

# Document de spécifications techniques

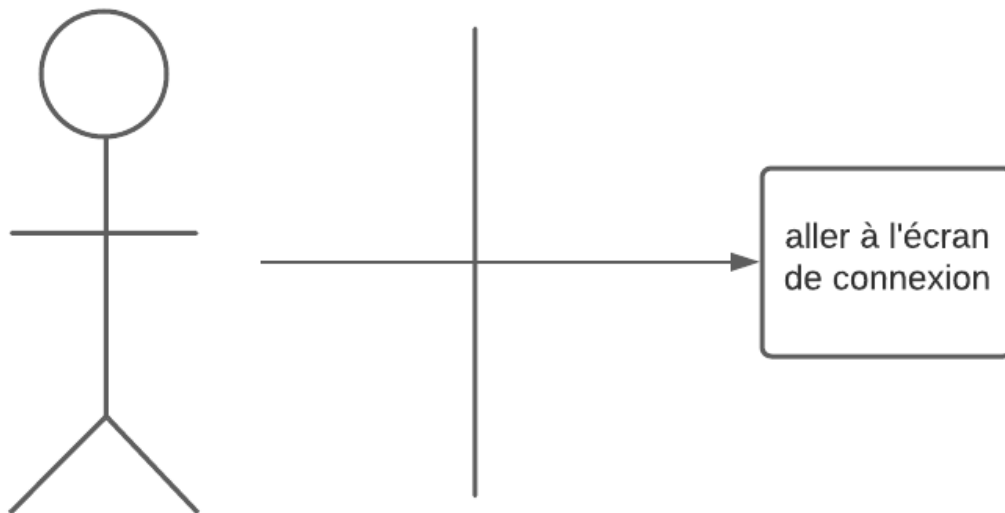
Diagrammes d'activité

Dans les prochaines pages, vous pourrez trouver les différents diagrammes d'activité réalisés. Les spécifications des fonctions sont disponibles dans les documents de codes de requêtes.

