

Un scénario d'usage possible

Titre : Jeu du labyrinthe.

Résumé : Le projet de ce jeu est a réalisé dans le cadre d'une formation ingénieur en informatique avec l'école de l'ENSEM. L'objectif est de créer une interface de jeu mono-utilisateur avec un graphisme approprié Le but du jeu est de faire sortir le héros d'un labyrinthe en trouvant le trésor. Cependant, des monstres peuvent apparaitre sur la carte en fonction du niveau choisi par l'utilisateur qui devront essayer de tuer le héros.

Auteur : Baptiste REVEILLER

Responsable : Marin WENGER

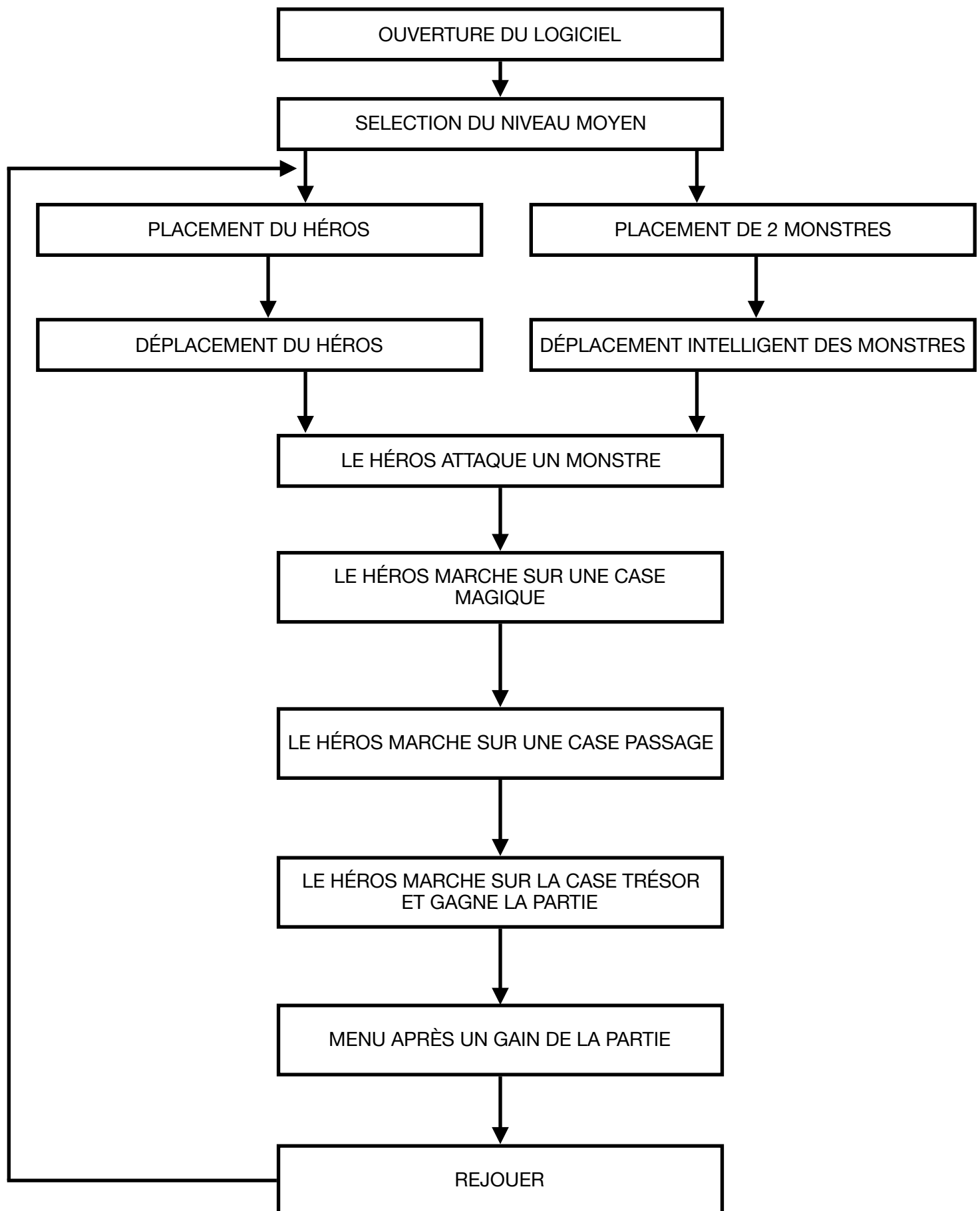
Date de création : 09/10/2018

Version : 1.1

Acteurs concernées : Les joueurs

Pré-condition : Le joueur doit jouer au jeu.

Diagramme d'un scénario



Ouverture du logiciel : L'utilisateur ouvre le logiciel situé sur le bureau de l'ordinateur avec un double clic.

Sélection du niveau moyen : Le joueur est arrivé sur le menu du jeu et doit sélectionner un niveau. Dans ce cas, il choisit le niveau moyen du jeu.

Placement du héros : Le héros est placé aléatoirement dans le labyrinthe. Cependant il ne peut pas être trop près des monstres et du trésor. Il ne devra pas non plus tomber sur une case mur ou spécial du labyrinthe.

Placement des 2 monstres : Comme le joueur a choisi le niveau moyen, il y a apparition de 2 monstres sur la carte. Ils ne doivent pas apparaître trop près du héros.

Déplacement du héros : Le joueur peut déplacer son héros avec les touches fléchées du clavier. Il peut se déplacer vers le haut, vers le bas, à gauche et à droite. La vitesse de déplacement reste cependant constante.

Déplacement des monstres : Les monstres en niveau moyen se déplacent de manière intelligente, c'est à dire qu'ils ont pour but de tuer le héros le plus rapidement possible et donc avec des déplacements optimaux. La vitesse de déplacement est similaire à celle du héros.

Le héros attaque un monstre : Dans ce scénario le joueur a choisi d'attaquer un des 2 monstres en se retrouvant sur la même case. Cependant le monstre et le héros perdent le même pourcentage de point de vie.

Le héros marche sur une case magique : Après avoir attaqué le monstre, le joueur se déplace sur une case magique pouvant avoir plusieurs avantages ou désavantages pour le héros. Ici, en passant sur cette case, il remonte sa jauge de vie à 100%.

Le héros marche sur une case de passage : Après avoir effectué quelques déplacements pour échapper au monstre et rejoindre le trésor, le héros passe sur une case de passage qui permet de le transférer dans un autre coin du labyrinthe.

Le héros marche sur la case trésor et gagne la partie : Une fois que le joueur a réussi à trouver un passage sur la carte pour rejoindre le trésor, le héros arrive sur cette case et gagne ainsi la partie.

Menu après le gain d'une partie : Après la victoire du joueur, un menu apparaît à l'écran avec 3 options :

- Rejouer
- Changement de niveau
- Quitter le jeu

Le joueur a décidé de choisir rejouer la partie.

Rejouer : Une fois l'option rejouer sélectionnée, le joueur repart sur un autre labyrinthe avec un point de départ différent pour le héros et pour les monstres.