Trivia Pursuit

*Rapport d’étude préliminaire*

Melissa Boucher et Charlie Laplante

25/02/2015

**Table des matières**

Introduction

Objectif du document 2

Portée du document 2

Références 2

Problématique 2

Description de contexte

Diagramme des cas d’utilisation 3

Description des cas d’utilisation 4

Cas 1 4

Cas 2 5

Cas 3 6

Cas 4 7

Diagramme UML 8

Diagramme de classes 9

Modèle relationnel 10

Conclusion

évaluer la faisabilité 11

Solutions d’implémentation 11

Échéancier d’implémentation 11

**Introduction**

## Objectif du document

Ce document servira à prouver que la demande du client a bien été comprise et ainsi démontrer l’analyse qui en a été fait. Une analyse de modélisation, des clarifications de l’énoncé et des besoins du client ainsi que des évaluations de cas et de solutions auront été fait avant l’écriture de ce document afin de permettre de comprendre le projet à qui le veux bien.

## Portée du document

Le document présent s’adresse à toute personne pouvant lire et comprendre des diagrammes de cas d’utilisations et d’UML. Le client pourra également y retrouver des explications résumés des fonctionnalités du système.

## Références

* L’énoncé remis par le professeur
* La documentation du cours fait par le professeur en ligne
* La documentation autre trouvée sur internet
* Les explications du professeur

## Problématique

Le client désire un jeu développé nommé Trivia Pursuit. Il s’agit d’un jeu questionnaire pouvant être joué de 2 à 4 joueurs. 6 catégories de questions sont disponibles pour divertir les joueurs. Ce jeu doit être composé d’une base de données ainsi que d’un programme fait à partir du langage Ado.Net.

**Description de contexte**

## Diagramme de cas d’utilisation

Description des cas d’utilisation

Diagramme UML

Diagramme de classes

Modèle relationnel