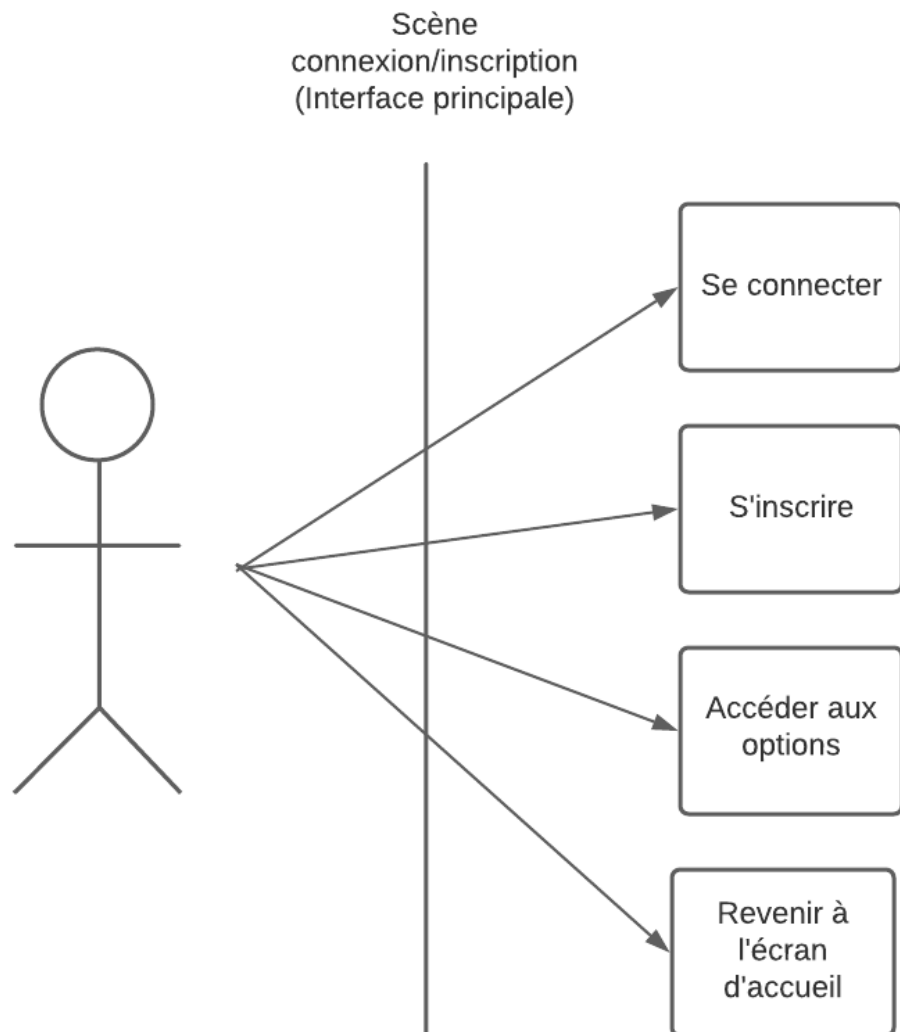
## Phase de connexion au serveur

Après le lancement de l'application, l'utilisateur se retrouve face à un écran lui permettant simplement de se connecter au serveur (il ne le fera pas consciemment, simplement, lorsque celui-ci cliquera sur le bouton "continuer", le logiciel client initialisera automatiquement la connexion avec le serveur). Il accédera alors à l'écran de connexion/inscription.

