



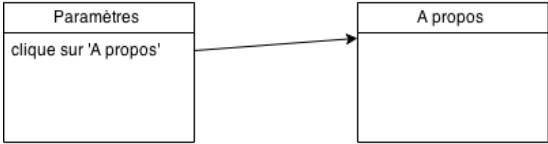
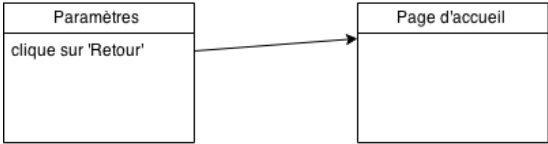
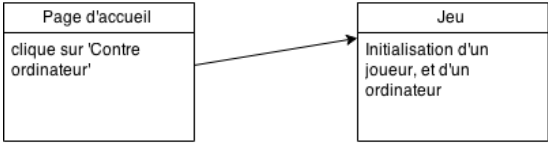
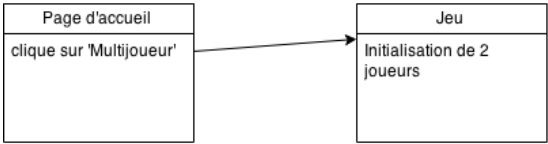
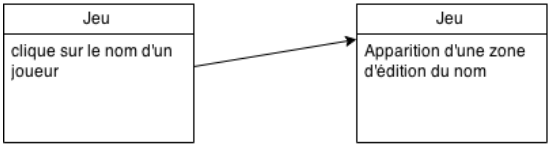
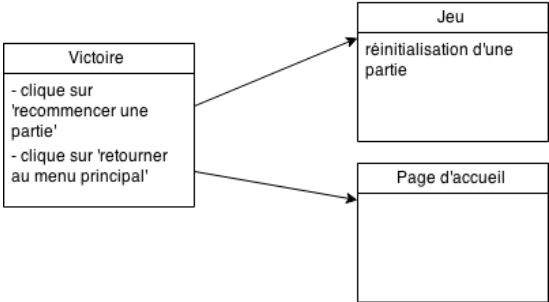


Spécifications fonctionnelles :

N°	User Story Title	User Story description	Priorité
1	Le joueur1 peut cliquer sur le bouton Paramètres	 <pre> graph LR A[Page d'accueil] -- "clique sur 'Paramètres'" --> B[Paramètres] </pre> <p>Cette manipulation affiche l'écran des paramètres</p>	Obligatoire
2	Le joueur1 peut cliquer sur le bouton Musique	 <pre> graph LR A[Paramètres] -- "clique sur 'Musique'" --> B[Musique] </pre> <p>Cette manipulation va mettre/couper la musique du jeu. Les autres sons seront encore présents. Le bouton va légèrement être modifiée pour comprendre que l'action est mémorisée.</p>	Faible
3	Le joueur1 peut cliquer sur le bouton Son	 <pre> graph LR A[Paramètres] -- "clique sur 'Son'" --> B[Son] </pre> <p>Cette manipulation va mettre/couper tous les sons du jeu. Le bouton va légèrement être modifiée pour comprendre que l'action est mémorisée.</p>	Faible
4	Le joueur1 peut cliquer sur le bouton Langues	 <pre> graph LR A[Paramètres] -- "clique sur 'Langues'" --> B[Langues] </pre> <p>Cette manipulation va proposer une liste de langues. Si le joueur 1 clique sur une autre langue, cela va changer les textes des boutons. Le bouton va légèrement être modifiée pour comprendre que l'action est mémorisée.</p>	Faible

5	Le joueur1 peut cliquer sur le bouton A propos	 <p>Cette manipulation va afficher une nouvelle fenêtre donnant des informations sur les développeurs.</p>	Faible
6	Le joueur1 peut cliquer sur le bouton Retour	 <p>Cette manipulation retourne le joueur sur la page d'accueil</p>	Obligatoire
7	Le joueur1 peut cliquer sur le bouton Contre Ordinateur	 <p>Cette manipulation va afficher l'écran de jeu. Le joueur 1 va devoir cliquer sur une colonne pour poser un premier point.</p>	Obligatoire
8	Le joueur1 peut cliquer sur le bouton Multijoueur	 <p>Cette manipulation va afficher l'écran de jeu. Le joueur 1 va devoir cliquer sur une colonne pour poser un premier point. La flèche indiquera ensuite que ce sera au tour du joueur 2 de cliquer sur une colonne, et ainsi de suite</p>	Obligatoire
9	Les joueurs peuvent cliquer sur le texte Player	 <p>Cette manipulation permet de renommer le nom comme on le souhaite. On imposera une limite de caractères.</p>	Normal
10	Les joueurs peuvent cliquer sur une colonne	<p>Cette manipulation va faire descendre un jeton de la couleur appropriée au joueur.</p>	Obligatoire

11	Lorsque une partie est terminée	 <pre> graph LR Victoire[Victoire] -- "réinitialisation d'une partie" --> Jeu[Jeu] Victoire -- "" --> Accueil[Page d'accueil] </pre> <p>Cet évènement va afficher une fenêtre avec un bouton permettant de recommencer une partie. Un autre bouton sur cette même fenêtre permettra de retourner au menu principal.</p>	Obligatoire
----	---------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------