

Projet : StoneHearth

Equipe de développement :
Adrien ARTS
Alexandre DOUSSOT
Chao LIN
Ling-Chun SO
Christopher TRUBLEREAU

SnowStorm ltd

Plan

- Introduction :
 - Rappel du projet
 - Organisation
- Cas d'utilisation
 - Analyse du diagramme de cas d'utilisation
 - Détail sur la fiche « Effectuer Achat»
 - Détail sur la fiche « Jouer une partie »
- Diagramme de classe métier
 - Présentation des classes métiers
 - Choix effectués

Plan

- Diagramme de séquence

- Diagramme de séquence "Effectuer achat"
- Diagramme de séquence "Gérer deck"
- Diagramme de séquence "Jouer partie"

- Test de validation

- TV connexion
- TV Effectuer achat
- TV Jouer partie

Conclusion

Introduction

Communication - Discord

The screenshot displays a Discord chat window for the server 'SnowStormLtd'. The selected channel is '# historique'. The chat history shows two messages, each containing a detailed project update.

Message 1:

TME3
PARTIE ANALYSE
Construction de fiches détaillées

Le projet repris est celui du GRP2 (ARTS Adrien - TRUBLEREAU Christopher).
Nous nous basons dessus pour la suite du projet.

USE CASE => https://github.com/ShaoIans/StoneHearth_SnowStorm/tree/master/TME3/UseCase
ARTS Adrien - TRUBLEREAU Christopher:
-UC01_Effectuer_Achat
-UC02_Renseigner_CB
-UC03_Creer_Compte
-UC04_Se_Connecter
-UC05_Se_Deconnecter

LIN Chao - SO Ling-Chun:
-UC06_acheter_cartes.txt
-UC07_gerer_deck.txt
-UC08_ouvrir_pack_de_cartes.txt
-UC09_transformer_carte_joyaux.txt
-UC10_Jouer_une_partie.txt

FoyerCaillou.zip => https://github.com/ShaoIans/StoneHearth_SnowStorm/blob/master/TME3/FoyerCaillou.zip
Contient le projet avec les uses cases créés par ARTS et TRUBLEREAU

FoyerCaillou_v2.zip => https://github.com/ShaoIans/StoneHearth_SnowStorm/blob/master/TME3/FoyerCaillou.zip
Contient le projet contenant tout les uses cases

Message 2:

TME4
PARTIE ANALYSE
Construction des diagrammes de séquence

ARTS Adrien - TRUBLEREAU Christopher fournissent les diagrammes associés aux use cases:
-UC01_Effectuer_Achat
-UC02_Renseigner_CB
-UC03_Creer_Compte
-UC04_Se_Connecter
-UC05_Se_Deconnecter


LIN Chao - SO Ling-Chun fournissent les diagrammes associés aux use cases:
-UC06_acheter_cartes.txt
-UC07_gerer_deck.txt
-UC08_ouvrir_pack_de_cartes.txt


DOUSSOT Alexandre fournit les diagrammes associés aux use cases:
-UC09_transformer_carte_joyaux.txt
-UC10_Jouer_une_partie.txt

FoyerCaillou_Lin_So_TME4_v1.zip => https://github.com/ShaoIans/StoneHearth_SnowStorm/blob/master/TME4/FoyerCaillou_Lin_So_TME4_v1.zip

The interface includes a sidebar with server navigation, a top bar with search and user avatars, and a bottom bar with the user's profile and voice settings.


Github

 GitHub, Inc. [US] | https://github.com/Shaulans/StoneHearth_SnowStorm

 This repository

[Pull requests](#) [Issues](#) [Marketplace](#) [Explore](#)

[+](#) [+](#)

 [Shaulans](#) / [StoneHearth_SnowStorm](#)

[Watch](#) 1 [Star](#) 0 [Fork](#) 0

[Code](#) [Issues](#) 0 [Pull requests](#) 0 [Projects](#) 0 [Wiki](#) [Insights](#) [Settings](#)

No description, website, or topics provided.