### Scène d'accueil

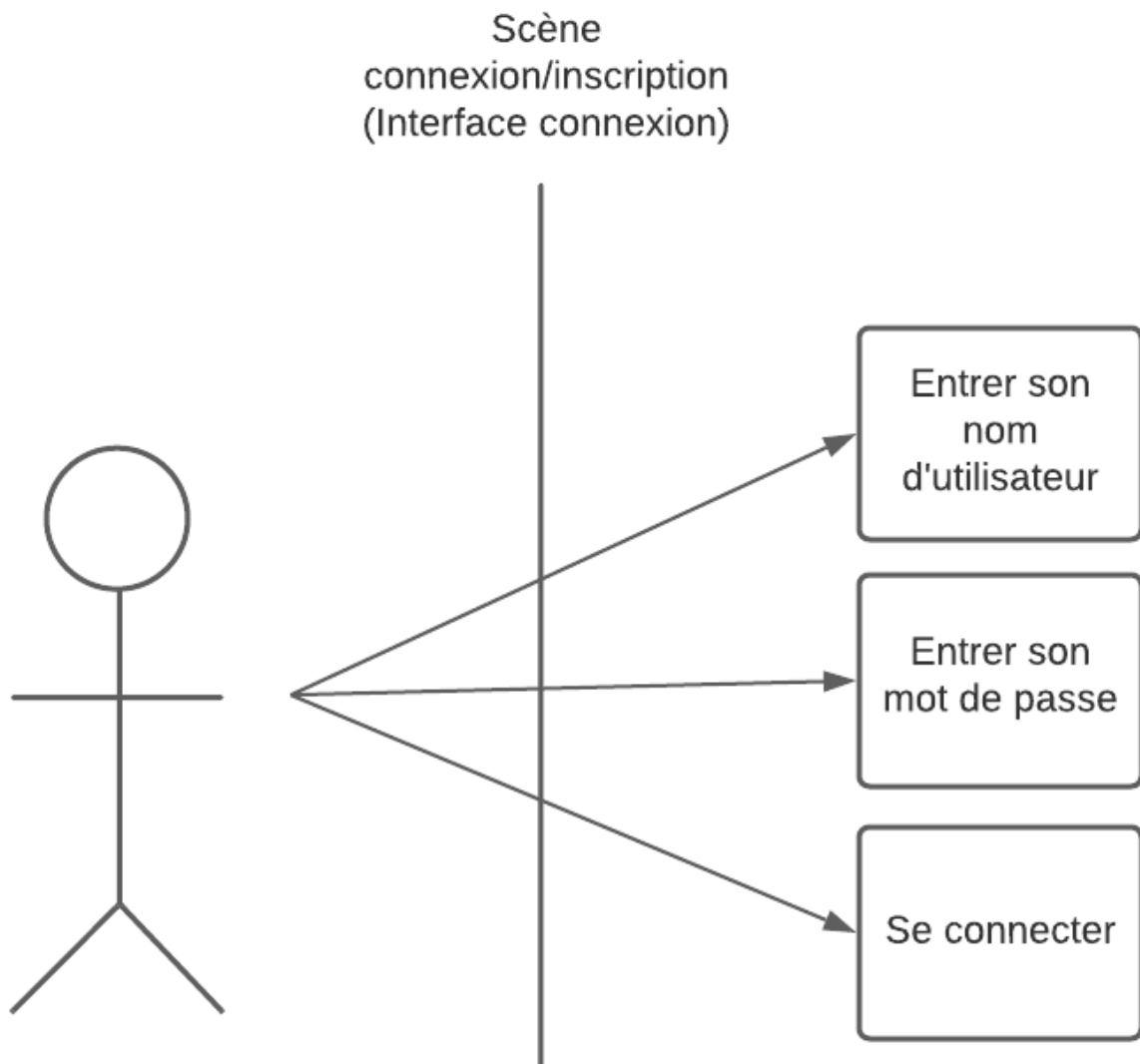


Les phases suivantes possibles sont la phase de connexion au compte de l'utilisateur ou l'inscription d'un nouveau compte. L'utilisateur pourra alors choisir entre aller se connecter, s'inscrire, accéder aux options ou revenir à l'écran précédent.

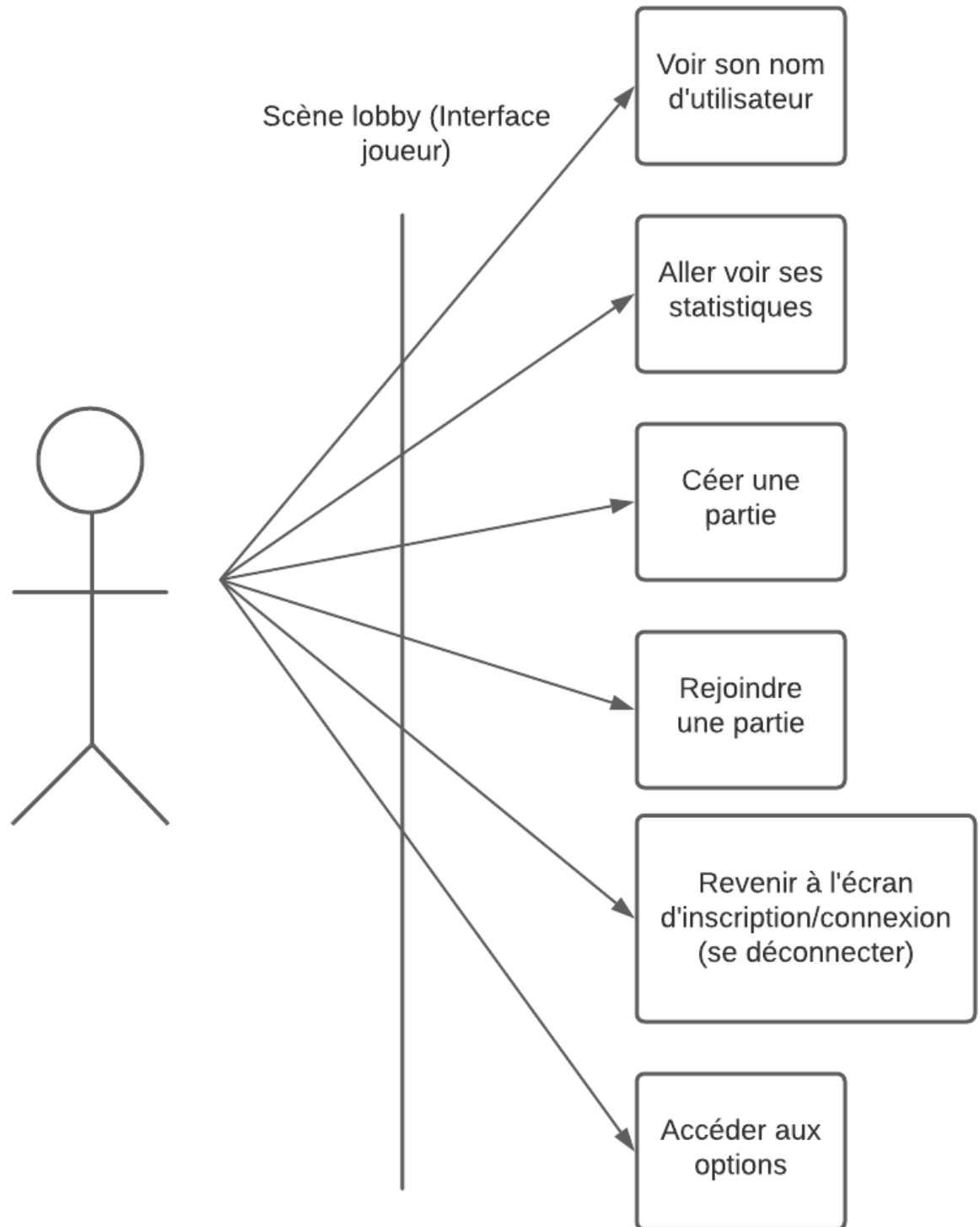


## Phase de connexion au compte de l'utilisateur

Durant cette phase, l'utilisateur pourra entrer son nom d'utilisateur (login) et son mot de passe. Ces derniers lui permettront de se connecter s'il appuie sur le bouton se connecter.

