

# 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

20 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

- 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

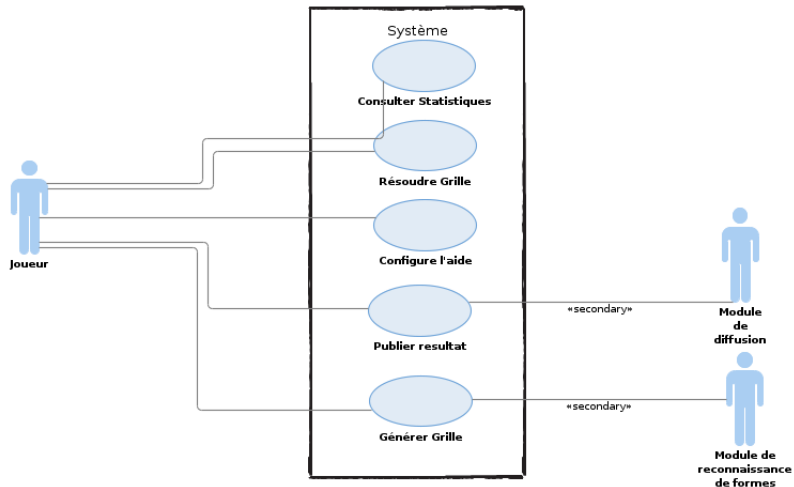
- Diagramme de cas d'utilisation
- Fiches détaillées de cas d'utilisation
- Diagramme de classe métier

## 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 Séquence

# 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



# 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.

# 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
- 2 Le système ne modifie pas les options et laisse la configuration précédent.

# Fiche détaillée du cas d'utilisation « Consulter les statistiques »

## But

Décrire les étapes de consultation des statistiques

# Fiche détaillée du cas d'utilisation « Consulter les statistiques »

## But

Décrire les étapes de consultation des statistiques

## Séquencement

Le cas d'utilisation démarre lorsqu'un utilisateur appuie sur le bouton de consultations des statistiques

# Fiche détaillée du cas d'utilisation « Consulter les statistiques »

## But

Décrire les étapes de consultation des statistiques

## Séquencement

Le cas d'utilisation démarre lorsqu'un utilisateur appuie sur le bouton de consultations des statistiques

## Enchaînement nominal

- 1 Le joueur appuie sur le bouton
- 2 Le joueur affiche les statistiques gardées en mémoire

# Fiche détaillée du cas d'utilisation « Consulter les statistiques »

## But

Décrire les étapes de consultation des statistiques

## Séquencement

Le cas d'utilisation démarre lorsqu'un utilisateur appuie sur le bouton de consultations des statistiques

## Enchaînement nominal

- 1 Le joueur appuie sur le bouton
- 2 Le joueur affiche les statistiques gardées en mémoire

# Fiche détaillée du cas d'utilisation « Publier Résultats »

## But

Décrire les étapes permettant au client publier leurs résultats

# Fiche détaillée du cas d'utilisation « Publier Résultats »

## But

Décrire les étapes permettant au client publier leurs résultats

## Séquencement

Le cas d'utilisation commence lorsqu'un joueur appuie le bouton « Publier Résultats ».



# Fiche détaillée du cas d'utilisation « Publier Résultats »

## But

Décrire les étapes permettant au client publier leurs résultats

## Séquencement

Le cas d'utilisation commence lorsqu'un joueur appuie le bouton « Publier Résultats ».

## Pre-condition

Le résultat doit être supérieur ou égal à 0.

# Fiche détaillée du cas d'utilisation « Publier Résultats »

## But

Décrire les étapes permettant au client publier leurs résultats

## Séquencement

Le cas d'utilisation commence lorsqu'un joueur appuie le bouton « Publier Résultats ».

## Pre-condition

Le résultat doit être supérieur ou égal à 0.

## Enchaînement nominal

- 1 Le système envoie aux réseaux sociaux le résultat du joueur.
- 2 Le système indique le succès de l'envoi du résultat.

# Fiche détaillée du cas d'utilisation « Publier Résultats »

## But

Décrire les étapes permettant au client publier leurs résultats

## Séquencement

Le cas d'utilisation commence lorsqu'un joueur appuie le bouton « Publier Résultats ».

## Pre-condition

Le résultat doit être supérieur ou égal à 0.

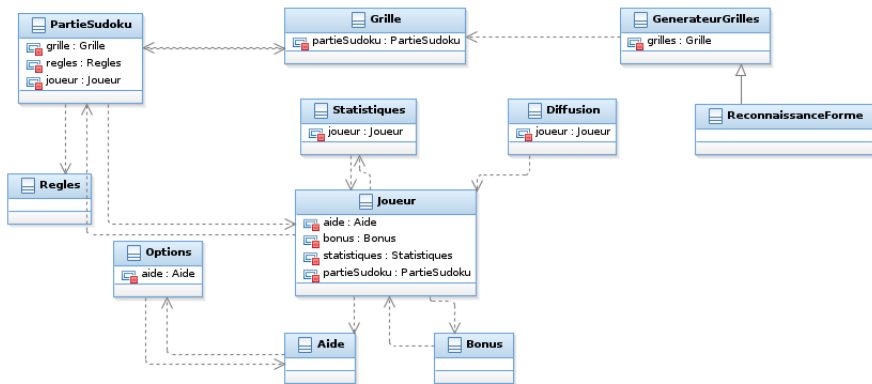
## Enchaînement nominal

- 1 Le système envoie aux réseaux sociaux le résultat du joueur.
- 2 Le système indique le succès de l'envoi du résultat.

## Enchaînement d'Exception 1

- 1 Le Système indique que le réseau est indisponible.
- 2 Case se termine.

# Diagramme de classe métier



# Diagramme de Séquence

