

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 notre 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 catégorie

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

Postcondition : 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

Postcondition : 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 et gagne une catégorie cas 4

Cas d’utilisation quatre

3) si bonne réponse et pas gagnant aller au cas d’utilisation un

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

Postcondition : Vérifier si il y a gagnant

Cas d’utilisation 4

Gagner la partie

Description : le joueur a répondu correctement a cinq questions de chaques catégories

Précondition : avoir 2 joueurs

Cas d’utilisation un

Cas d’utilisation trois

Enchainement :

1) Déclaration du gagnant

Postcondition : Réinitialisation de la partie

# Les Solutions

Solution un: implantation d

Les solutions

# La Conclusion

La solution QUon a choisi dimplanter et pourquoi yolo il devrait etre so geniol