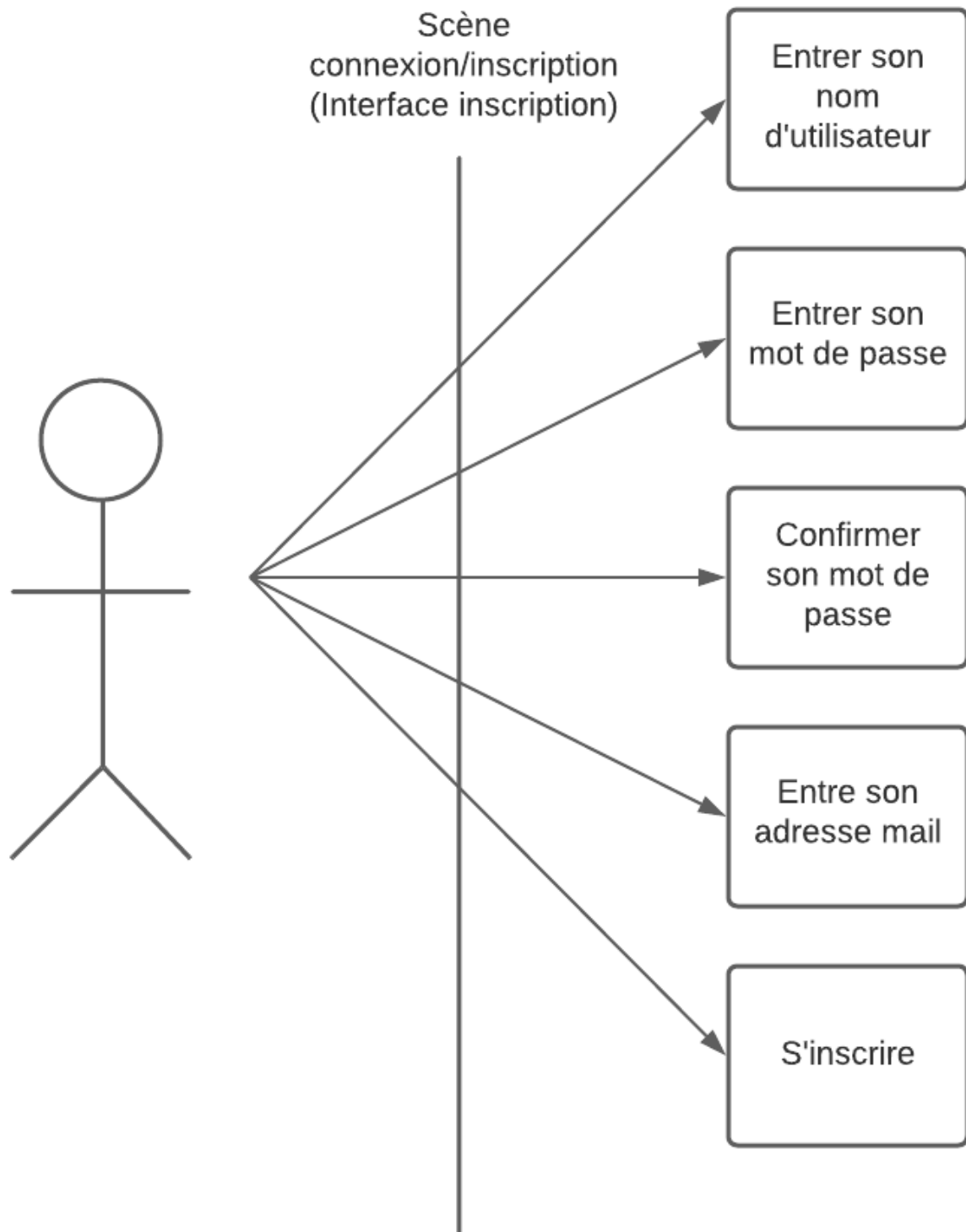


Les phases suivantes possibles sont la phase de réglages du client, de visualisation des statistiques, de création de partie ou de connexion à une partie. Il pourra également consulter son nom d'utilisateur, accéder à ses statistiques et se déconnecter.



