

MEUNIER Céline
RENARD Valentin

DL
RENNES, 14/06/16

**PROJET DOLMEN
CAHIER DES CHARGES**

PRESENTATIONS

I : Contexte.

Vous nous avez contacté afin de réaliser une application de jeu promotionnel, qui devra fonctionner sur une tablette. Vos attentes sont la rapidité du jeu (temps de jeu court), l'attractivité du jeu, et son adaptabilité. En terme de technologie, vous souhaitez qu'il soit développer en JavaScript.

II : Le Lift Prices (Ascenseur du prix).

1: présentation du jeu:

Le but de ce jeu sera de monter les étages grâce à un ascenseur. Il faudra que l'utilisateur réponde à la question, le prix de l'objet présenté est-il plus cher ou moins cher que le prix proposé par défaut. Le choix effectué, l'utilisateur n'aura plus qu'à cliquer sur le bouton plus ou moins de l'ascenseur.

Cas de figure :



Ici l'ascenseur s'ouvre sur un produit.
Le faux prix y est indiqué.



La personne a choisi le bon bouton.
Elle peut accéder à l'étage supérieur

Autre cas de figure :



De nouveau, l'ascenseur s'ouvre sur un produit.



Mais cette fois ci, la personne s'est Trompé. On reste au même étage et on perd une vie, un nouveau produit est affiché.

Dernier cas :



La personne a réussi à monter tous les étages avec succès. Elle a gagné.



L'utilisateur n'a pas su répondre, et n'a Plus de vies. Il a perdu.

Les éléments modifiables à convenances sont le nombres d'étages à monter, ainsi que le nombre de vie.

2 :Cahier des fonctionnalités:

- Etape 1 :

A l'ouverture de la porte :

Un produit est récupéré aléatoirement.
Affichage du produit et de son prix proposé.
Affichage de la question.
Affichage des vies.
Affichage de l'étage.

- Etape 2 :

L'utilisateur a deux solutions :

Il estime le vrai prix inférieur, il appui sur -.
Il estime le vrai prix supérieur, il appui sur +.

- Etape 3 :

Si l'utilisateur a donné la bonne réponse :

Les portes se referment.
Affichage du message de réussite.
L'ascenseur monte d'un étage.
On recommence à l'étape 1.

- Etape 3bis :

Si l'utilisateur a donné la mauvaise réponse :

Les portes se referment.
Affichage du message d'échec.
L'ascenseur reste au même étage.
Une vie est retiré au total de vie.
On recommence à l'étape 1.

- Etape 4 :

Si l'utilisateur a répondu correctement à tous les étages :

Les portes se referment.
Affichage du message de réussite au jeu.
Affichage du bouton terminé.
Appui sur le bouton terminé renvoi une réponse à idol selon le paramétrage.

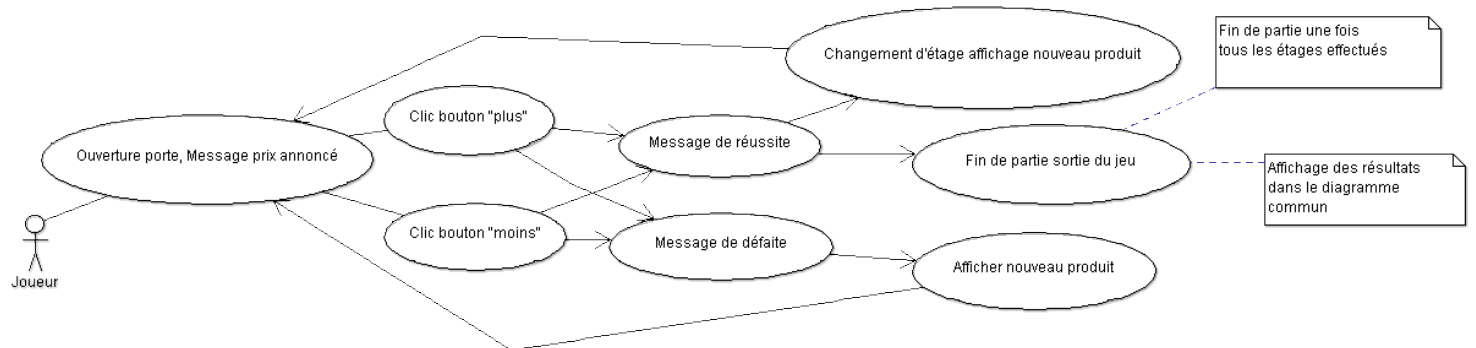
- Etape 4 bis :

Si l'utilisateur a utilisé toutes ses vies :

Les portes se referment.
Affichage du message de perte au jeu.
Affichage du bouton terminé.
Appui sur le bouton terminé renvoi une réponse à idol selon le paramétrage.

3 :Diagrammes:

- Diagramme d'utilisation :



- Diagramme d'activités :

