

Bastien Malvezin (G3)

Matthias Bizet (G4)

CAS D'UTILISATION :

Nom cas : déplacer Carré

Acteur : Joueur

Scénario nominal :

1. Le joueur demande à déplacer le carré dans une direction
 - 1.1- Le jeu déplace le carré en continu
2. Le carré arrive contre un mur ou un piston non activé
 - 2.1- Le jeu arrête le mouvement du carré et rend la main au joueur

Scénario alternatif :

- 1.1- Le joueur est déjà contre un mur
- 1.2- Le jeu ne déplace pas le carré et rend directement la main au joueur

Nom cas : Activer un piston

Cas inclus : déplacer carré

Scénario nominal :

1. Le joueur se trouve sur un piston non activé
 - 1.1- Le jeu affiche la touche sur lequel le joueur doit appuyer
2. Le joueur appuie sur la touche
 - 2.1- Le jeu active le piston et démarre son chrono, et rend la main au joueur