



Quiz_v3

Analyse – Conception

v.2.0.0

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 | Rodriguez Thomas Cucherat Julian Ponson Nathan Celio Poncet | Création Networking Inc. |
| 2.0.0 | 24-04-23 | Rodriguez Thomas Cucherat Julian Ponson Nathan Celio Poncet | MaJ multijoueur |

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 S'IDENTIFIER..... | 2 |
| 2.2.1 PRE-CONDITION DU CAS S'IDENTIFIER | 2 |
| 2.2.2 SUITE D'ACTIONS DU CAS S'IDENTIFIER..... | 2 |
| 2.2.3 EXTENSION DU CAS D'UTILISATION S'IDENTIFIER..... | 2 |
| 2.2.1 POST-CONDITION DU CAS D'UTILISATION S'IDENTIFIER | 2 |
| 2.3 CAS D'UTILISATION CHOISIR MODE DE JEU..... | 2 |
| 2.3.1 PRE-CONDITION DU CAS D'UTILISATION CHOISIR MODE DE JEU | 2 |
| 2.3.2 SUITE D'ACTIONS DU CAS D'UTILISATION CHOISIR MODE DE JEU | 2 |
| 2.3.3 POST-CONDITION DU CAS D'UTILISATION CHOISIR MODE DE JEU | 2 |
| 2.4 CAS D'UTILISATION CREER UNE PARTIE SOLO | 2 |
| 2.4.1 PRE-CONDITION DU CAS D'UTILISATION CREER UNE PARTIE SOLO | 2 |
| 2.4.2 SUITE D'ACTIONS DU CAS D'UTILISATION CREER UNE PARTIE SOLO..... | 2 |
| 2.4.3 POST-CONDITION DU CAS D'UTILISATION CREER UNE PARTIE SOLO..... | 2 |
| 2.5 CAS D'UTILISATION CREER UNE PARTIE MULTIJOUEUR | 2 |
| 2.5.1 PRE-CONDITION DU CAS D'UTILISATION CREER UNE PARTIE MULTIJOUEUR | 2 |
| 2.5.2 SUITE D'ACTIONS DU CAS D'UTILISATION CREER UNE PARTIE MULTIJOUEUR | 3 |
| 2.5.3 POST-CONDITION DU CAS D'UTILISATION CREER UNE PARTIE MULTIJOUEUR | 3 |
| 2.6 CAS D'UTILISATION REJOINDRE UNE PARTIE..... | 3 |
| 2.6.1 SUITE D'ACTIONS DU CAS D'UTILISATION REJOINDRE UNE PARTIE..... | 3 |
| 2.6.2 POST-CONDITION DU CAS D'UTILISATION REJOINDRE UNE PARTIE | 3 |
| 2.7 CAS D'UTILISATION REPONDRE A UNE QUESTION | 3 |
| 2.7.1 PRE-CONDITION DU CAS D'UTILISATION REPONDRE A UNE QUESTION..... | 3 |
| 2.7.2 SUITE D'ACTIONS DU CAS D'UTILISATION REPONDRE A UNE QUESTION | 3 |
| 2.7.3 EXTENSION DU CAS D'UTILISATION REPONDRE A UNE QUESTION | 3 |
| 2.8 CAS D'UTILISATION QUESTION SUIVANTE | 3 |
| 2.8.1 PRE-CONDITION DU CAS D'UTILISATION QUESTION SUIVANTE | 3 |
| 2.8.2 SUITE D'ACTIONS DU CAS D'UTILISATION QUESTION SUIVANTE | 3 |
| 2.9 DIAGRAMME EXPERIENCE UTILISATEUR | 3 |
| 2.10 DIAGRAMME CLASSES METIER | 4 |
| 2.11 DIAGRAMME SCENARIO BOITE NOIRE | 6 |
| 3 CONCLUSION | 7 |

1 INTRODUCTION

Ce document spécifie le Modèle orienté objet "2.0.0" de l'application Vinci Quiz. Il inclut les spécifications et le rapport "Quiz_v2" généré depuis le modèle.

