



# Quiz\_v1

## Analyse – Conception

### v.1.0.0

## PAGE DE SERVICE

**Référence :** Vinci Quiz

**Plan de classement :** analyse-conception-quiz

**Niveau de confidentialité :** confidential

### Mises à jour

Version	Date	Auteur	Description du changement
1.0.0	10-12-2022	Nathan PONSON	Création Networking Inc.

### Validation

Version	Date	Nom	Rôle
1.0.0	18-12-2022	Anna BOLISAN	Direction Technique Vinci Quiz Project

### Diffusion

Version	Date	Nom	Rôle
1.0.0	18-12-2022	All	SLAM Networking Inc.

# SOMMAIRE

PAGE DE SERVICE .....	0
SOMMAIRE .....	1
1 INTRODUCTION.....	2
2 DESCRIPTION COMPLETE DU MODELE .....	2
2.1 LISTE DES ACTEURS.....	2
2.1.1 ACTEUR JOUEUR .....	2
2.2 CAS D'UTILISATION CREER UNE PARTIE .....	2
2.2.1 PRE-CONDITION DU CAS D'UTILISATION CREER UNE PARTIE .....	2
2.2.2 SUITE D'ACTIONS DU CAS D'UTILISATION CREER UNE PARTIE.....	2
2.2.3 EXTENSION DU CAS D'UTILISATION CREER UNE PARTIE.....	2
2.2.1 POST-CONDITION DU CAS D'UTILISATION CREER UNE PARTIE .....	2
2.3 CAS D'UTILISATION REPONDRE A UNE QUESTION .....	2
2.3.1 PRE-CONDITION DU CAS D'UTILISATION REPONDRE A UNE QUESTION.....	2
2.3.2 SUITE D'ACTIONS DU CAS D'UTILISATION REPONDRE A UNE QUESTION .....	2
2.3.3 EXTENSION DU CAS D'UTILISATION REPONDRE A UNE QUESTION .....	2
2.4 CAS D'UTILISATION QUESTION SUIVANTE .....	2
2.4.1 PRE-CONDITION DU CAS D'UTILISATION QUESTION SUIVANTE .....	2
2.4.2 SUITE D'ACTIONS DU CAS D'UTILISATION QUESTION SUIVANTE .....	2
2.5 DIAGRAMME CLASSES METIER .....	2
2.6 DIAGRAMME EXPERIENCE UTILISATEUR .....	3
2.7 DIAGRAMME SCENARIO BOITE NOIRE .....	5
3 CONCLUSION .....	0

## 1 INTRODUCTION

---

Ce document spécifie le Modèle orienté objet "1.0.0" de l'application Vinci Quiz. Il inclut les spécifications et le rapport "Quiz\_v1" généré depuis le modèle.

## 2 DESCRIPTION COMPLETE DU MODELE

---

### 2.1 LISTE DES ACTEURS

#### 2.1.1 ACTEUR JOUEUR

Dans version, le joueur une personne de la société Vinci, ayant souhaitant jouer au quiz.

### 2.2 CAS D'UTILISATION CREER UNE PARTIE

Créer une partie avec les informations saisis par le joueur.

#### 2.2.1 PRE-CONDITION DU CAS D'UTILISATION CREER UNE PARTIE

Une structure des données est disponible (type base de données).

#### 2.2.2 SUITE D'ACTIONS DU CAS D'UTILISATION CREER UNE PARTIE

Ce cas d'utilisation commence lorsque le joueur lance l'application. Une fenêtre est ouverte demandant le nom du joueur et le nombre de question pour le quiz. Le joueur saisi son nom et sélectionne un nombre de question dans une liste déroulante et lance la partie  
Le cas prend fin lorsque le joueur a réussi à créer une partie.

#### 2.2.3 EXTENSION DU CAS D'UTILISATION CREER UNE PARTIE

Le joueur ne saisi pas son nom et la partie ne se crée pas. Le joueur peut de nouveau saisir son nom avant de créer une partie.

#### 2.2.1 POST-CONDITION DU CAS D'UTILISATION CREER UNE PARTIE

Le panel de création de partie devient invisible et le panel affichant les questions et réponses devient visible.

### 2.3 CAS D'UTILISATION REPONDRE A UNE QUESTION

Choisir la réponse à une question parmi quatre propositions.

#### 2.3.1 PRE-CONDITION DU CAS D'UTILISATION REPONDRE A UNE QUESTION

Une question avec quatre réponses sont affichées.

#### 2.3.2 SUITE D'ACTIONS DU CAS D'UTILISATION REPONDRE A UNE QUESTION

Ce cas d'utilisation commence lorsque le joueur répond à une question. Le joueur choisit parmi quatre réponses est clique sur le bouton pour continuer.  
Le cas prend fin lorsqu'une réponse est sélectionné et que le bouton pour continuer à était utilisé.

#### 2.3.3 EXTENSION DU CAS D'UTILISATION REPONDRE A UNE QUESTION

Le joueur n'a pas sélectionné de réponse lorsque le bouton continuer a été pressé.  
Le joueur choisit une réponse et clique sur le bouton.