[Add topics](#)

[Edit](#)

43 commits

1 branch

0 releases

4 contributors

Branch: master


New pull request

Create new file








Upload files

Find file

Clone or download

 [chao450](#) Add files via upload

Latest commit e526474 an hour ago

 FoyerCaillou	Reorganization	2 days ago
 Presentation	Reorganization	2 days ago
 TME2	move usecase	2 days ago
 TME3	Add files via upload	11 days ago
 TME4	Reorganization	2 days ago
 Test_Validation	Add files via upload	an hour ago
 UseCase	change name TV	14 hours ago

Help people interested in this repository understand your project by adding a README.

[Add a README](#)

Trello

The screenshot shows a Trello board named "FoyerCaillou" with a blue background. The board is organized into three columns: "To Do", "Doing", and "Done".

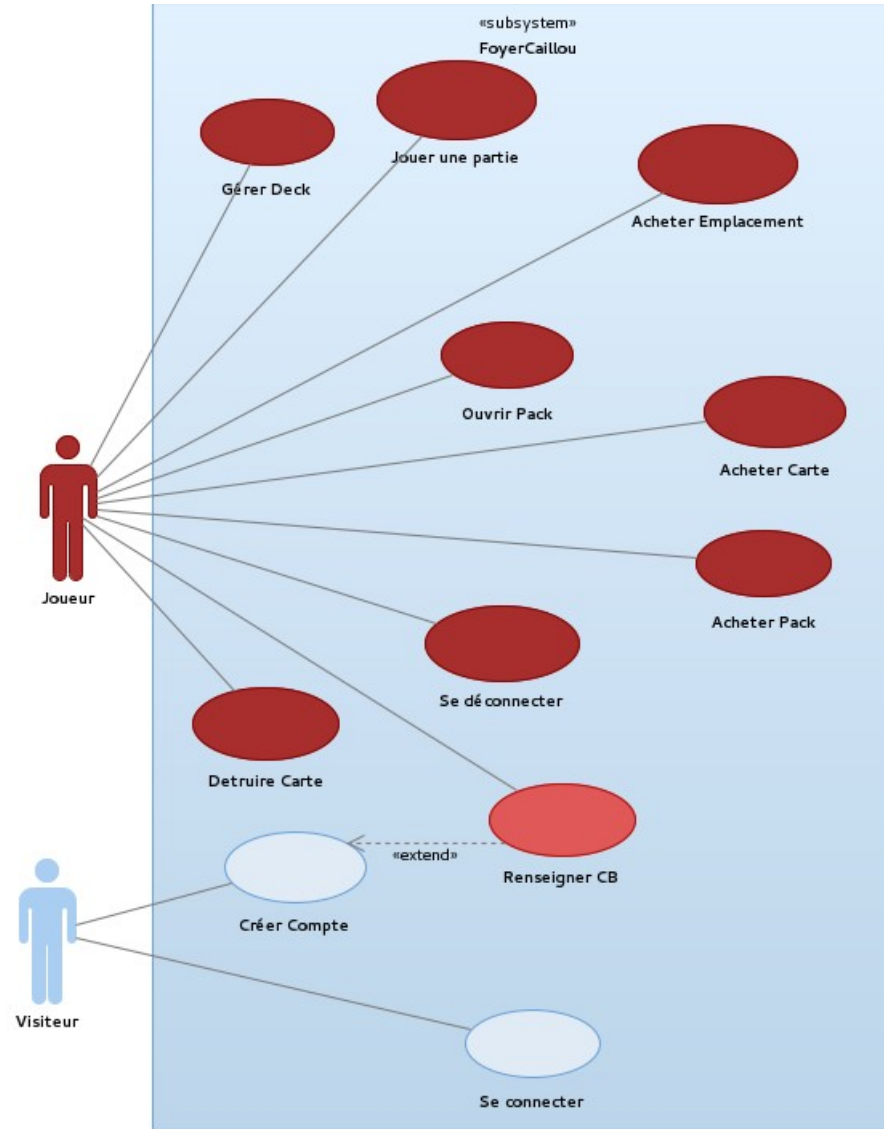
- To Do:** Contains one card, "TV_UC09", with a user icon.
- Doing:** Contains two cards: "TV_UC06" and "Redo UC{1..5} for buttons". Both cards have a user icon and a "SH" label.
- Done:** Contains one card, "TVUC04", with a user icon and a "SH" label.

Each column has a "Ajouter une carte..." button at the bottom. A "Ajouter une liste..." button is located to the right of the "Doing" column.

