Cas d’utilisation

Ce diagramme de cas d’utilisation a pour but de présenter les différentes fonctionnalités disponibles pour l’utilisateur lors de l’utilisation du logiciel « 2048 ».

Ces fonctionnalités sont celles que nous avons imaginées afin d’offrir le jeu le plus complet et agréable possible, cependant, nous n’avons pas pu toutes les implémentées.

Nous allons donc présenter le fonctionnement de ce logiciel ainsi que les différents cas d’utilisation pouvant se présenter à l’utilisateur, dans le cas ou nous aurions implémentées toutes les fonctionnalités présentes dans ce diagramme.

Une image contenant texte, diagramme, croquis, dessin

Description générée automatiquement

Lors du lancement du logiciel, l’utilisateur atterrit sur une page d’accueil, via laquelle il peut configurer la partie et/ou s’authentifier.

La configuration permet de choisir la taille de la grille (le nombre de lignes, qui est égal au nombre de colonnes) et un objectif à atteindre pour gagner la partie (obtenir le bloc 2048, 4096, etc).

De plus, l’utilisateur peut s’authentifier, c’est-à-dire se créer des identifiants (nom d’utilisateur et mot de passe) ou se connecter avec ses identifiants déjà existants.

Dans le cas ou l’utilisateur s’authentifie, alors on propose à l’utilisateur de reprendre une partie parmi l’ensemble des parties qu’il a sauvegardées.

Après que l’utilisateur ait créer une nouvelle partie ou repris une de ses sauvegardes, il entre alors dans le jeu.

Il peut alors jouer (déplacer les blocs), sauvegarder sa partie (en lui assignant un nom de sauvegarde), consulter l’aide du jeu, ou encore réinitialiser la partie (remettre la grille à zéro).