

Projet Simulation Tir au But Pédagogique PSTBP

Table des matières

1.Analyse du besoin du client.....	3
2.Listes des Besoins.....	3
2.1.Utilisateurs.....	3
a)Vérification utilisateur du résultat.....	3
b)Arrêt simulation par l'utilisateur.....	3
2.2.Système.....	3
a)Générateur de tour aléatoire.....	3
b)Rendu textuel du score.....	3
c)Interface graphique 2D simplifié.....	3
3.User Case.....	4
L'utilisateur veut faire une simulation pédagogique.....	4
L'utilisateur clique sur POURSUIVRE.....	4
L'utilisateur clique sur STOP.....	5
L'utilisateur clique sur ANNULER.....	5
L'utilisateur choisit un vainqueur.....	6
L'utilisateur a terminé la simulation et il va revenir a l'écran principal.....	6
4.Diagramme UML.....	7
4.1.Cas d'utilisation.....	7
4.2.Activité.....	8

1. Analyse du besoin du client

Simulation de tir au but au tour par tour où l'utilisateur ne peut que passer au tour suivant ou terminer la session.

Le résultat de chaque tour est aléatoire.

Une fois la session terminée, l'utilisateur doit décider de quelle équipe à gagnée et le simulateur lui indique si la réponse donnée est correcte.

Pendant la simulation, une interface graphique animée en 2D montre les intervenants et objets, ainsi que le résumé du score sous forme textuel sans tenir compte des règles.

BUT: Permettre à l'utilisateur de mettre en pratique sa connaissance des règles et d'arbitrer une séance correctement.

2. Listes des Besoins

2.1. Utilisateurs

- a) Vérification utilisateur du résultat**
- b) Arrêt simulation par l'utilisateur**

2.2. Système

- a) Générateur de tour aléatoire**
- b) Rendu textuel du score**
- c) Interface graphique 2D simplifié**

3. User Case

L'utilisateur veut faire une simulation pédagogique

Nom	Démarrer la simulation
Objectif	Arriver au premier tour
Pré-Conditions	Le serveur du simulateur fonctionne, le simulateur est fonctionnel et l'utilisateur y a accès via son navigateur
Acteurs	L'utilisateur et l'application
Démarrage	L'utilisateur clique sur DÉMARRER
Séquence nominale	L'utilisateur obtient le résultat du tour et clique sur POURSUIVRE
Séquence Alternative	L'utilisateur clique sur STOP
Séquence d'exception	
Séquence non traitée	L'utilisateur ferme le navigateur
Post-Conditions	

L'utilisateur clique sur POURSUIVRE

Nom	Continuer la séance
Objectif	Savoir quand s'arrêter / démarrer un nouveau tour
Pré-Conditions	Au moins 1 tour s'est déroulé
Acteurs	L'utilisateur et l'application
Démarrage	L'utilisateur clique sur POURSUIVRE
Séquence nominale	Le tour suivant est lancé → retour
Séquence Alternative	Le tour suivant est lancé → la session aurait du finir
Séquence d'exception	
Séquence non traitée	
Post-Conditions	Le tour suivant est lancé

Projet de simulation de tir au but Pédagogique

L'utilisateur clique sur STOP

Nom	Terminer la simulation
Objectif	Vérifier si l'utilisateur fait gagner la bonne équipe
Pré-Conditions	Au moins 1 tour s'est déroulé
Acteurs	L'utilisateur et l'application
Démarrage	L'utilisateur a cliqué sur STOP
Séquence nominale	Le choix des équipes s'affichent dans une nouvelle fenêtre/pop-up
Séquence Alternative	L'utilisateur choisit la mauvaise équipe OU l'utilisateur annule et revient sur la fenêtre précédente (Démarrer user case 'Annuler le choix du vainqueur)
Séquence d'exception	
Séquence non traitée	L'utilisateur ferme le navigateur
Post-Conditions	La séance est terminée et l'utilisateur sait s'il a réussi ou non

L'utilisateur clique sur ANNULER

Nom	Annuler le choix du vainqueur
Objectif	L'utilisateur change d'avis et préfère continuer la simulation
Pré-Conditions	
Acteurs	L'utilisateur et l'application
Démarrage	L'utilisateur a cliqué sur ANNULER
Séquence nominale	La fenêtre de choix du vainqueur se coupe et on revient à la simulation au tour en cours
Séquence Alternative	
Séquence d'exception	
Séquence non traitée	L'utilisateur ferme le navigateur
Post-Conditions	