2 DESCRIPTION COMPLETE DU MODELE

2.1 LISTE DES ACTEURS

2.1.1 ACTEUR JOUEUR

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

2.2 CAS D'UTILISATION S'IDENTIFIER

Le joueur se connecte à l'application à l'aide de ses identifiants.

2.2.1 PRE-CONDITION DU CAS S'IDENTIFIER

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

2.2.2 SUITE D' ACTIONS DU CAS S'IDENTIFIER

Ce cas d'utilisation commence lorsque le joueur lance l'application. Une fenêtre est ouverte demandant les identifiants de connexion du joueur.

2.2.3 EXTENSION DU CAS D'UTILISATION S'IDENTIFIER

Le joueur ne saisit pas les bons identifiants, la connexion échoue. Le joueur peut de nouveau saisir ses identifiants.

2.2.1 POST-CONDITION DU CAS D'UTILISATION S'IDENTIFIER

Le panel de connexion est changé par le panel de sélection du mode de jeu et le joueur est connecté.

2.3 CAS D'UTILISATION CHOISIR MODE DE JEU

Le joueur sélectionne le mode de jeu auquel il souhaite jouer entre le solo ou multijoueur.

2.3.1 PRE-CONDITION DU CAS D'UTILISATION CHOISIR MODE DE JEU

Le joueur s'est connecté.

2.3.2 SUITE D' ACTIONS DU CAS D'UTILISATION CHOISIR MODE DE JEU

Ce cas d'utilisation commence lorsque le joueur doit choisir le mode de jeu. Une fenêtre est affichée avec trois choix possibles, solo, multijoueur ou quitter l'application.

2.3.3 POST-CONDITION DU CAS D'UTILISATION CHOISIR MODE DE JEU

Le panel de sélection du mode de jeu est changé par le panel suivant.

2.4 CAS D'UTILISATION CREER UNE PARTIE SOLO

Créer une partie solo avec les informations saisit par le joueur.

2.4.1 PRE-CONDITION DU CAS D'UTILISATION CREER UNE PARTIE SOLO

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

2.4.2 SUITE D' ACTIONS DU CAS D'UTILISATION CREER UNE PARTIE SOLO

Ce cas d'utilisation commence lorsque le joueur a choisi le mode de jeu solo. Une fenêtre est ouverte demandant le nombre de questions pour le quiz. Le joueur 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.

2.4.3 POST-CONDITION DU CAS D'UTILISATION CREER UNE PARTIE SOLO

Le panel de création de partie est changé par le panel affichant les questions et réponses.

2.5 CAS D'UTILISATION CREER UNE PARTIE MULTIJOUEUR

Créer une partie multijoueur avec les informations saisit par le joueur.

2.5.1 PRE-CONDITION DU CAS D'UTILISATION CREER UNE PARTIE MULTIJOUEUR

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

2.5.2 SUITE D' ACTIONS DU CAS D'UTILISATION CREER UNE PARTIE MULTIJOUEUR

Ce cas d'utilisation commence lorsque le joueur a choisi le mode de jeu. Une fenêtre est ouverte demandant le nom de la partie, le nombre de question pour le quiz ainsi que l'heure de début.

Le cas prend fin lorsque le joueur a réussi à créer une partie.

2.5.3 POST-CONDITION DU CAS D'UTILISATION CREER UNE PARTIE MULTIJOUEUR

Le panel de création de partie est changé par le panel d'attente de lancement de partie.

2.6 CAS D'UTILISATION REJOINDRE UNE PARTIE

Le joueur sélectionne une partie et la rejoint.

2.6.1 SUITE D' ACTIONS DU CAS D'UTILISATION REJOINDRE UNE PARTIE

Ce cas d'utilisation commence lorsque le joueur souhaite rejoindre une partie. Une fenêtre est affichée contenant un tableau avec toutes les parties accessibles.

