

Analyse de iSudoku

Projet de l'UE Ingénierie du Logiciel

Maude BEL Antoine HOUSAIS Théo LEBOURG Jérôme
RAHAULT Fabricio SANTOLIN DA SILVA Simon TCHERNIA

Université Pierre et Marie Curie

18 octobre 2013

- 1 Présentation du groupe et de l'organisation
 - Gestion partagée des modèles et du code
- 2 Phase d'analyse du iSudoku

- 1 Présentation du groupe et de l'organisation
 - Gestion partagée des modèles et du code
- 2 Phase d'analyse du iSudoku

- 1 Présentation du groupe et de l'organisation
 - Gestion partagée des modèles et du code
- 2 Phase d'analyse du iSudoku

Notre hébergeur de projet <https://github.com/neir/iSudoku>

Notre hébergeur de projet <https://github.com/neir/iSudoku>

Notre logiciel de gestion de versions Git

- 1 Présentation du groupe et de l'organisation
- 2 Phase d'analyse du iSudoku

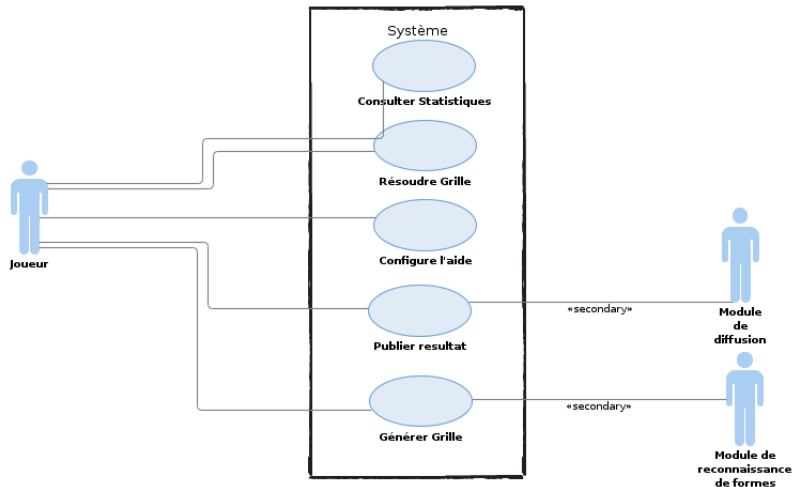
- 1 Présentation du groupe et de l'organisation
- 2 Phase d'analyse du iSudoku
 - Diagramme de cas d'utilisation

1 Présentation du groupe et de l'organisation

2 Phase d'analyse du iSudoku

- Diagramme de cas d'utilisation
- Fiche détaillée de cas d'utilisations

Diagramme de cas d'utilisation



But L'utilisateur veut résoudre une nouvelle grille de sudoku

Fiche détaillée du cas d'utilisation « Résoudre Grille »

But L'utilisateur veut résoudre une nouvelle grille de sudoku

Séquencement Le cas d'utilisation commence lorsque la grille apparaît sur l'écran du smartphone / tablette

Fiche détaillée du cas d'utilisation « Résoudre Grille »

But L'utilisateur veut résoudre une nouvelle grille de sudoku

Séquencement Le cas d'utilisation commence lorsque la grille apparaît sur l'écran du smartphone / tablette

Enchaînement nominal ① L'utilisateur sélectionne une case vide de la grille à remplir.

Fiche détaillée du cas d'utilisation « Résoudre Grille »

But L'utilisateur veut résoudre une nouvelle grille de sudoku

Séquencement Le cas d'utilisation commence lorsque la grille apparaît sur l'écran du smartphone / tablette

Enchaînement nominal

- ① L'utilisateur sélectionne une case vide de la grille à remplir.
- ② Le système affiche une aide selon le niveau de difficulté :
 - facile : le système affiche pour chaque case les valeurs possibles au vu du reste de la grille
 - difficile : le système n'affiche rien

Fiche détaillée du cas d'utilisation « Résoudre Grille »

But L'utilisateur veut résoudre une nouvelle grille de sudoku

Séquencement Le cas d'utilisation commence lorsque la grille apparaît sur l'écran du smartphone / tablette

Enchaînement nominal

- ① L'utilisateur sélectionne une case vide de la grille à remplir.
- ② Le système affiche une aide selon le niveau de difficulté :
 - facile : le système affiche pour chaque case les valeurs possibles au vu du reste de la grille
 - difficile : le système n'affiche rien
- ③ L'utilisateur entre un numéro de 1 à 9 dans cette case.

Fiche détaillée du cas d'utilisation « Résoudre Grille »

But L'utilisateur veut résoudre une nouvelle grille de sudoku

Séquencement Le cas d'utilisation commence lorsque la grille apparaît sur l'écran du smartphone / tablette

Enchaînement nominal

- ① L'utilisateur sélectionne une case vide de la grille à remplir.
- ② Le système affiche une aide selon le niveau de difficulté :
 - facile : le système affiche pour chaque case les valeurs possibles au vu du reste de la grille
 - difficile : le système n'affiche rien
- ③ L'utilisateur entre un numéro de 1 à 9 dans cette case.
- ④ L'utilisateur répète l'action 1) jusqu'à compléter intégralement la grille.

Fiche détaillée du cas d'utilisation « Résoudre Grille »

But L'utilisateur veut résoudre une nouvelle grille de sudoku

Séquencement Le cas d'utilisation commence lorsque la grille apparaît sur l'écran du smartphone / tablette

Enchaînement nominal

- ① L'utilisateur sélectionne une case vide de la grille à remplir.
- ② Le système affiche une aide selon le niveau de difficulté :
 - facile : le système affiche pour chaque case les valeurs possibles au vu du reste de la grille
 - difficile : le système n'affiche rien
- ③ L'utilisateur entre un numéro de 1 à 9 dans cette case.
- ④ L'utilisateur répète l'action 1) jusqu'à compléter intégralement la grille.
- ⑤ L'utilisateur valide la grille.