

Diagramme de Cas d'Utilisation – Description textuelle

Titre : Sélectionner mode de jeu
Description : Un joueur sélectionne le mode de jeu voulu parmi un morpion en 2D ou 3D
Acteur primaire : Le joueur qui lance l'application
Acteurs secondaires : /
Préconditions: Aucune partie n'est lancée
Scenario principal : <ol style="list-style-type: none">1. Le joueur sélectionne le mode de jeu parmi les morpions 2D et 3D2. Le joueur sélectionne la taille de la grille.
Postconditions: Le mode de jeu est sélectionné est la partie est lancée
Scenario alternatif : <ol style="list-style-type: none">1. Le joueur entre ou sélectionne un mode de jeu qui n'est pas correcte.2. Le système redemande au joueur de sélectionner un mode de jeu valide.3. Le joueur sélectionne une taille de grille incorrecte.4. Le système redemande au joueur de sélectionner une taille de grille correcte.

Diagramme de Cas d'Utilisation – Description textuelle

Titre : Placer un pion
Description : L'état du morpion est affiché au joueur et celui-ci sélectionne une case correspondant à la case où il désire poser son pion.
Acteur primaire : Le joueur.
Acteurs secondaires : /
Préconditions: La partie est en cours et la grille est dans un certain état.
Scenario principal : <ol style="list-style-type: none">1. Le joueur entre en entrée la position où il souhaite poser son pion.2. Le joueur valide la position en appuyant sur « Entrer ».
Postconditions: La partie est en cours et la grille reste dans le même état.
Scenario alternatif : <ol style="list-style-type: none">1. Le joueur entre en entrée une position qui ne correspond pas à un placement autorisé (indice invalide ou déjà occupé).2. Le système redemande au joueur de choisir où placer son pion.

Diagramme de Cas d'Utilisation – Description textuelle

Titre : Valide le placement d'un pion
Description : L'état du morpion et la position du pion sur le point d'être placé est affiché au joueur et celui-ci décide de valider le placement ou sélectionne une nouvelle position où placer son pion.
Acteur primaire : Le joueur.
Acteurs secondaires : /
Préconditions: La partie est en cours et la grille est dans un certain état avec la position du pion à placer sur la grille.
Scenario principal : 1. Le joueur valide le placement en appuyant sur « Entrer »
Postconditions: La partie est en cours et le morpion est mise à jour avec le pion du joueur placé
Scenario alternatif : 1. Le joueur entre en entrée une nouvelle position (<i>cf. remplacer un pion</i>). 2. Le système redemande au joueur de valider son placement (<i>cf. Placer un pion</i>).

Diagramme de Cas d'Utilisation – Description textuelle

Titre : Replacer le pion
Description : Cette description textuelle correspond au cas où lors de la validation du placement d'un pion, le joueur décide de sélectionner une autre position.
Acteur primaire : Le joueur.
Acteurs secondaires : /
Préconditions: La partie est en cours et la grille est dans un certain état avec la position du pion à placer sur la grille.
Scenario principal : <ol style="list-style-type: none">1. Lors de la validation du pion le joueur entre une nouvelle position.2. Le joueur valide la position en appuyant sur « Entrer ».
Postconditions: La partie est en cours et la grille reste dans le même état.
Scenario alternatif : (<i>cf. placer un pion</i>).