

Analyse de iSudoku

Projet de l'UE Ingénierie du Logiciel

Maude BELLAMY 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

- 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

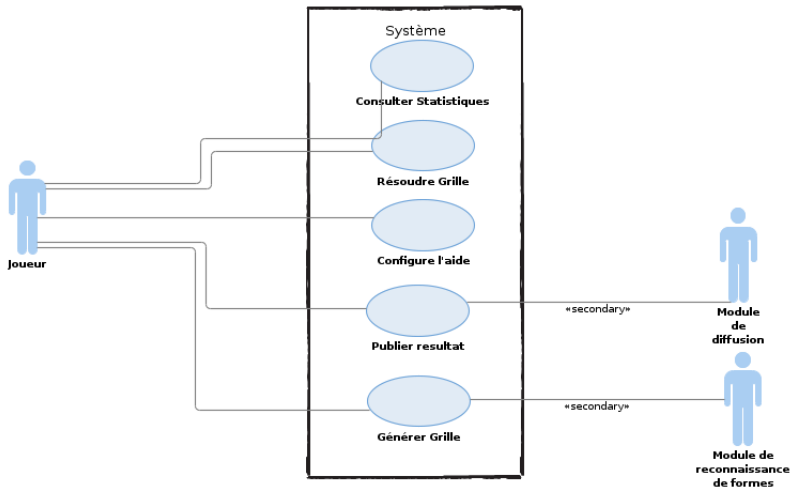
- Diagramme de cas d'utilisation
- Fiches détaillées de cas d'utilisation

1 Présentation du groupe et de l'organisation

2 Phase d'analyse du iSudoku

- Diagramme de cas d'utilisation
- Fiches détaillées de cas d'utilisation
- Diagramme de classe métier

Diagramme de cas d'utilisation



Fiche détaillée du cas d'utilisation « Résoudre Grille »

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.
- 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.

Fiche détaillée du cas d'utilisation : « Résoudre Grille »

Post-conditions

Le QI du joueur est mis-à-jour

Fiche détaillée du cas d'utilisation : « Résoudre Grille »

Post-conditions

Le QI du joueur est mis-à-jour

Enchaînement alternatif 1

Le niveau est intermédiaire et l'utilisateur se trompe lorsqu'il entre une valeur dans une case. L'enchaînement démarre après le point 3) de la séquence nominale :

- 1 Le système affiche un message signalant que la valeur entrée est fausse
- 2 On retourne au point 1 de la séquence nominale

Fiche détaillée du cas d'utilisation : « Résoudre Grille »

Post-conditions

Le QI du joueur est mis-à-jour

Enchaînement alternatif 1

Le niveau est intermédiaire et l'utilisateur se trompe lorsqu'il entre une valeur dans une case. L'enchaînement démarre après le point 3) de la séquence nominale :

- 1 Le système affiche un message signalant que la valeur entrée est fausse
- 2 On retourne au point 1 de la séquence nominale

Enchaînement alternatif 2

Le niveau est difficile et la grille remplie par l'utilisateur est fausse. L'enchaînement démarre après le point 5 de la séquence nominale :

- 1 Le système affiche un message signalant que la grille est fausse et remet la grille à zéro.
- 2 On retourne au point 1 de la séquence nominale

Fiche détaillée du cas d'utilisation : « Résoudre Grille »

Post-conditions

Le QI du joueur est mis-à-jour

Enchaînement alternatif 1

Le niveau est intermédiaire et l'utilisateur se trompe lorsqu'il entre une valeur dans une case. L'enchaînement démarre après le point 3) de la séquence nominale :

- 1 Le système affiche un message signalant que la valeur entrée est fausse
- 2 On retourne au point 1 de la séquence nominale

Enchaînement alternatif 2

Le niveau est difficile et la grille remplie par l'utilisateur est fausse. L'enchaînement démarre après le point 5 de la séquence nominale :

- 1 Le système affiche un message signalant que la grille est fausse et remet la grille à zéro.
- 2 On retourne au point 1 de la séquence nominale

Enchaînement d'Exception 1

On interrompt le remplissage de la grille (ou bien l'utilisateur quitte, ou bien l'application est interrompue par une application externe comme la réception d'un appel). L'enchaînement démarre après n'importe quel point de la séquence nominale.

Fiche détaillée du cas d'utilisation « Configurer l'aide »

But

Décrire les étapes de configuration de l'aide

Fiche détaillée du cas d'utilisation « Configurer l'aide »

But

Décrire les étapes de configuration de l'aide

Séquencement

Le cas d'utilisation démarre lorsqu'un utilisateur appuie sur le bouton de configuration de l'aide

Fiche détaillée du cas d'utilisation « Configurer l'aide »

But

Décrire les étapes de configuration de l'aide

Séquencement

Le cas d'utilisation démarre lorsqu'un utilisateur appuie sur le bouton de configuration de l'aide

Enchaînement nominal

- 1 Le système affiche les options d'aide
- 2 Le joueur change le niveau de l'aide (facile, intermédiaire ou difficile) puis appuie sur le bouton de validation

Post-conditions

Le système a modifié les options.

Enchaînement d'Exception 1

On annule la sélection des options. Commence après le point 2 de la séquence nominale.

- 1 L'utilisateur clique sur le bouton annuler

Diagramme de classe métier