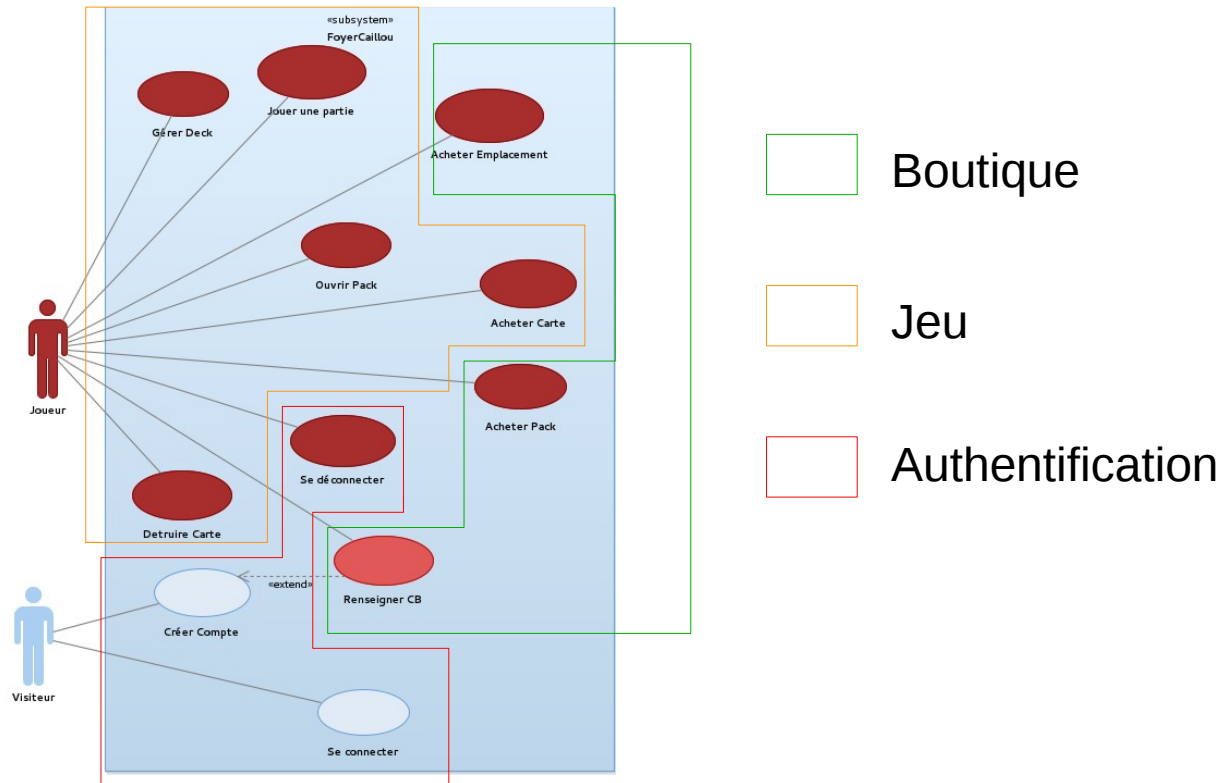
The right sidebar shows the "Menu" section with options like "Membres de l'équipe", "Membres en dehors de l'équipe", "Inviter...", "Changer le fond d'écran", "Filtrer les cartes", "Power-Ups", "Stickers", and "Plus". Below the menu is the "Activité" section, which lists recent actions performed by "shaolans":

- shaolans a déplacé TVUC04 depuis Doing vers Done vendredi dernier à 19:12
- shaolans a supprimé la carte #9 de Doing vendredi dernier à 19:12
- shaolans a déplacé Redo UC{1..5} for buttons depuis Doing vers Done vendredi dernier à 19:00
- shaolans a déplacé TVUC04 depuis To Do vers Doing vendredi dernier à 18:35
- shaolans a rejoint TVUC04 vendredi dernier à 18:35
- shaolans a ajouté TVUC04 à To Do vendredi dernier à 18:34
- shaolans a déplacé Redo UC{1..5} for buttons depuis To Do vers Doing vendredi dernier à 18:33

