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

Définitions 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

Droits d’auteur et de reproduction 12

**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, soit les programmeurs qui devront écrire le programme. Le client (Saliha Yacoub) pourra également y retrouver des explications résumés des fonctionnalités du système pour vérifier si nous avons compris l’énoncé.

## Références

* L’énoncé remis par le professeur
* Période de questions répondu par le professeur
  + Est-ce que les joueurs peuvent abandonner n’importe quand?
  + Clarifier la situation de gagner? (Nombre de question à répondre par catégorie)
  + Est-ce qu’on doit gérer plusieurs parties?
  + Doit-on avoir une table score ou pouvons-nous gérer le nombre de bonne réponse avec des counts.

## 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. Chacun leur tour, les joueurs devront répondre à des questions. Le jeu se termine lorsqu’un joueur réussi à répondre correctement à 5 questions de chaque catégorie. Ce jeu doit être composé d’une base de données Oracle ainsi que d’un programme fait à partir du langage Ado.Net.

***Définitions***

* **ADO.NET** : Bibliothèque logicielle de Microsoft fournissant une interface d’accès aux données dans l’environnement Windows.
* **Implémentation** : Mise en place de fonctionnalité informatique.

**Description de contexte**

## Diagramme de cas d’utilisation

Description des cas d’utilisation

**ID :** Case 1

**Titre :** Commencer une partie

**Brève description :** Des utilisateurs créent une partie de Trivia Pursuit.

**Acteurs :** Les joueurs

**Préconditions :**

* Il y a minimum 2 joueurs présents
* Il y a maximum 4 joueurs présents
* Les joueurs doivent savoir jouer au jeu

**Post conditions :**

* Les joueurs jouent au jeu

**Enchaînement des opérations**

|  |  |
| --- | --- |
| **Acteurs** | **Système** |
| 1. Le cas d’utilisation débute lorsque des joueurs démarrent le programme. | 1. Le système demande un nombre de joueurs valide (2 à 4). |
| 1. Les joueurs entrent leur nom de joueur. | 1. Le système crée ou cherche l’identité des joueurs dans la BD. |
|  | 1. Le système détermine l’ordre des joueurs. |
|  | 1. Le système démarre la partie. |

**Scénarios alternatifs :**

**A1 :** Un joueur décide de quitter ou d’abandonner pendant la création de partie.

* Une nouvelle partie doit être créée

**A2 :** Il n’y a pas assez de joueurs ou trop de joueurs.

* Les utilisateurs doivent par eux même décider quoi faire

**ID :** Case 2

**Titre :** Tourner la roulette

**Brève description :** Une catégorie aléatoire est choisis par le programme si la catégorie choisis est blanche demande à l’utilisateur quel catégorie il veut. Ensuite le programme pose une question aléatoire au joueur.

**Acteurs :** Roulette.

**Préconditions :**

* Déterminer le nombre de joueur.
* Déterminer l’ordre des joueurs.

**Post conditions :**

* La question ainsi que sa réponse est gardé en mémoire.

**Enchaînement des opérations**

|  |  |
| --- | --- |
| **Acteurs** | **Système** |
| 1. Le cas début lorsque c’est au tour du joueur à jouer. |  |
| 1. La roulette se met à tourner |  |
|  | 1. Le programme calcule une valeur aléatoire |
| 1. La roulette s’arrête sur une position aléatoire déterminer par le système. |  |

**Scénarios alternatifs :**

**A1 :** La roulette tombe sur la couleur blanche(Système)

- Le joueur choisit sa catégorie. (Acteur)

**ID :** Case 3

**Titre :** Vérification de fin de partie

**Brève description :** On veut vérifier si un joueur remplit les conditions de gagnant qui mettraient fin à la partie.

**Acteurs :** Un joueur

**Préconditions :**

* Une partie doit avoir été débutée
* Une réponse doit avoir été répondue correctement

**Post conditions :**

* Les joueurs arrêtent de jouer
* Les joueurs continuent de jouer

**Enchaînement des opérations**

|  |  |
| --- | --- |
| **Acteurs** | **Système** |
| 1. Un joueur répond à une question correctement. | 1. Le système met la question répondu dans la table Réussi avec l’ID du joueur et de la question. |
|  | 1. Le système compte le nombre de questions réussies. |

**Scénarios alternatifs :**

**A1 :** Il y a 30 questions réussites dans la table Réussi pour un même joueur.

* La partie se termine

**A2 :** Il n’y a pas 30 questions réussites dans la table Réussi pour un même joueur.

* La partie continue

**ID :** Case 4

**Titre :** Répondre à une question

**Brève description : Un joueur répond à une question.**

**Acteurs :** Le joueur

**Préconditions :**

* La roulette doit être tournée.
* Les joueurs doivent être encore dans la partie.
* Une catégorie doit être choisie.

**Post conditions :**

* Si Bonne réponse on vérifie s’il y a un gagnant.

**Enchaînement des opérations**

|  |  |
| --- | --- |
| **Acteurs** | **Système** |
|  | 1. Le système affiche la question et les choix. |
| 1. Le joueur choisit une réponse. | 1. Le système traite la réponse. |
|  | 1. Le système affiche le résultat (Bonne ou mauvaise réponse) |

**Scénarios alternatifs :**

**A1 :** Le joueur ne choisit pas de réponse

-La réponse est comptée comme étant mauvaise.

-On passe au prochain joueur.

Modèle relationnel

Diagramme UML

Diagramme de classes

**Conclusion**

Évaluation de la faisabilité

Solutions d’implémentation

Échéancier d’implémentation

Droits d’auteur et de reproduction

Tous droits réservés. Aucun extrait de ce document ne peut être reproduit, sous quelque forme ou procédé quel qu’il soit.