Projet de simulation de tir au but Pédagogique

L'utilisateur choisit un vainqueur

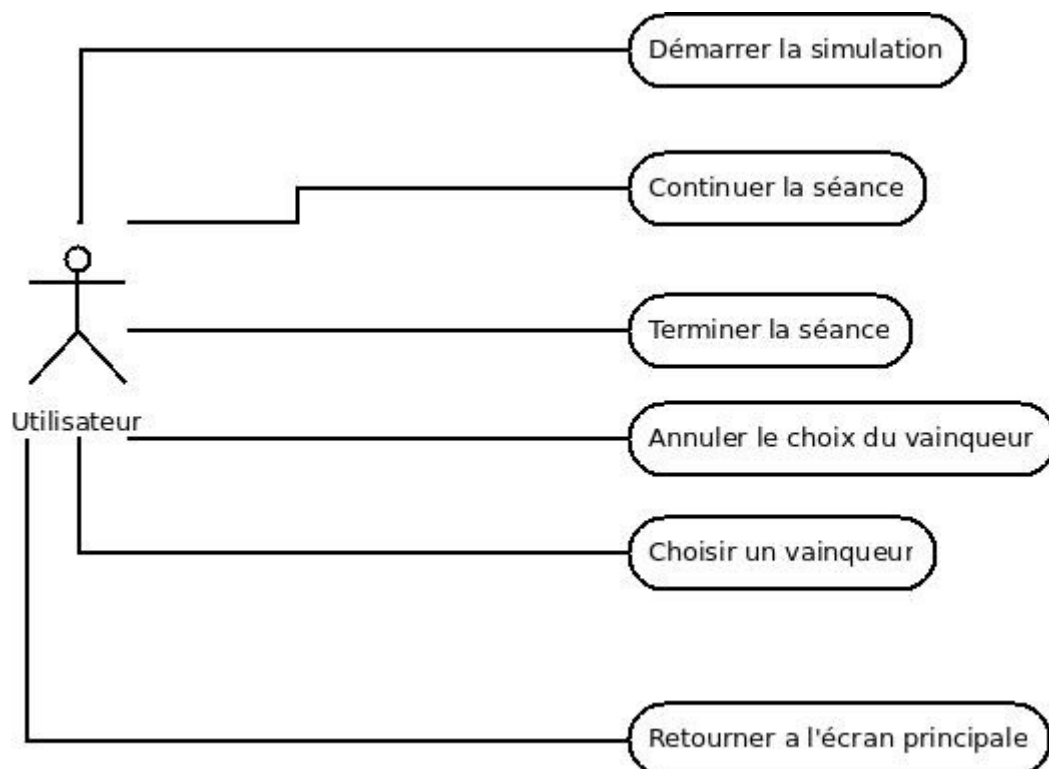
Nom	Choisir un vainqueur
Objectif	L'utilisateur choisit si l'équipe 1 ou 2 a gagné
Pré-Conditions	
Acteurs	L'utilisateur et l'application
Démarrage	L'utilisateur clique sur ÉQUIPE 1 ou ÉQUIPE 2 dans l'écran de choix de l'équipe vainqueur
Séquence nominale	Choix d'une équipe → l'utilisateur a choisi l'équipe gagnante
Séquence Alternative	Choix d'une équipe → l'utilisateur a choisi la mauvaise équipe
Séquence d'exception	
Séquence non traitée	
Post-Conditions	Le résultat s'affiche

L'utilisateur a terminé la simulation et il va revenir a l'écran principal

Nom	Retourner à l'écran principal
Objectif	Retour a l'écran principal avec l'affichage du bouton DÉMARRER
Pré-Conditions	La simulation est terminée, l'utilisateur a choisi une équipe gagnante et le résultat a été affiché
Acteurs	L'utilisateur et l'application
Démarrage	L'utilisateur clique sur RETOUR A L'ACCUEIL
Séquence nominale	L'utilisateur clique sur le bouton retour et revient a l'accueil
Séquence Alternative	L'utilisateur souhaite arrêter et ferme la fenêtre
Séquence d'exception	
Séquence non traitée	
Post-Conditions	Retour a l'accueil

4. Diagramme UML

4.1. Cas d'utilisation



4.2. Activité