Répartition des tâches



Répartition des tâches



- 3 Composantes

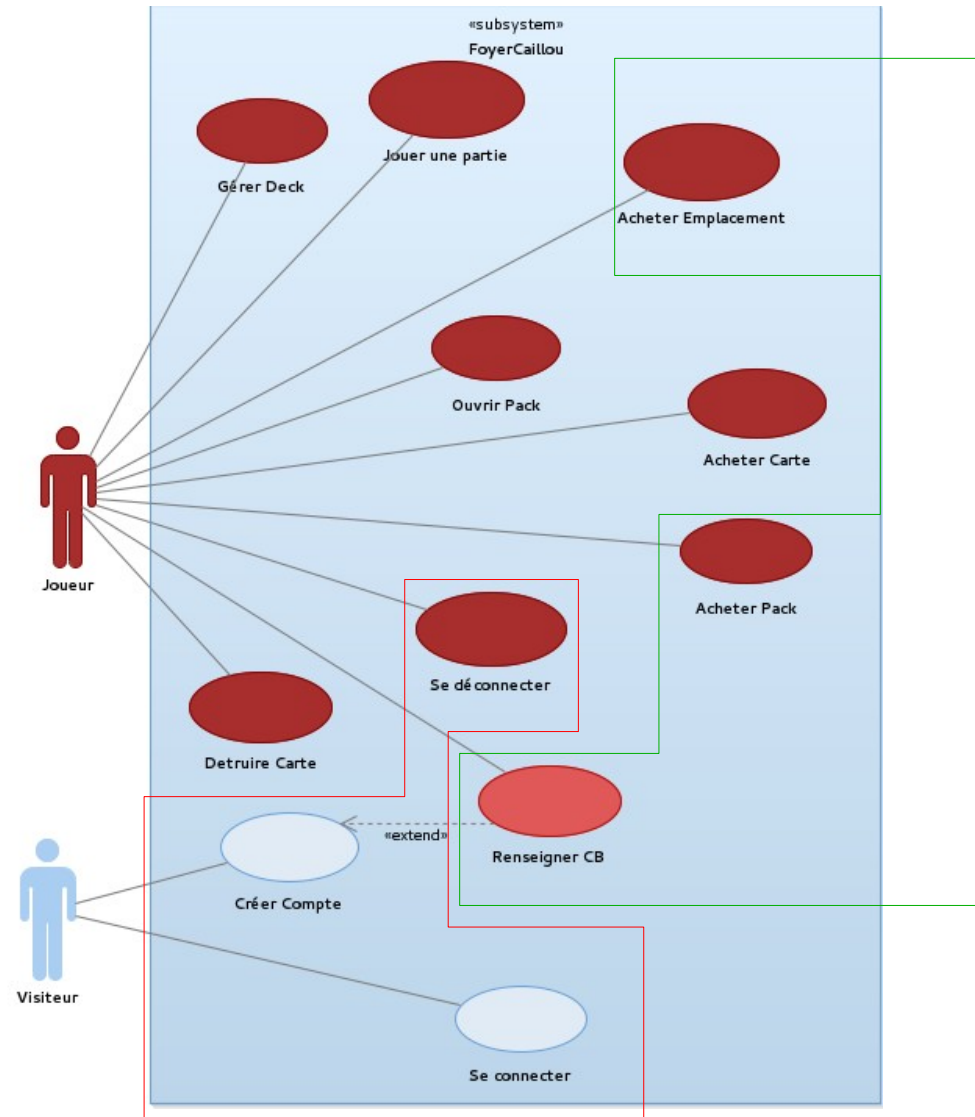
- La boutique (Arts+Trublereau)
- L'authentification (Arts+Trublereau)
- Le jeu (SO+LIN)

