Dossier Complet du

projet Tutoré

Les Seigneurs du Temps

Tom DARAS

Lucas RAMANANARIVO

Étienne CHEVROLLIER

Lothaire GUÉE

**Table des matières**

1. [**Les prérequis**](#_gjdgxs) **3**
2. [**Diagramme UML**](#_n8mdaqujczeg) **4**
3. [Partie Métier](#_1fob9te) 4
4. [Partie IHM](#_szuxoewrtjeo) 5
5. [**Scénario A**](#_6ulvl9s6j32t) **6**
6. [1) Choix action](#_tyjcwt) 6
7. [2) Choix de la planète](#_3dy6vkm) 6
8. [**Scénario B**](#_1t3h5sf) **7**
9. [1) Choix action](#_4d34og8) 7
10. [2) Choix de la planète](#_2s8eyo1) 7
11. [3) Replacer un anneau](#_17dp8vu) 8
12. [**Scénario C**](#_50tcd5lkyrg9) **9**
13. [1) Choix action](#_26in1rg) 9
14. [2) Choix de la planète](#_lnxbz9) 9
15. [**Scénario D**](#_35nkun2) **10**
16. [1) Choix action](#_1ksv4uv) 10
17. [**Gantt**](#_44sinio) **11**

# 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]**

# 

# 

# 

# 

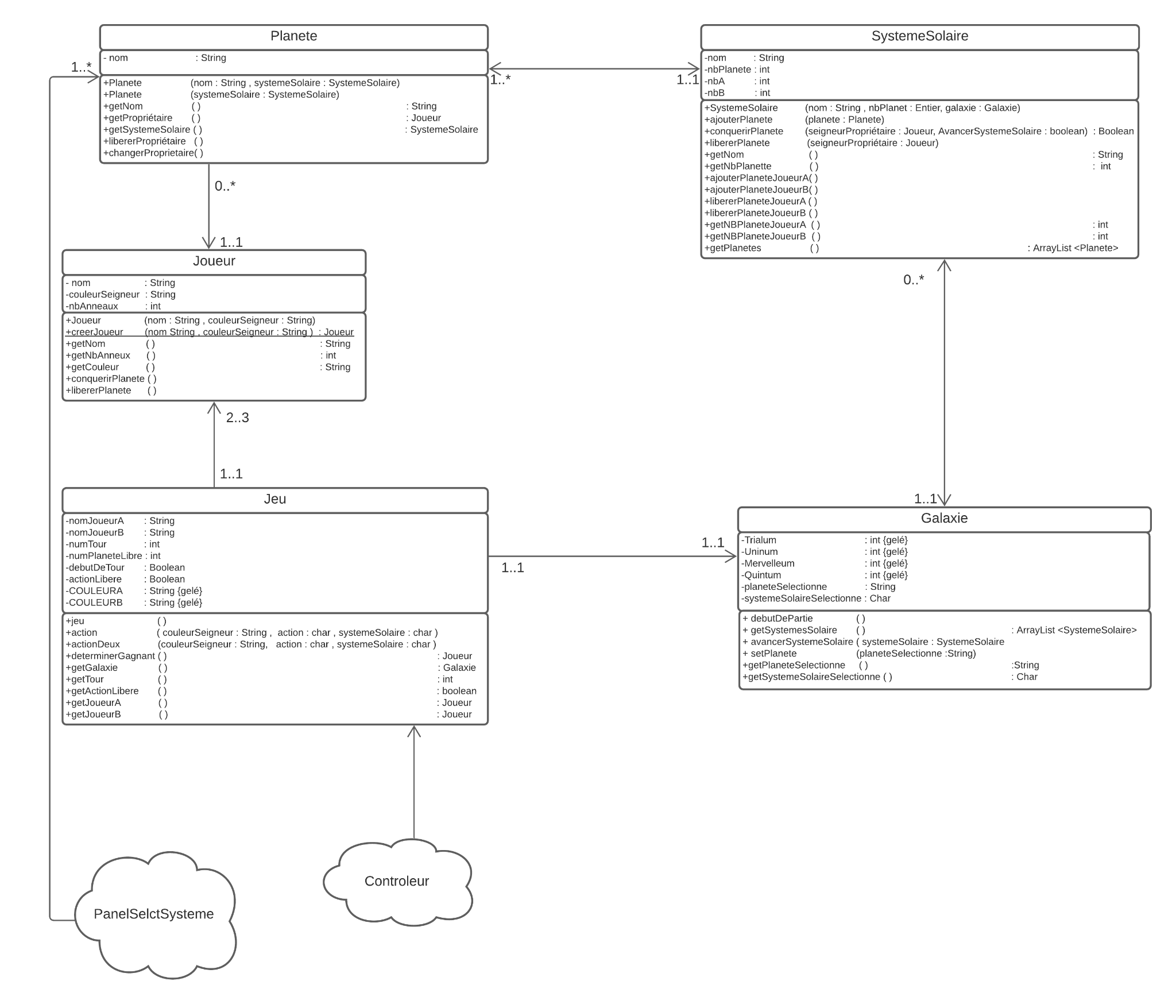
# 

# 

# 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 a 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

