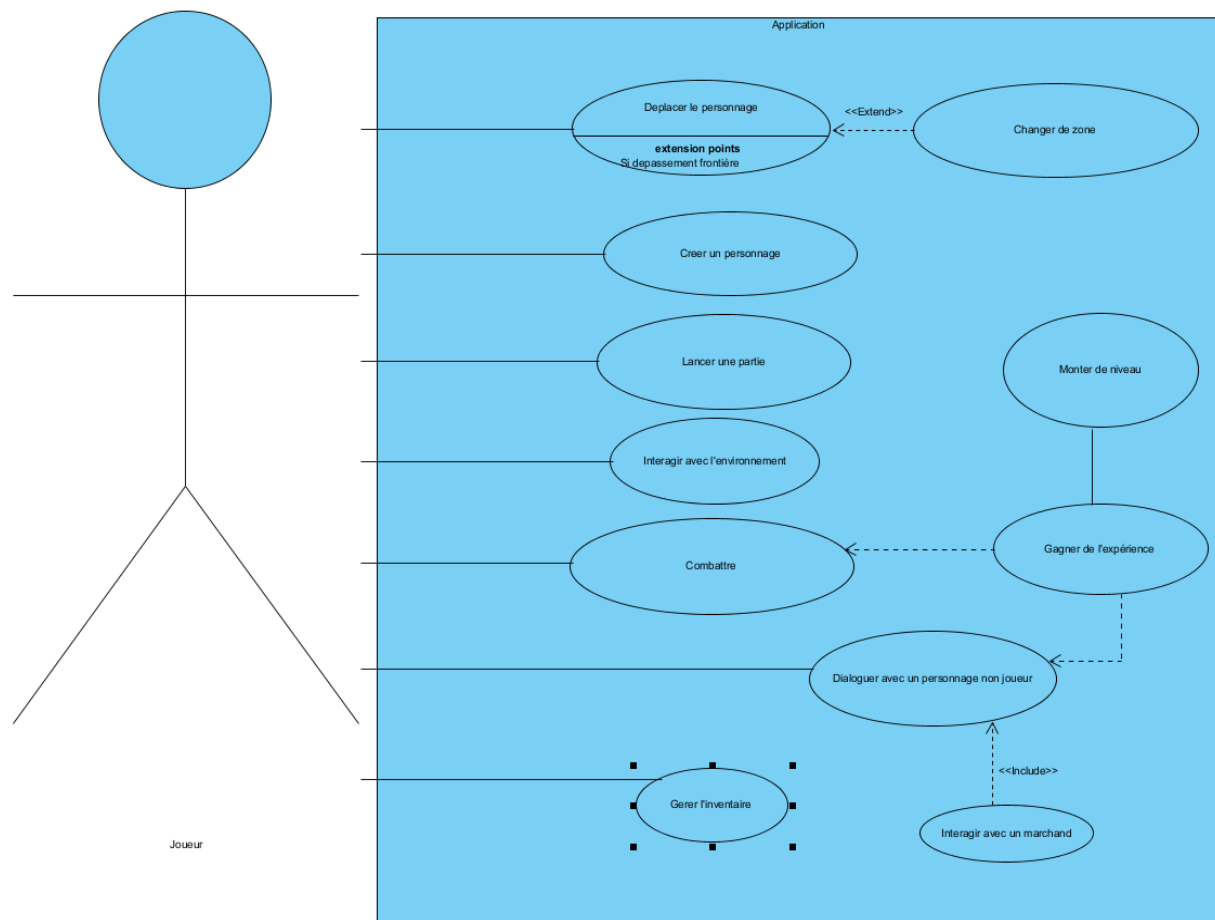


Projet Tutoré S2






Livrable D1.1 : Document des specifications fonctionnelles




Diagramme des cas d'utilisation :





Projet S2




Bilan des différents cas

Name	Description
 Joueur	
 Monter de niveau	<p>Précondition : barre d'experience pleine</p> <p>Postcondition : capacité de la barre d'experience augmentée, statistiques du personnage augmentées</p> <p>Paramètres : personnage</p> <p>Description : augmente le niveau du personnage lorsque la barre d'experience est pleine.</p>
 Déplacer le personnage	<p>Précondition : Personnage sur une position initiale, joueur souhaite déplacer le personnage</p> <p>Postcondition : Personnage déplacé</p> <p>Paramètres : personnage, position</p> <p>Description : déplacement du personnage sur le plateau de jeu</p>
 Dialoguer avec un personnage non joueur	<p>Précondition : partie lancé et personnage non joueur présent</p> <p>Postcondition : fin de discussion avec le personnage non joueur</p> <p>Paramètres : personnage, personnage non joueur</p> <p>Description : permet d'interagir avec un personnage non joueur</p>
 Gérer l'inventaire	<p>Précondition : ouverture inventaire</p>

	<p>Postcondition : fermeture inventaire</p> <p>Paramètres : personnage, inventaire</p> <p>Description : permet d'ouvrir et de fermer l'inventaire et d'équiper des objets.</p>
 Interagir avec l'environnement	<p>Précondition : lancer une partie et environnement interactif</p> <p>Postcondition : action effectuée sur l'environnement ou la partie de l'environnement</p> <p>Paramètres : personnage, environnement</p> <p>Description : interaction avec l'environnement (ex : ouvrir une porte...)</p>
 Interagir avec un marchand	<p>Précondition : personnage non joueur marchand présent</p> <p>Postcondition : fin d'interaction avec le personnage non joueur</p> <p>Paramètres : personnage, personnage non joueur marchand</p> <p>Description : permet d'interagir avec un personnage non joueur marchand (plus de possibilité d'interaction qu'un personnage non joueur normal)</p>
 Gagner de l'expérience	<p>Précondition : ennemi vaincu ou quete finie</p> <p>Postcondition : barre d'xp mise a jour</p> <p>Paramètres : personnage, ennemi, quete</p>

	<p>Description :</p> <p>augmente la barre d'expérience du personnage en fonction de la quete finie ou du monstre tue</p>
<p> Changer de zone</p>	<p>Précondition :</p> <p>partie lancée et fin de zone</p> <p>Postcondition :</p> <p>nouvelle zone</p> <p>Paramètres :</p> <p>personnage, position</p> <p>Description :</p> <p>le personnage change de zone lorsqu'il arrive à la limite de la zone précédente</p>
<p> Combattre</p>	<p>Précondition :</p> <p>partie lancée, présence d'un ennemi (objet de l'environnement)</p> <p>Postcondition :</p> <p>ennemi vaincu</p> <p>Paramètres :</p> <p>personnage, ennemi</p> <p>Description :</p> <p>Déroulement du combat.</p>
<p> Creer un personnage</p>	<p>Précondition :</p> <p>ecran sur le menu</p> <p>Postcondition :</p> <p>personnage créé</p> <p>Paramètres :</p> <p>personnage, nom, statistiques</p> <p>Description :</p> <p>permet de créer un personnage</p>
<p> Lancer une partie</p>	<p>Précondition :</p> <p>ecran sur le menu et personnage créé</p> <p>Postcondition :</p> <p>partie lancée</p>

	<p>Paramètres :</p> <p>personnage</p> <p>Description :</p> <p>lancer une partie</p>
 Application	