Travail des sous-groupes

- ARTS-TRUBLEREAU
- SO-LIN

Diagramme de cas d'utilisation

ARTS-TRUBLEREAU

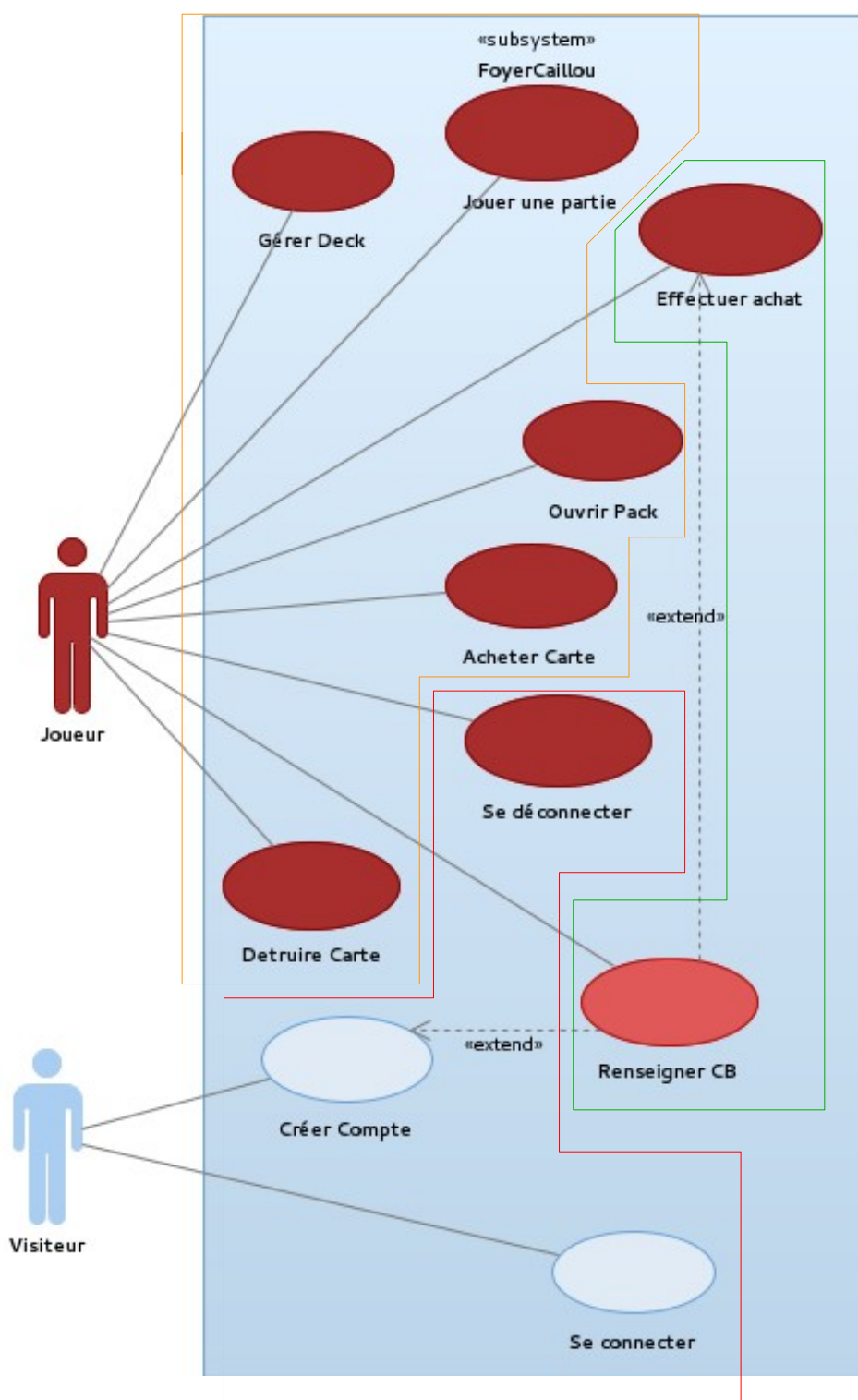


Zoom : Boutique

- Les fiches détaillées

```
1 UC01: Acheter Pack
2 Auteurs : Arts Adrien et Trublereau Christopher
3 Acteur : Joueur
4 Description : Permet à l'acteur d'effectuer un achat.
5 Préconditions : L'acteur doit être connecté.
6
7
8 Scénario Nominal :
9 1. L'acteur choisit "Acheter Pack".
10 2. Le système vérifie si l'acteur a enregistré sa carte bleue.
11 3. Le système affiche le prix de l'article, et affiche "Valider achat ?".
12 4. L'acteur valide son achat.
13 5. Le système affiche "Cryptogramme ?"
14 6. L'acteur saisit son cryptogramme.
15 7. Le système demande autorisation à la banque.
16 8. Le système délivre l'article et affiche "Achat validé".
17
18
19
20 Post-conditions :
21 L'acteur a été débité du montant correspondant à l'achat.
22 L'acteur a bien reçu son article.
```

```
1 UC02: Acheter Emplacement
2 Auteurs : Arts Adrien et Trublereau Christopher
3 Acteur : Joueur
4 Description : Permet à l'acteur d'effectuer un achat.
5 Préconditions : L'acteur doit être connecté.
6
7
8 Scénario Nominal :
9 1. L'acteur choisit "Acheter Emplacement".
10 2. Le système vérifie si l'acteur a enregistré sa carte bleue.
11 3. Le système affiche le prix de l'article, et affiche "Valider achat ?".
12 4. L'acteur valide son achat.
13 5. Le système affiche "Cryptogramme ?"
14 6. L'acteur saisit son cryptogramme.
15 7. Le système demande autorisation à la banque.
16 8. Le système délivre l'article et affiche "Achat validé".
17
18
19
20 Post-conditions :
21 L'acteur a été débité du montant correspondant à l'achat.
22 L'acteur a bien reçu son article.
```



