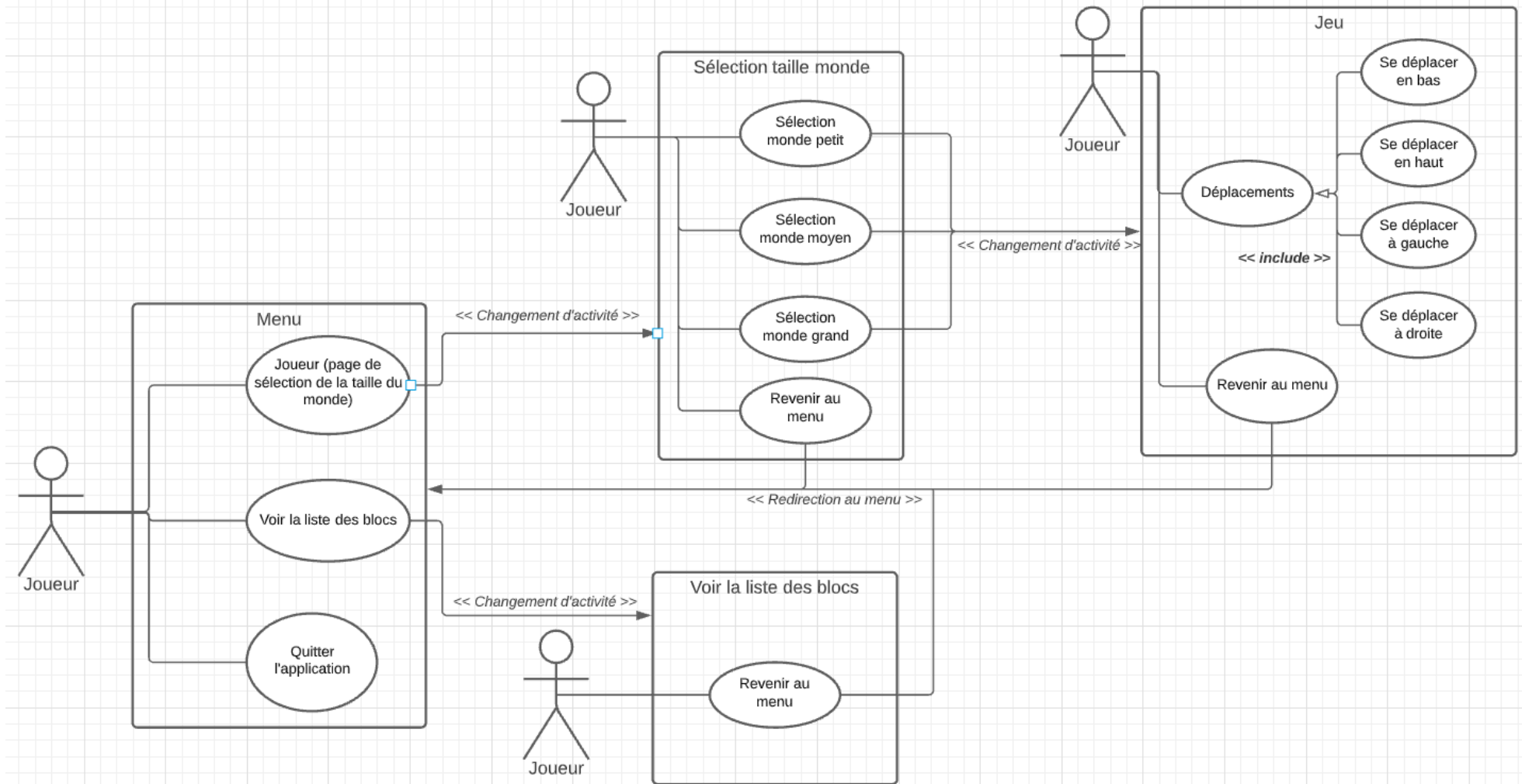


## Diagramme de cas d'utilisation



## Description du diagramme de cas d'utilisation

Notre diagramme de cas d'utilisation reprend le principe de notre application. Peu importe les cas d'utilisation possibles, le seul acteur sera le joueur.

Nous aurons quatre cas principaux d'utiliser l'application.

Premièrement, nous avons la première activité qui est le menu. Dans ce menu, le joueur peut quitter l'application (= finish de l'activité courante). Il peut également voir la liste des blocs que l'on utilise dans notre monde Minecraft. Pour terminer avec cette première activité, le joueur pourra sélectionner la taille du monde (petit / moyen ou grand).

Deuxièmement, nous avons le cas où le joueur regarde la liste des blocs utilisés (bouton "Liste des items" du menu déjà cliqué). Cette activité n'est pas très interactive avec le joueur. Son rôle est purement informatif. Le joueur a pour seule action de retourner au menu principal.

Troisièmement, nous avons le cas où le joueur sélectionne la taille du monde (bouton "Jouer" du menu déjà cliqué). Le joueur aura dans cette activité quatre choix possibles. Trois parmi eux consistent à choisir la taille du monde (petit / moyen / grand). Il a également le choix de revenir au menu principal.

Quatrième et dernière activité, celle où le joueur pourra passer à la partie concrète de l'application, c'est-à-dire jouer. Ce dernier pourra donc s'amuser à déplacer le Steve (personnage principal de Minecraft). Les déplacements possibles sont HAUT, BAS, GAUCHE et DROITE.