2.6.2 POST-CONDITION DU CAS D'UTILISATION REJOINDRE UNE PARTIE

Le panel de sélection de partie à rejoindre est changé par le panel d'attente de lancement de partie.

2.7 CAS D'UTILISATION REPONDRE A UNE QUESTION

Choisir la réponse à une question parmi quatre propositions.

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

Une question avec quatre réponses sont affichées.

2.7.2 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.

2.7.3 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.

2.8 CAS D'UTILISATION QUESTION SUIVANTE

Passer à la question suivante.

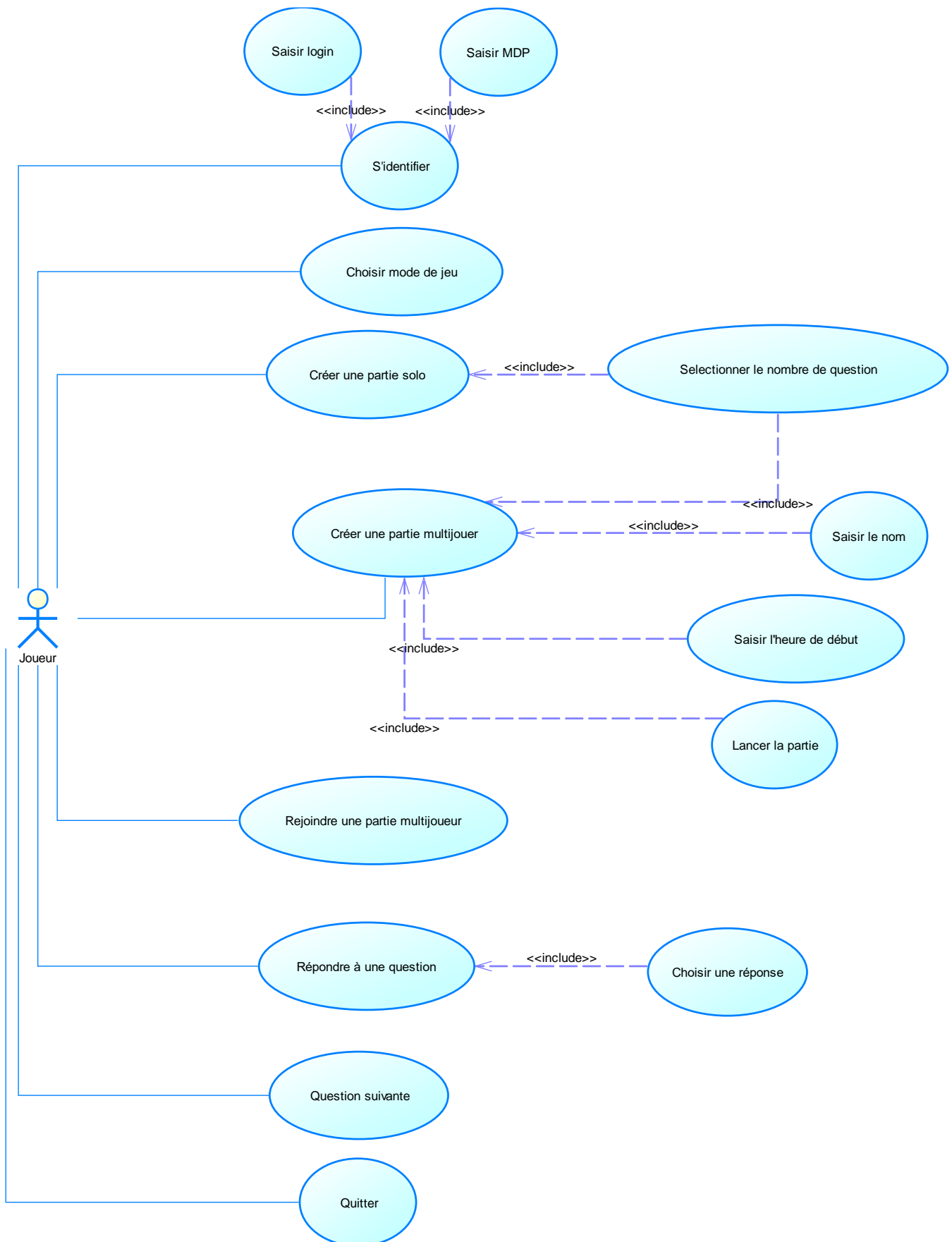
2.8.1 PRE-CONDITION DU CAS D'UTILISATION QUESTION SUIVANTE

Le joueur a répondu à une question.