1 UC01: Effectuer un achat
 2 Auteurs : Arts Adrien et Trublereau Christopher
 3 Acteur : Joueur
 4 Description : Permet à l'acteur d'effectuer un achat.
 5 Préconditions : L'acteur doit être connecté.
 6 Scénario Nominal :
 7 1. L'acteur selectionne "Boutique".
 8 2. Le système affiche "Choisir article".
 9 3. L'acteur choisit "Acheter emplacement".
 10 4. Le système vérifie si l'acteur a enregistré sa carte bleue.
 11 5. Le système affiche le prix de l'article, et affiche "Valider achat ?".
 12 6. L'acteur valide son achat.
 13 7. Le système affiche "Cryptogramme ?"
 14 8. L'acteur saisit son cryptogramme.
 15 9. Le système demande autorisation à la banque.
 16 10. Le système délivre l'article et affiche "Achat validé".
 17 Post-conditions :
 18 L'acteur a été débité du montant correspondant à l'achat.
 19 L'acteur a bien reçu son article.
 20
 21 Alternatives :
 22 A1. Achat d'un pack :
 23 En SN3, si l'acteur choisit "Acheter pack":
 24
 25 A1.1. Retour SN4.
 26
 27 A2. Carte non enregistrée :
 28 En SN4 si la carte n'a pas été enregistrée alors:
 29
 30 A2.1. Executer UC02:<<Renseigner CB>>
 31
 32 Exceptions :
 33 E1. Annulation par l'acteur :
 34 En SN2, SN6 ou SN8, si l'acteur annule, alors :
 35
 36 E1.1. Fin d'interaction.
 37
 38 E2. Argent insuffisant :
 39 En SN7, si la banque n'autorise pas l'achat, alors :
 40
 41 E2.1. Le système affiche "Achat non autorisé".
 42 E2.2. Fin d'interaction.

