

Tableau de description : Lancer une partie

Cas d'utilisation	Lancer une partie
Acteurs	<ul style="list-style-type: none"> • Joueur 1 (Principal - celui qui initie) • Joueur 2 (Secondaire - en cas de mode Local/Réseau) • Système Basket Duel
Intérêts	Le Joueur 1 souhaite démarrer une session de jeu en configurant le type d'adversaire (IA ou Humain) et les conditions de victoire (score à atteindre).
Préconditions	<ul style="list-style-type: none"> • L'application est lancée. • Le menu principal est affiché. • Le système est prêt (état "préparation de la partie").
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le Joueur 1 sélectionne l'option « Nouvelle Partie ». 2. Le Système demande de choisir le type d'adversaire (Local, Réseau, ou IA). 3. Le Joueur 1 sélectionne le mode désiré (ici supposé IA pour le cas le plus simple). <ol style="list-style-type: none"> 3.1. Le Système établit la connexion (immédiate pour l'IA). 4. Le Système demande de paramétrer le seuil de points pour la victoire. 5. Le Joueur 1 saisit une valeur (ex: 100 points). 6. Le Joueur 1 valide le seuil. 7. Le Système vérifie que la saisie est valide. 8. Le Système crée l'espace de jeu et lance la partie.

Enchaînements alternatifs	<p>A1. Choix d'un adversaire Humain (Réseau ou Local)</p> <p>3.1. Le Joueur 1 choisit « Réseau » ou « Local ».</p> <p>3.2. Le Système se met en attente d'un Joueur 2 (recherche réseau ou interaction locale).</p> <p>3.3. Le Joueur 2 est disponible / interagit.</p> <p>3.4. La connexion est effectuée.</p> <p>3.5. Le scénario reprend à l'étape 4 (Demande du seuil).</p> <p>A2. Connexion impossible</p> <p>3.3.1. Pas de réponse du Joueur 2 ou délai dépassé.</p> <p>3.3.2. Le Système notifie l'échec et renvoie à l'étape 2 (Demande du type d'adversaire).</p>
Enchaînements d'erreur	<p>E1. Saisie du seuil invalide</p> <p>5.1. Le Joueur 1 saisit une valeur négative ou nulle (ou non numérique).</p> <p>5.2. Le Système détecte l'erreur et affiche « Saisie invalide (chiffre négatif ou 0) ».</p> <p>5.3. Retour à l'étape 5.1 (Le système redemande le paramètre).</p>

Tableau de description : Jouer un tour (Effectuer un tir) :

Cas d'utilisation	Jouer un tour
Acteurs	<ul style="list-style-type: none"> • Joueur (Actif) • Système (Moteur de jeu)
Intérêts	Le joueur souhaite marquer des points en tirant vers le panier, éventuellement en utilisant des bonus, pour atteindre le score de victoire.
Préconditions	<ul style="list-style-type: none"> • La partie est lancée. • C'est au tour du joueur de jouer. • Le terrain, le panier et les bonus sont générés.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le Système affiche les bonus, le joueur et le panier. 2. Le Joueur choisit son angle et sa puissance de tir. 3. Le Joueur valide le tir. 4. Le Système calcule le tir (trajectoire physique). 5. <i>(Le tir ne touche pas de bonus - voir A1).</i> 6.1.1. Le ballon rentre dans le panier (Succès). 6.1.2. Le Système affiche un message de succès. 6.1.3. Le Système augmente les points du joueur.

	<p>7. Le Système vérifie si le joueur a atteint le seuil de victoire.</p> <p>8. Le Système constate que le seuil n'est pas atteint.</p> <p>8.2.2. Le Système relance un tour (change de main).</p>
Enchaînements alternatifs	<p>A1. Interaction avec un Bonus <i>(Correspond au bloc "alt: bonus")</i></p> <p>5.1.1. Durant le calcul de la trajectoire, le tir touche un bonus.</p> <p>5.2.1. Le Système applique les effets du bonus (ex: points x2 ou déviation).</p> <p><i>(Le scénario reprend ensuite à l'étape 6).</i></p> <p>A2. Tir raté / Échec <i>(Correspond au bloc "alt: succes / else")</i></p> <p>6.2.1. Le ballon ne rentre pas dans le panier (ou sort du terrain).</p> <p>6.2.2. Le Système affiche un message d'échec.</p> <p><i>(Le scénario reprend à l'étape 7 pour vérifier la fin de partie, le score n'augmente pas).</i></p> <p>A3. Victoire <i>(Correspond au bloc "alt: victoire")</i></p> <p>8.1.1. Le score du joueur atteint ou dépasse le seuil défini.</p> <p>8.1.2. Le Système affiche l'écran de fin de jeu (Victoire).</p> <p><i>(Fin du cas d'utilisation).</i></p>