### 2.4 CAS D'UTILISATION QUESTION SUIVANTE

Passer à la question suivante.

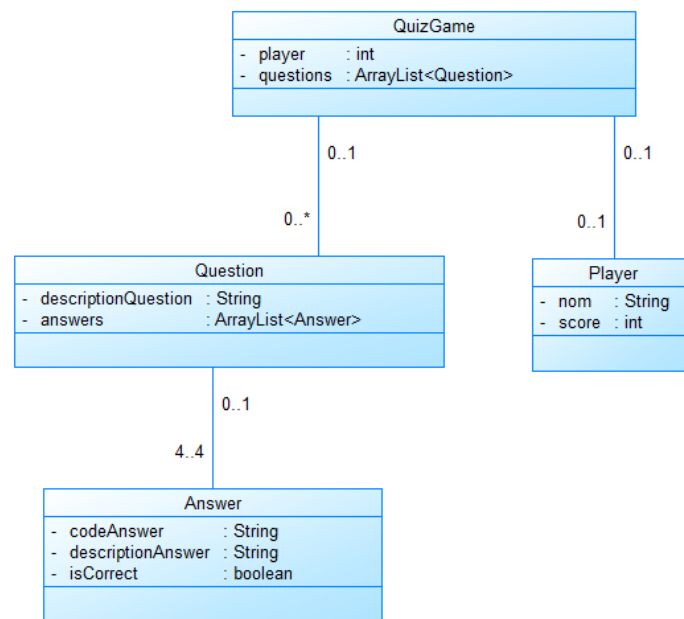
#### 2.4.1 PRE-CONDITION DU CAS D'UTILISATION QUESTION SUIVANTE

Le joueur a répondu à une question.

#### 2.4.2 SUITE D'ACTIONS DU CAS D'UTILISATION QUESTION SUIVANTE

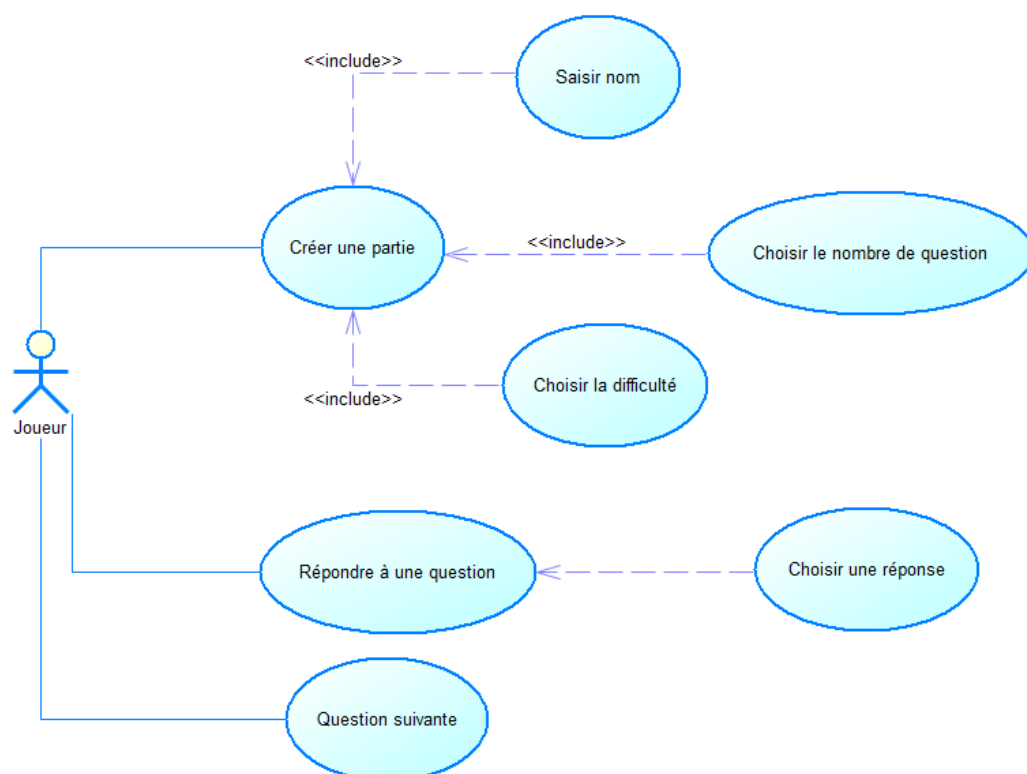
Le joueur consulte le résultat de la réponse et passe à la question suivante.

