

UNIVERSITÉ DE SHERBROOKE
Faculté de génie
Département de génie électrique et génie informatique

RAPPORT

Interfaces utilisateurs graphiques
APP 7

Présenté à
Équipe de formateurs de la session S2

Présenté par
Équipe numéro 18
Matthieu Daoust, daom2504
Thierry Leclaire, lect2803
William Plante, plaw2901
Justin Roberge-Lavoie, robj3110

Sherbrooke, 15 avril 2020

1 Diagrammes UML de Connect Four

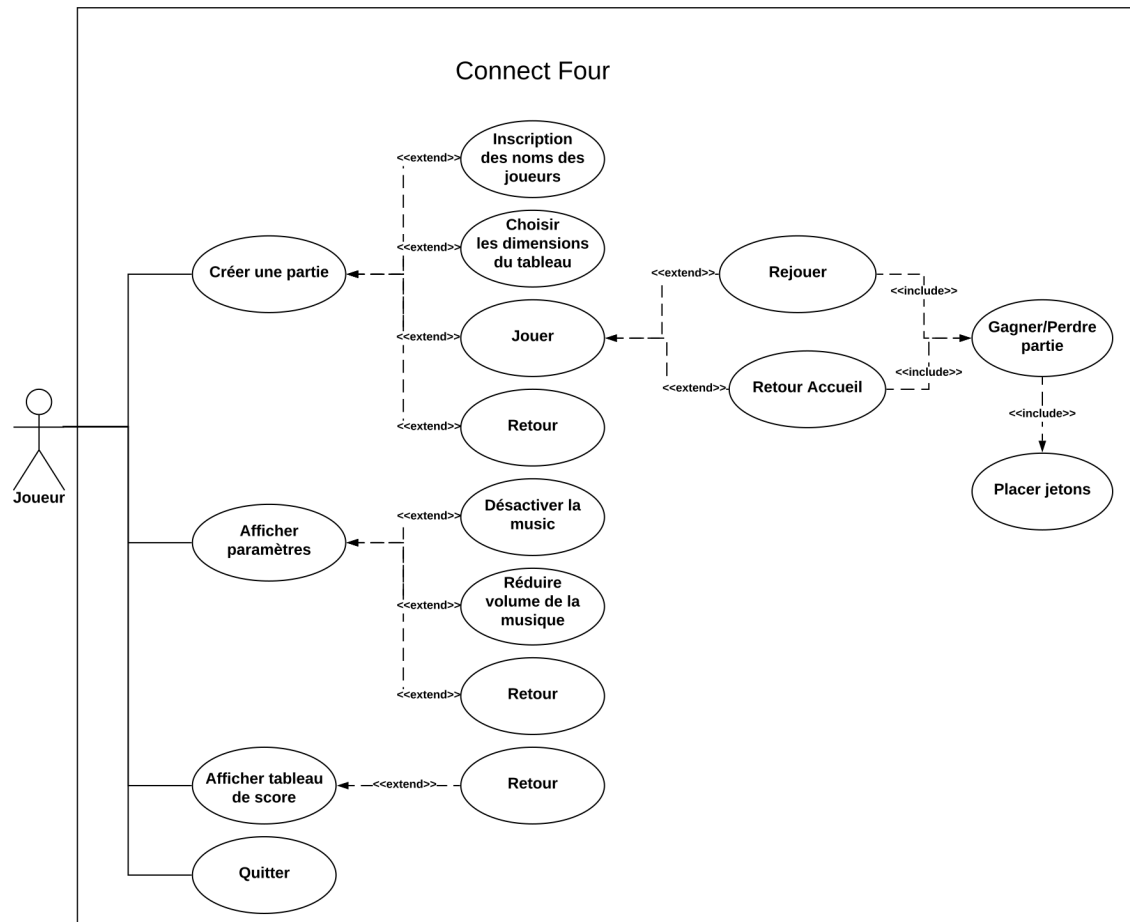


FIGURE 1 – Diagramme de cas d'utilisation UML de haut niveau de Connect Four

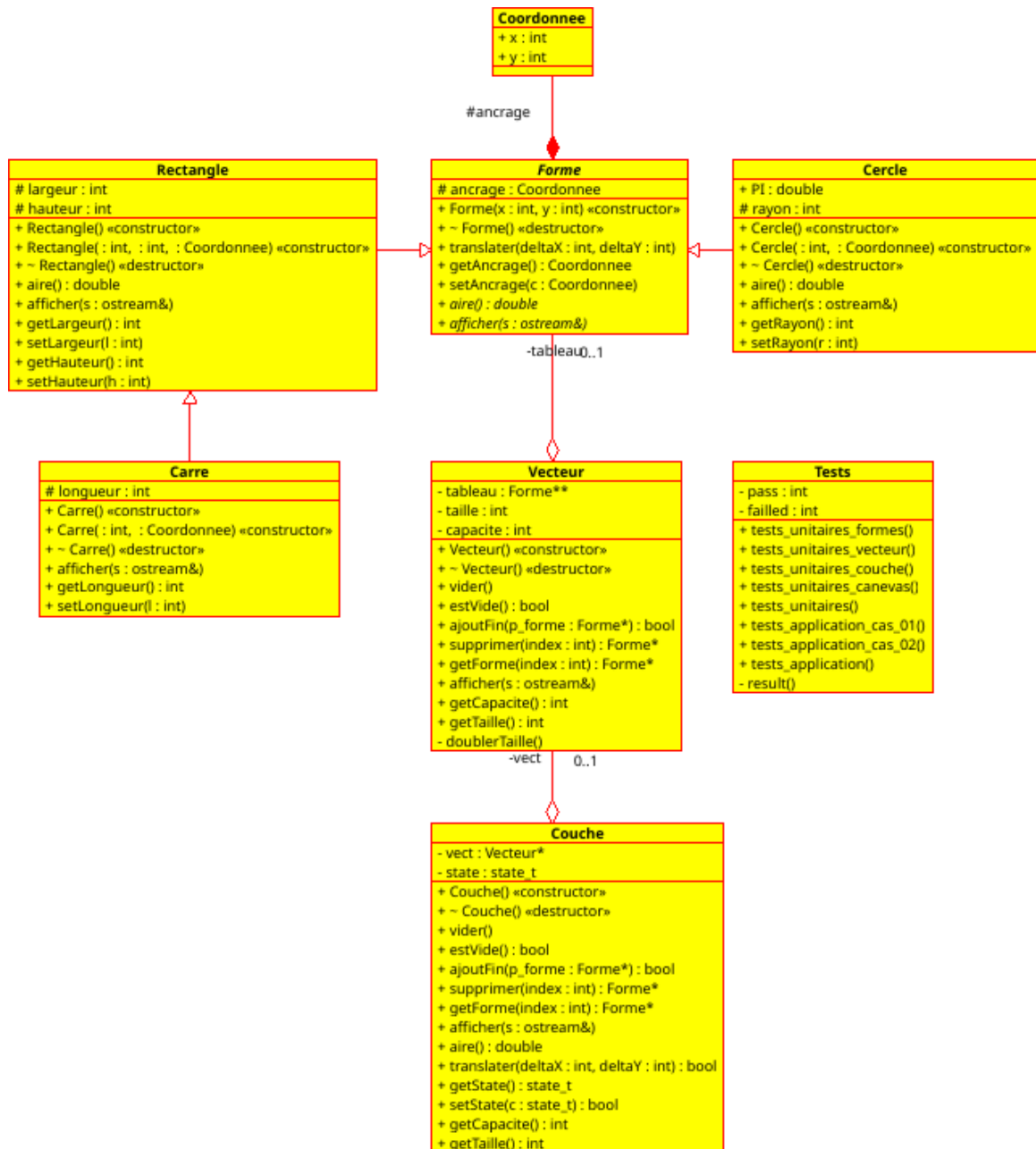


FIGURE 2 – Diagramme de classe de Connect Four

2 Captures d'écrans

A large, bold, black number '1' centered on the page, representing the first screenshot.

FIGURE 3 – Écran 1

A large, bold, black number '2' centered on the page, representing the second screenshot.

FIGURE 4 – Écran 2

3

FIGURE 5 – Écran 3

4

FIGURE 6 – Écran 4

3 But, fonctionnement et guide d'utilisateur de Conect Four

4 Ergonomie et amélioration

5 Plan de tests de Connect Four

Tableau 1 – Plan de tests de l'interface graphique

Test	Description et résultats	Passé	Justification
1	Nombre d'élément dans le menu inférieur à 7	Oui	Tous les menus ont moins de 7 éléments

Tableau 2 – Plan de tests de l'application

Test	Description et résultats	Passé	Justification
1	On peut déplacer le pion de gauche à droite	Oui	Le pion se déplace de gauche à droite
2	Le pion ne peut pas aller à l'extérieur du plateau	Oui	Le déplacement du pion est limité à la largeur du plateau de jeu
3	Le jeton tombe à l'endroit attendu lorsque qu'on appuie sur la barre d'espace	Oui	Le pion tombe au bon endroit