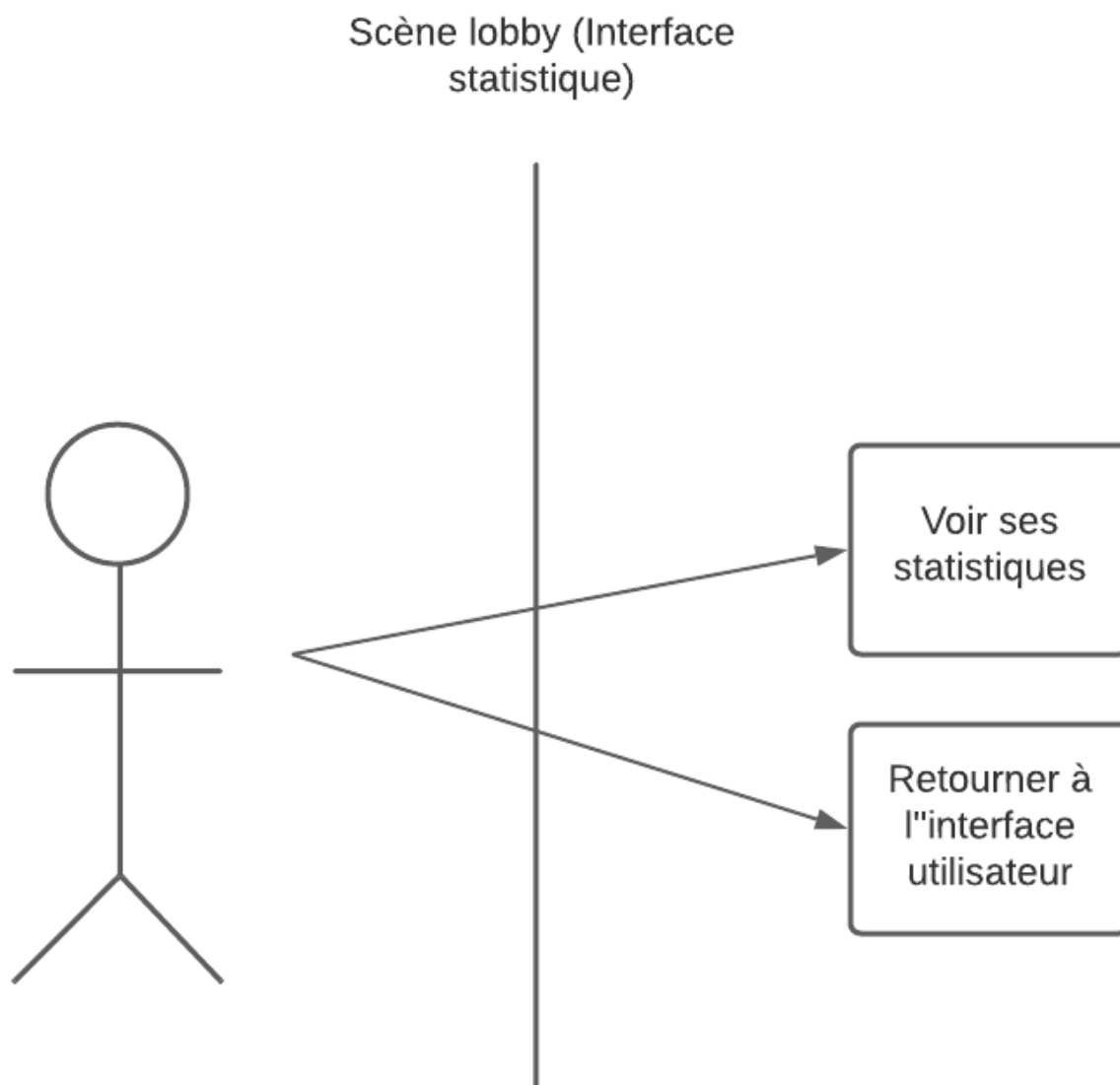
## Phase d'inscription d'un nouveau compte

Durant cette phase l'utilisateur pourra entrer un nom d'utilisateur, un mot de passe qu'il devra confirmer, une adresse mail et finalement s'inscrire en cliquant sur le bouton.



