

Uses Cases AndroidSnakeTPI

Le serpent se déplace

| Action | Réaction |
|--|---|
| Le joueur lance le jeu. | Le jeu charge le menu du jeu. |
| Le joueur appuie sur « jouer ». | Le serpent apparait et le serpent bouge tout seul en continuant à droite. |
| Le joueur appuie sur une partie de l'écran. | Le serpent passe en état de mouvement et continue en direction de la destination. |
| Le serpent a atteint la destination mais le joueur n'appuie nulle part. | Le serpent continue d'avancer sans changer de position. |

Le serpent mange une pomme et grandit.

| Action | Réaction |
|--|---|
| Le joueur lance le jeu. | Le jeu charge le menu du jeu. |
| Le joueur appuie sur « jouer ». | Le serpent apparait et le serpent bouge tout seul en continuant à droite. |
| Le joueur appuie en direction de la pomme. | Le serpent se dirige à l'endroit où il a cliqué. |
| Le serpent passe sur la pomme. | Le serpent mange la pomme et il grandit. |
| Le joueur appuie en direction de la nouvelle pomme. | Une nouvelle pomme apparaît une fois après avoir mangé la pomme précédente. |

Le serpent mange sa queue

| Action | Réaction |
|---|--|
| Le joueur lance le jeu. | Le jeu charge le menu du jeu. |
| Le joueur appuie sur « jouer ». | Le serpent apparait et le serpent bouge tout seul en continuant à droite. |
| Le joueur joue de façon à que le serpent grandisse. | Le serpent grandit à fur et à mesure qu'il mange des pommes. |
| Le joueur fonce accidentellement contre la queue du serpent. | Un écran « game over » s'affiche en montrant le score du joueur en proposant de rejouer. |

Le serpent traverse le bord de l'écran

| Action | Réaction |
|---|---|
| Le joueur lance le jeu. | Le jeu charge le menu du jeu. |
| Le joueur appuie sur « jouer ». | Le serpent apparait et le serpent bouge tout seul en continuant à droite. |
| Le serpent atteint le bord de l'écran droit. | Le serpent continue son chemin. |
| La tête du serpent passe de l'autre côté. | Le serpent passe de l'autre côté de l'écran et continue son chemin. |

Le score augmente à chaque pomme ramassée

| Action | Réaction |
|--|---|
| Le joueur lance le jeu. | Le jeu charge le menu du jeu. |
| Le joueur appuie sur « jouer ». | Le serpent apparait et le serpent bouge tout seul en continuant à droite. |
| Le joueur appuie en direction de la pomme. | Le serpent se dirige à l'endroit où il a cliqué. |
| Le serpent passe sur la pomme. | Le serpent mange la pomme et le score du joueur augmente de 100 points. |
| Le joueur continue sa partie en jouant normalement. | Le score du joueur augmente au fur et à mesure qu'il mange ses pommes. |

L'endroit où le joueur a cliqué est un angle « inaccessible »

| Action | Réaction |
|--|--|
| Le joueur lance le jeu. | Le jeu charge le menu du jeu. |
| Le joueur appuie sur « jouer ». | Le serpent apparait et le serpent bouge tout seul en continuant à droite. |
| Le joueur appuie près de la queue du serpent. | L'angle étant trop grand (160°/170°) ou trop petit (-160°/-170°), le serpent continue sans changer de direction. |

L'endroit où le joueur a cliqué est à un angle « limite »

| Action | Réaction |
|---|--|
| Le joueur lance le jeu. | Le jeu charge le menu du jeu. |
| Le joueur appuie sur « jouer ». | Le serpent apparait et le serpent bouge tout seul en continuant à droite. |
| Le joueur appuie à un certain endroit. | L'angle étant à la limite (130°/-130°), le serpent se dirige vers la direction indiquée. |

Le joueur regarde le top 5 des meilleurs scores

| Action | Réaction |
|---|--|
| Le joueur lance le jeu. | Le jeu charge le menu du jeu. |
| Le joueur clique sur « High Scores » | L'écran change et affiche les meilleurs scores fait par le joueur. |