2.8.2 SUITE D' ACTIONS DU CAS D'UTILISATION QUESTION SUIVANTE

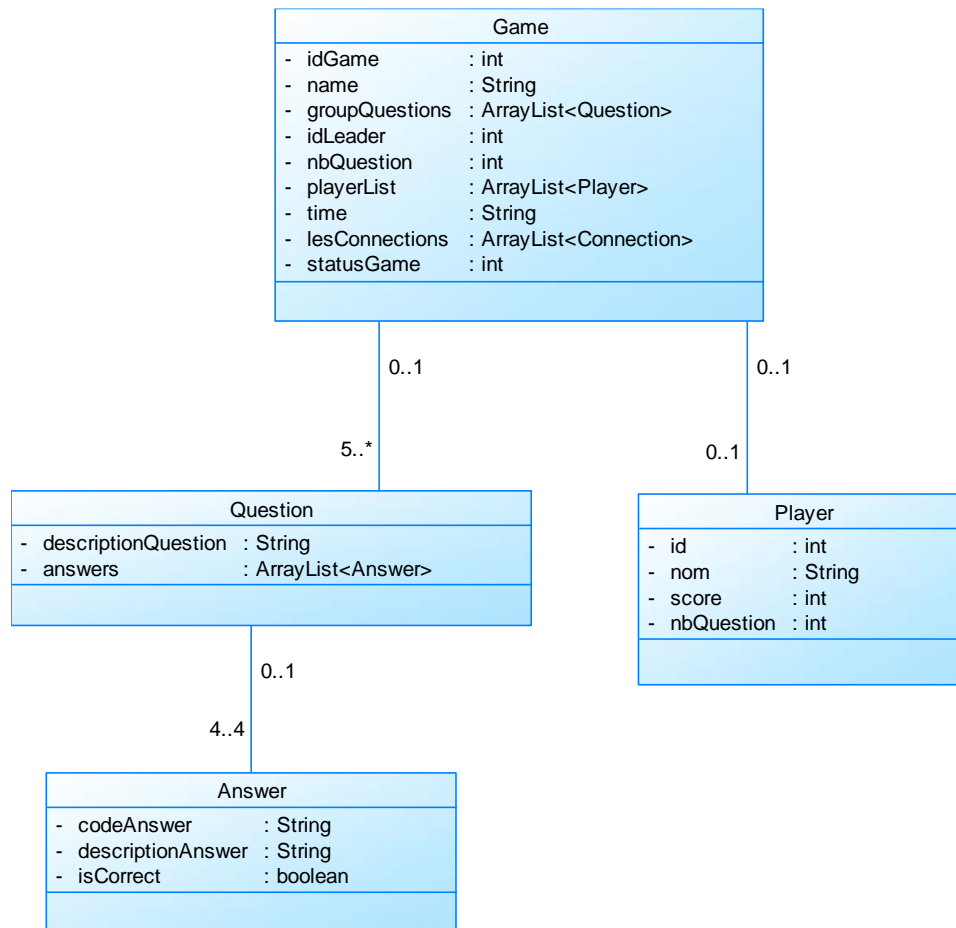
Le joueur consulte le résultat de la réponse et passe à la question suivante.