## Phase de visualisation des statistiques

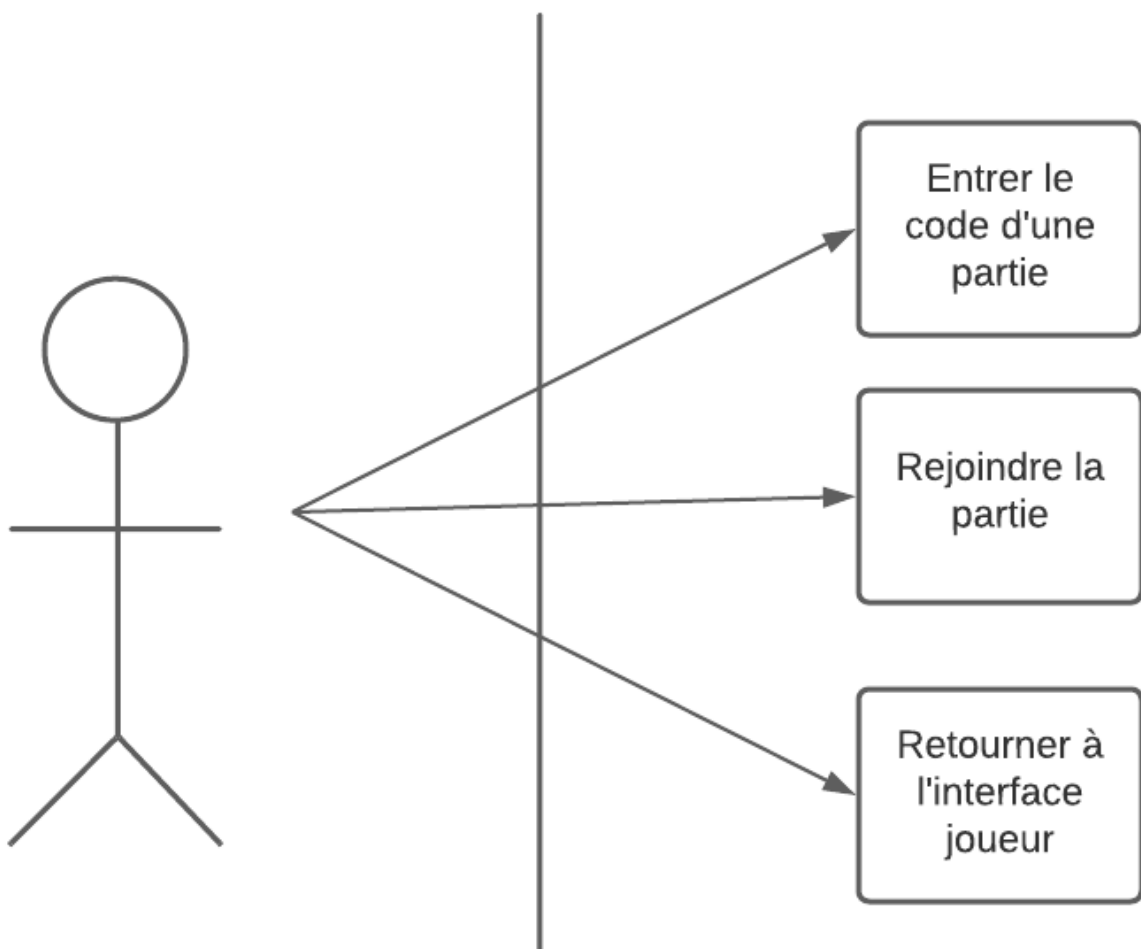
Durant cette phase, le client pourra simplement consulter ses statistiques ou retourner à l'écran précédent.



## Phase de connexion à une partie

Durant cette phase l'utilisateur pourra rejoindre une partie ou en créer une. Pour en rejoindre une, il pourra entrer le code de la partie et la rejoindre ou retourner à l'écran précédent.

### Scène lobby (Interface rejoindre une partie)





## Phase de préparation d'une partie

Lorsque l'utilisateur est dans la "waiting room", il pourra soit quitter la partie, soit se mettre prêt. Il pourra également consulter le code de la partie et accéder à ses paramètres (paramètre du client, pas de la partie).