### 2.5 DIAGRAMME CLASSES METIER

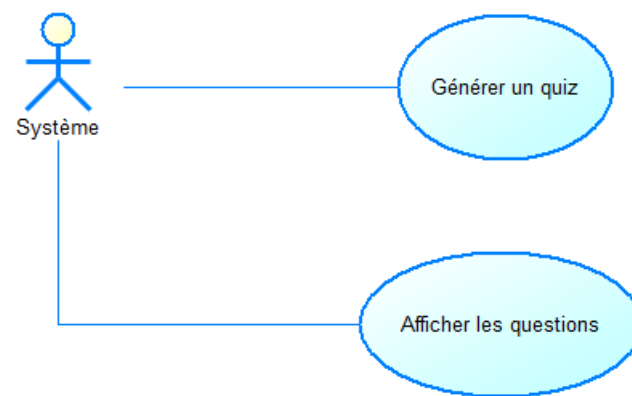


Le diagramme de classes (non documenté : liste des attributs et méthodes absente ou non exhaustive) ci-dessus décrit la persistance des données sans entrer dans le détail.

## 2.6 DIAGRAMME EXPERIENCE UTILISATEUR

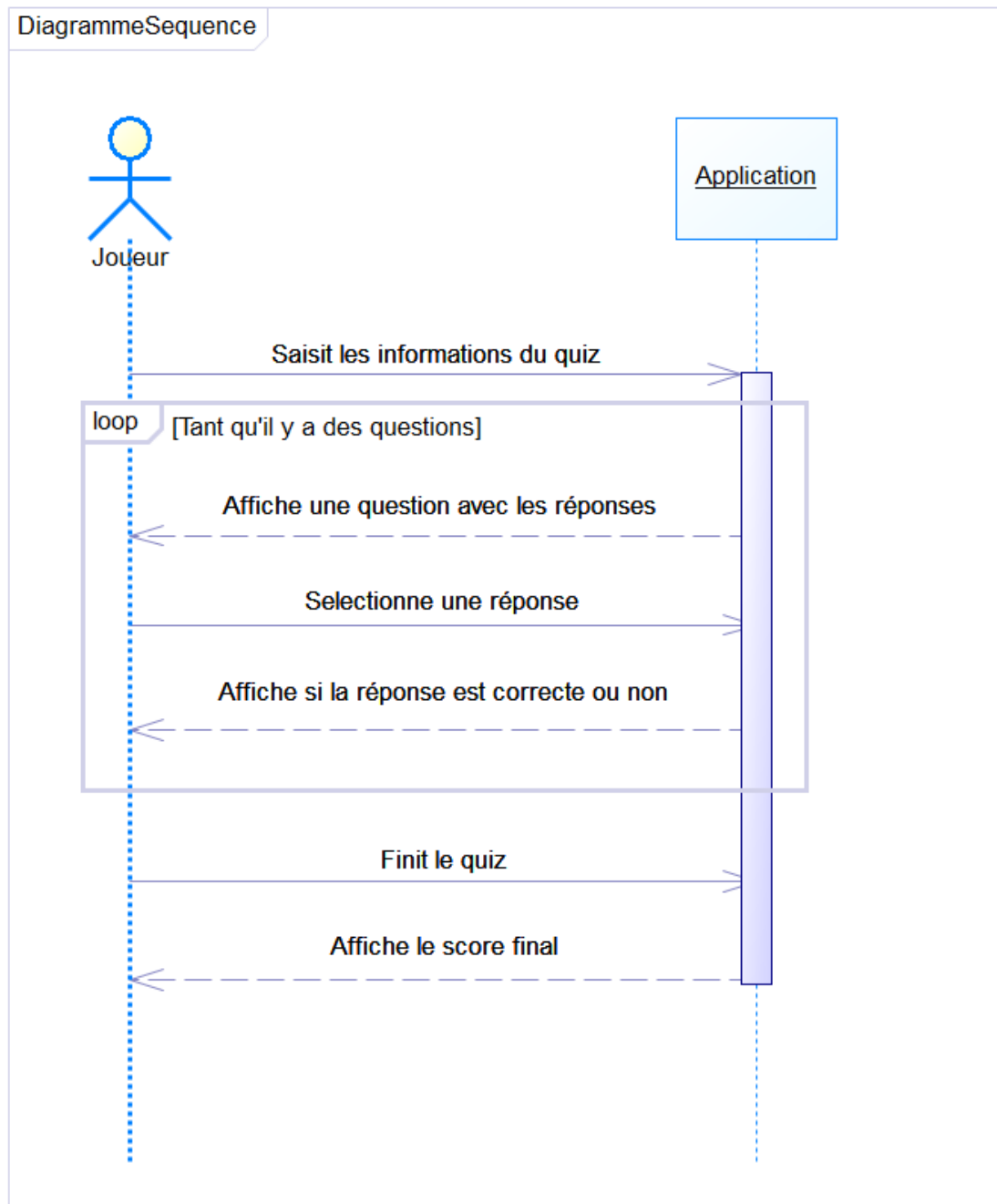


Le diagramme ci-dessus donne une vision synthétique des cas d'utilisation du joueur.



Le diagramme ci-dessus donne une vision synthétique des fonctionnalités dont dispose le système.

## 2.7 DIAGRAMME SCENARIO BOITE NOIRE



Ce diagramme présente les interactions entre l'utilisateur et l'application vue comme une boîte noire.

### 3 CONCLUSION

---

Les conclusions de l'analyse sont consolidées dans le document descriptif de la roadmap et de la maquette.