2.9 DIAGRAMME EXPERIENCE UTILISATEUR



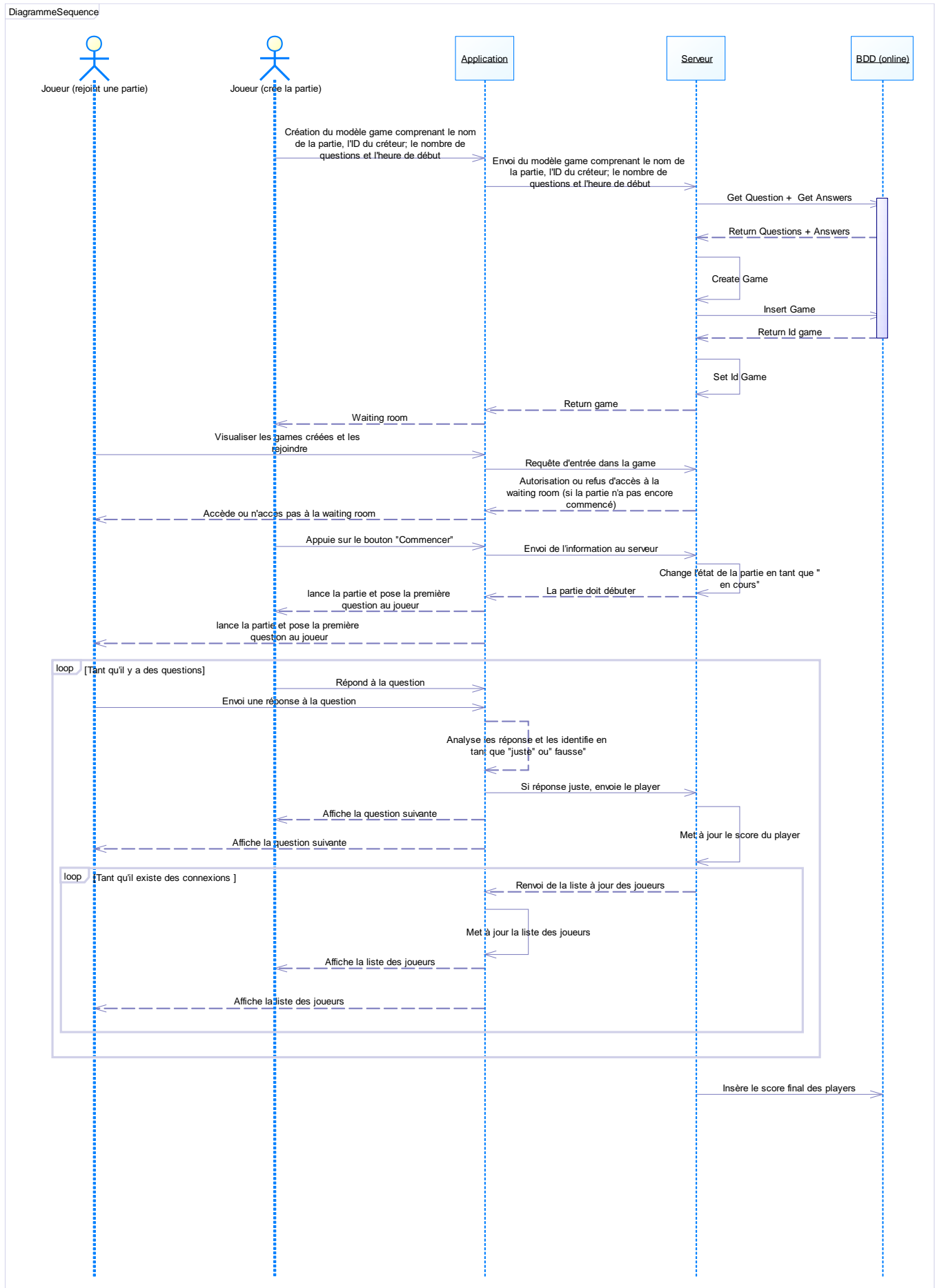
Le diagramme ci-dessus donne une vision synthétique des cas d'utilisation du joueur.

2.10 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.

2.11 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.