

Titre : Scénario d'usage

Résumé : Voici le déroulement d'une potentielle partie jouée par un joueur.

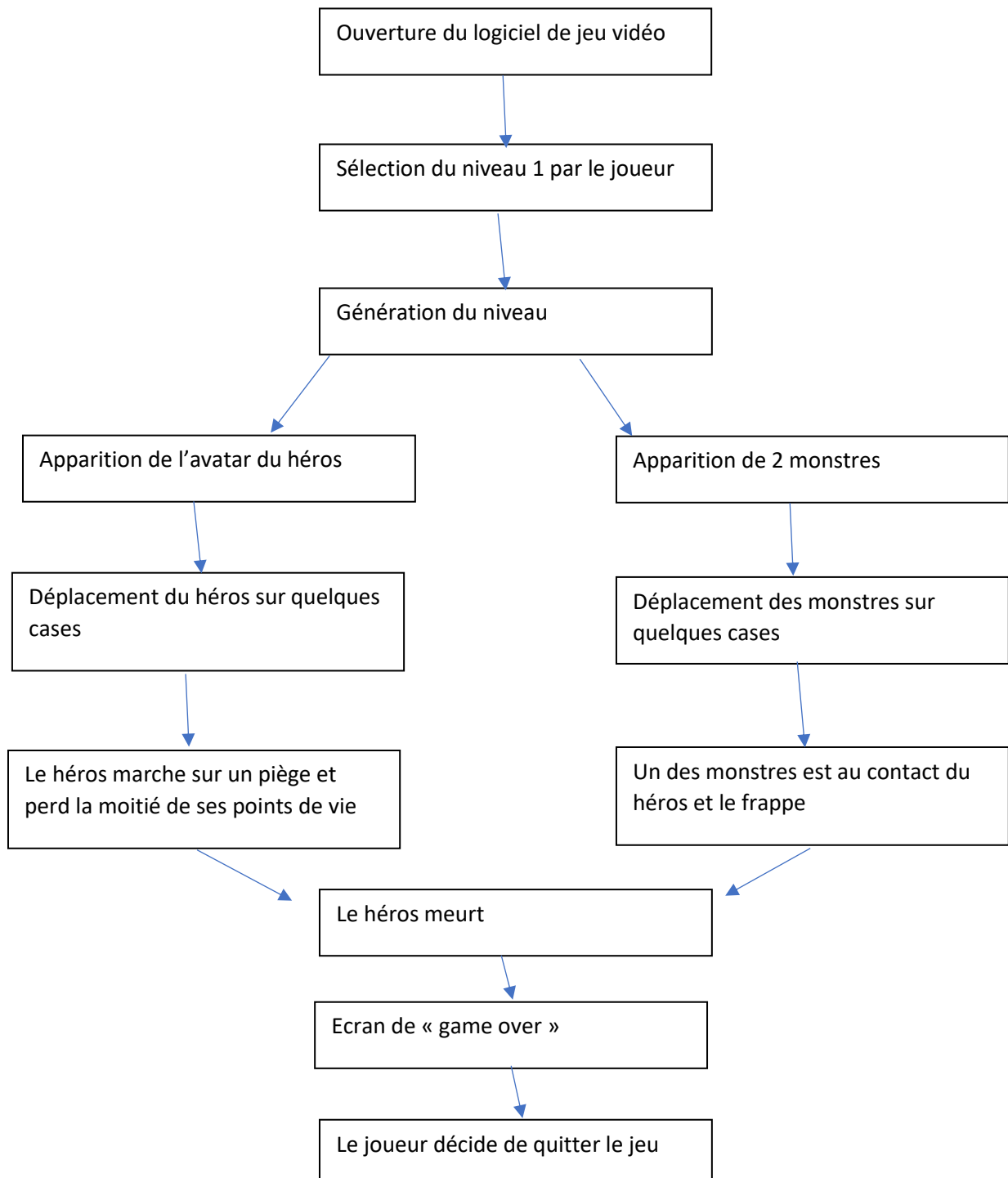
Responsable : Marin Wenger

Date de création : 09/10/2018

Acteurs concernés : le joueur

Pré condition : Le joueur allume et joue au jeu

Post condition : Le joueur choisit de quitter le jeu



Ouverture du logiciel de jeu : Le joueur ouvre l'application qui permet d'activer le code du jeu et d'activer l'interface graphique.

Sélection du niveau 1 : Le joueur a le choix entre plusieurs niveaux et choisit le niveau 1 grâce aux flèches directionnelles et la touche entrée.

Génération du niveau : Le choix du joueur est pris en compte et le logiciel va chercher le fichier correspondant au niveau pour générer l'interface graphique d'un labyrinthe avec des murs des pièges, des cases magiques et un trésor.

Apparition de l'avatar du héros : Le joueur voit son avatar apparaître dans le labyrinthe et peut commencer à jouer en se déplaçant et en attaquant.

Apparition de 2 monstres : Dans ce niveau, le logiciel génère 2 monstres placés aléatoirement dans le labyrinthe qui poursuivent le héros quand ils le croisent dans le labyrinthe.

Déplacement du héros sur quelques cases : Le joueur décide de se déplacer dans le labyrinthe.

Déplacement des monstres sur quelques cases : Les monstres se déplacent sur un chemin prédéfini sauf s'il voit le héros, c'est-à-dire que le héros est sur la même ligne ou colonne et qu'il n'y a pas de murs entre le héros et le monstre.

Le héros marche sur un piège : En se déplaçant dans le labyrinthe le joueur a déplacé son avatar sur une case piégée donc le héros perd la moitié de sa vie.

Un monstre est au contact du héros et le frappe : Le monstre croise le héros, le frappe.

Le héros meurt : Le héros n'a plus de vie à cause du monstre et meurt.

Ecran de « game over » : Le logiciel affiche l'interface de « game over ».

Le joueur décide de quitter le jeu : Sur l'interface il y a plusieurs choix : rejouer, choisir un autre niveau ou quitter. Le joueur décide de quitter le jeu.