une nouvelle planète valide.





## **Scénario C**

Conquérir pour l'adversaire

### **1) Choix action**

La sélection d'une action se fait avec une valeur : action. Dans notre application nous faisons qu'une seule saisie d'une lettre qui se répète tant qu'elle est erronée.

#### **Test 1.1**

L'utilisateur saisit toutes valeurs erronées.

#### **Test 1.2**

L'utilisateur saisit une valeur commençant par 'd' ou 'D'.

### **2) Choix de la planète**

La sélection de la planète se fait dans un deuxième temps. On vérifiera à chaque fois qu'une planète est encore disponible.

#### **Test 2.1**

L'utilisateur saisit toutes valeurs erronées.

#### **Test 2.2**

L'utilisateur saisit la première lettre d'un des systèmes solaires.

#### **Test 2.3**

Acquisition de planètes invalide pour l'adversaire.

#### **Test 2.4**

Acquisition de planètes valides pour l'adversaire.

#### **Test 2.5**

Changement de position du système solaire.



## **Scénario D**

Fin de Partie

### **1) Choix action**

La sélection d'une action se fait automatiquement lorsque le nombre d'anneaux de chaque joueur tombe à 0.

#### **Test 1.1**

nombre d'anneaux disponible pour chaque joueur

#### **Test 1.2**

nombre d'anneaux indisponible pour chaque joueur

#### **Test 1.3**

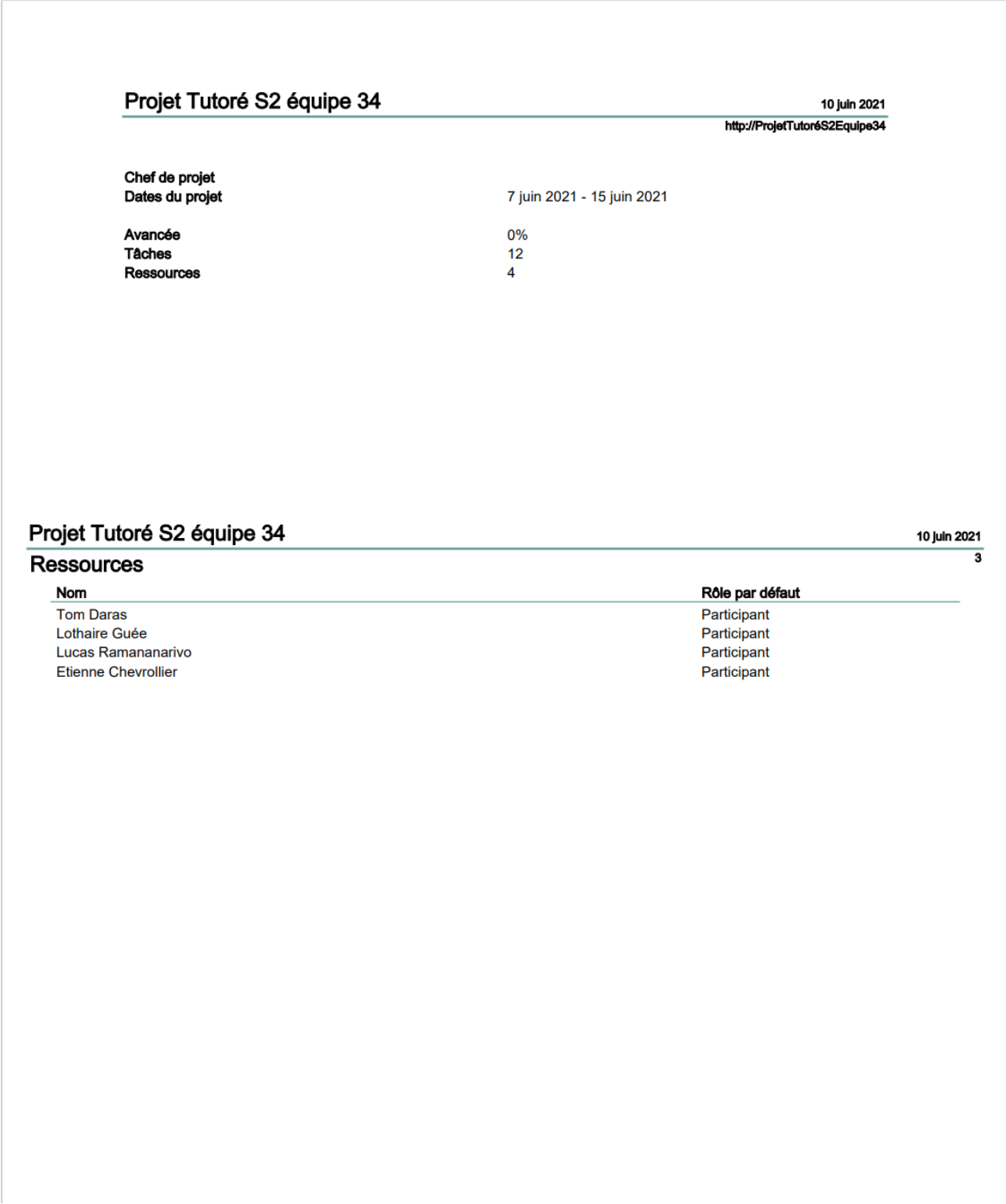
Comparaison du nombre de planètes appartenant uniquement au système solaire le plus proche du centre de la galaxie.

#### **Test 1.4**

Affichage de fin de partie.



# Gantt





## Projet Tutoré S2 équipe 34

10 juin 2021

### Tâches

2

Nom	Date de début	Date de fin
Code CUI	07/06/2021	08/06/2021
Correction des bugs	08/06/2021	08/06/2021
Code avec GUI	09/06/2021	09/06/2021
Correction des bugs	10/06/2021	10/06/2021
Diagramme UML	09/06/2021	10/06/2021
Correction des bugs	08/06/2021	08/06/2021
Code de l'IHM	07/06/2021	07/06/2021
Photoshop et Hiérarchisation des images	07/06/2021	07/06/2021
Figma	07/06/2021	07/06/2021
Tests des scénarios	11/06/2021	11/06/2021
Présentation de la soutenance	14/06/2021	14/06/2021
Gestion du Grantt	07/06/2021	14/06/2021

