

frédéric paquette et francis lemaire | Modélisation De Système | 27 février 2015

Analyse Des besoins

De Trivia Crack

# Droits D’auteur et Reproduction

Tous droits réservés. Aucun extrait de ce document ne peut être reproduit, sous quelque forme ou procédé quel qu’il soit, sans le consentement écrit de la part des parties que ce document lie.

Frédéric Paquette frederic\_paquette@hotmail.com

Concepteur

Francis Lemaire [ghghghgh@hotmail.com](mailto:ghghghgh@hotmail.com)

Concepteur

Saliha Yacoub sayacoub@clg.qc.ca

Enseignante au Collège Lionel-Groulx

# Introduction

Dans le cadre du cours de modélisation et de base de donnée nous avons a implanté un jeu semblable a trivia crack pour notre travail pratique en modélisation et pour le travail pratique en base de donnée.

# Détails du jeu

Trivia crack est un jeu qui se joue entre deux et quatre. Il y a six catégories de question. Le déroulement est simple une catégorie est choisi au hasard et une question aussi le joueur qui joue son tour doit choisir une réponse entre les quatre réponses qui lui sont proposé si il répond correctement une nouvelle catégorie et question est choisi au hasard si il répond incorrectement c’est au tour du joueur suivant. Pour gagner la partie tu dois répondre à cinq questions correctement de chaque catégorie.

# Objectifs Du Document

-Présenter un minimum de deux solutions

-démontrer notre compréhension de la problématique

-Avoir une solution optimale

-Recenser tous les besoins

-Monter un échéancier

-Offrir un document explicatif au client

# Porter du Document

Ce document s’adresse principalement au client Saliha Yacoub Enseignante au cégep Lionel Groulx.

Il sera aussi utiliser comme document de référence par les concepteurs Frédéric Paquette et Francis Lemaire et autres programmeurs analystes.

# Documentation de référence

-http://salihayacoub.com/

-http://salihayacoub.com/420Ke2/Semaine%204/2015TP-Ke2.pdf

-http://www.w3schools.com/sql/

Les questions Posées Au Client

1) Est-ce-que nous devons avoir 5 questions de suite dans chaque catégories pour gagner ?

Réponse : Non Pas oublié

2) si il a répondu correctement a 5 question de la catégorie peut-il encore la pigé ?

Réponse : Oui il peut encore la pigé

3) Temps limite pour répondre aux questions ?

Réponse :Non mais peut-être suggérer dans la solution ++

4)est-ce-possible de pigé 2 fois la même question?

Réponse: Non c’est impossible

5)Comment on détermine l’ordre des Joueurs?

Réponse :On l’implante comme on le veut

6)Est-ce-que la couleur des catégories est prédéterminer ?

Réponse : Non on l’implante comme on le veut

7) Est-ce-que les choix de réponse change ?

Réponse :Non c’est 4 choix prédéterminer dans la Bd et l’ordre ne change pas non plus

8 )Multi-Joueurs En ligne ou local serveur ou p2p ?

Réponse : Application local aucune implantation en ligne

9) Bd local ou distante?

Réponse : Distante (mercure)

10) Connection des joueurs (Liste d’amis ou Lan ou Géo)?

Réponse : Liste d’amis

11) une application local par joueurs ou tous sur la même ordi ? (transmettre les control)

Réponse : une application 4 joueurs

12) alias compte mot de passe

Réponse : oui alias acconte et mot de passe a nore discrétion

13) garder les statistiques des joueurs ? Réponse : Oui on garde toutes les statistiques

# Présentation du Système

Jeu qui se joue entre deux et quatre avec six catégories de questions cinq bonnes réponses dans chacune des catégories est requis pour gagner la partie.

**Cas d’utilisation 1**

Piger Une Question

Description du cas : Le joueur qui joue actionne la roulette qui choisit aléatoirement une catégorie et une question

Les acteurs : les joueurs un a quatre (la personne qui joue actuellement)

Précondition : Avoir un minimum 2 joueurs

Avoir déterminé l’ordre des joueurs

Enchainement :

1. Le joueur qui doit jouer son tour tourne la roulette
2. Si la catégorie est la blanche aller Cas utilisation deux
3. Si la catégorie est pas blanche lire la question
4. Aller au cas d’utilisation trois

Post condition : Cas d’utilisation trois

Cas d’utilisation quatre

**Cas d’utilisation 2**

Choisir la couleur de la catégorie

Description : la roulette est tombée sur la catégorie blanche qu’il donne le choix au joueur de choisir sa catégorie

Les acteurs : les joueurs un a quatre (la personne qui joue actuellement)

Précondition : Avoir 2 joueurs

Cas d’utilisation un

Enchainement :

1. Choisi entre les catégories présentes
2. Lire la question pigée
3. Aller au cas d’utilisation trois

Post condition : Cas d’utilisation trois

Cas d’utilisation quatre

**Cas d’utilisation 3**

Répondre a la question

Description : choisir entre les 4 choix de réponse la bonne réponse

Les acteurs : les joueurs un à quatre (la personne qui joue actuellement)

Préconditions : avoir 2 joueurs

Cas d’utilisation un

Enchainement :

1) Choisi entre les 4 choix

2) vérifie si la réponse est bonne

Si oui vérifie s’il gagne une catégorie

Si oui Cas d’utilisation quatre sinon cas d’utilisation cinq

4) si mauvaise réponse change de joueur et aller au cas d’utilisation un

Post condition : Vérifier si il y a gagnant

**Cas d’utilisation 4**

Gagner une categorie

Description : le joueur a répondu correctement à cinq questions de chaque catégorie

Précondition : avoir 2 joueurs

Cas d’utilisation un

Cas d’utilisation trois

Avoir 5 bonne reponses dans une categorie

Enchainement :

1. Déclaration de la categorie
2. Verification si il a gagner toutes les categories si oui cas six
3. Sinon pas gagner toutes les categorie cas cinq

Post condition : cas d’utilisation cinq

# Les Solutions

La première solution serait d’implanter seulement 4 catégories et enlever la catégorie blanche Et implanter un système qui se joue a deux joueurs. Les joueurs non aucun temps limite pour Jouer leurs tours. Et un nombre limiter de Questions prédéfini a l’avance.

-base de donne oracle

-sqldevelopper

-interface usager c# windows form

-visual studio 2013

-ado.net

La deuxième solution serait d’implanter les 6 catégories et la catégorie blanche qui permet au joueur qui tombe sur cette couleur de choisir sa catégorie permettre de pouvoir jouer jusqu’à 4 joueur. de question instaurer un temps limite pour répondre au questions. Implanter un formulaire d’ajout suppression modification de question.

-base de donnée oracle

-sqldevelopper

-interface usager c# Windows form

-Visual studio 2013

-ado.net

# La Conclusion

La solution recommandée est la deuxième solution. La solution permet plus de liberté et la dure de vie de l’application vas être plus grande parce que l’application ce jouer jusqu’à quatre joueurs et aussi parce que nous dentons la possibilité au joueurs de rajouter des questions pour faire dure le plaisir en mettant un défi de temps.