Zoom: Jouer une partie

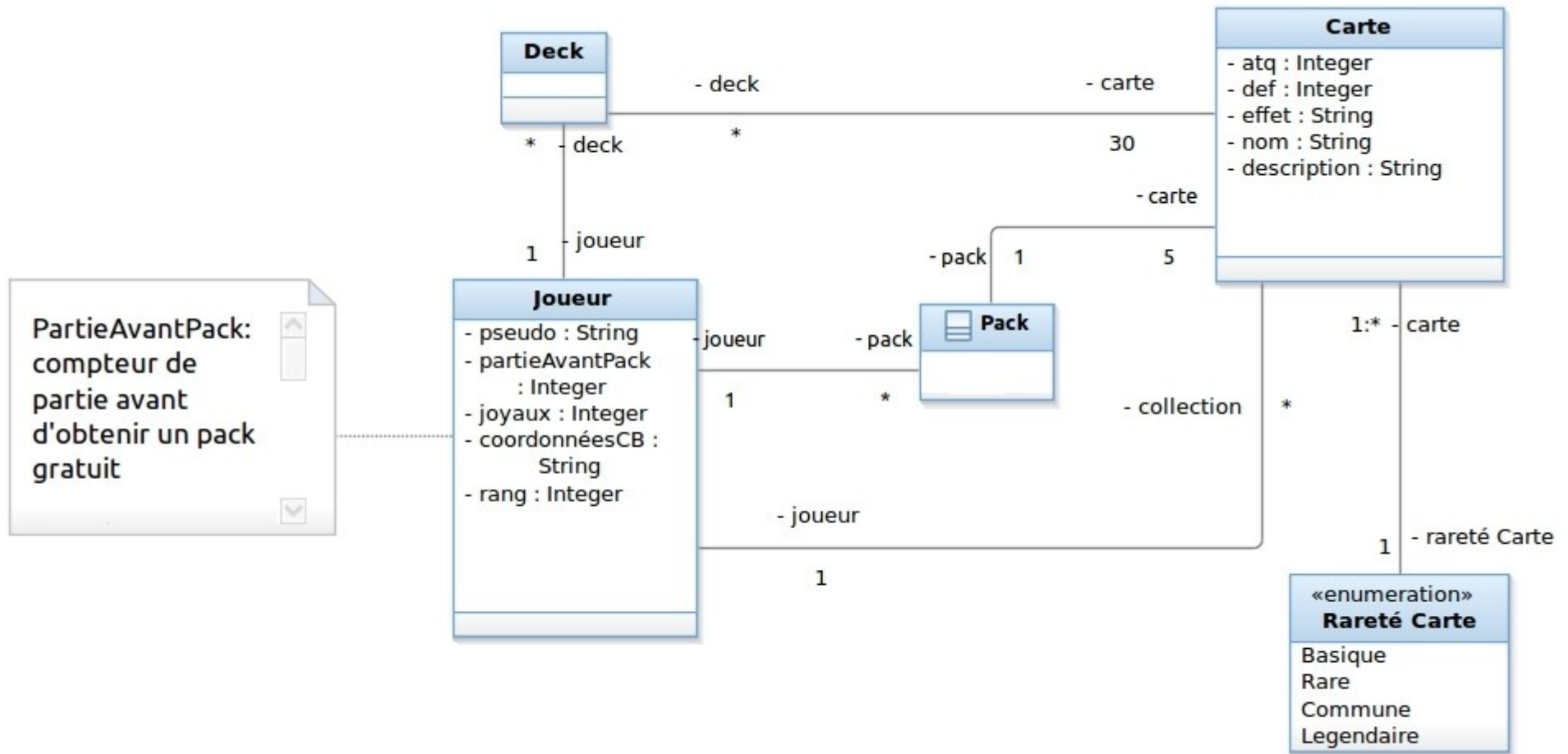
```
1 UC10 - Jouer une partie
2
3 Redacteur: Chao LIN - Ling-Chun SO
4
5 Acteur: Joueur
6
7 Description: Le joueur choisit de lancer une partie
8
9 Précondition:
10     Le joueur doit être connecté
11
12 Scénario Nominal:
13     1.L'acteur sélectionne "Jouer"
14     2.Le système affiche "choisissez un deck" et liste les decks de l'acteur
15     3.L'acteur choisit un deck et valide
16     4.Le système affiche "Recherche d'un adversaire"
17     5.Le système cherche un adversaire de même rang ou avec une différence de 3 rangs
18     6.Le système lance une partie
19     7.Le système détermine que l'acteur est gagnant
20     8.Le système vérifie le rang de l'acteur
21     9.Le système monte le rang de l'acteur
22     10.Le système incrémente le nombre de parties jouées de l'acteur
23     11.Le système vérifie si l'acteur peut avoir un pack de carte gratuit
24     12.Le système détermine que non
25     13.Le système affiche "Une autre partie ?"
26     14.L'acteur décline
27
28 Postcondition:
29     Une partie a été jouée (ajout dans nb_parties_jouees_jour)
30     Le rang du joueur est dans l'intervalle de rang défini (0 à 100)
31
```

Zoom: Jouer une partie

```
32 Alternative:
33 A1: L'acteur a perdu la partie
34     En SN7, si le système détermine que l'acteur est perdant
35     A1.1.Le système vérifie le rang de l'acteur
36     A1.2.Le système décrémente le rang du joueur
37     A1.3.Retour SN10
38
39 A2: L'acteur est au rang max
40     En SN8, si le rang de l'acteur = 100
41     A2.1.Retour SN10
42
43 A3: L'acteur est au rang initial
44     En A1.1, si le rang de l'acteur = 0
45     A3.1.Retour SN10
46
47 A4: 10 parties jouées
48     En SN11, le système détermine qu'il peut recevoir un pack de cartes
49     A4.1.Le système incrémente le nombre de pack de cartes de l'acteur
50     A4.2.Retour SN13
51
52 A5: L'acteur accepte la revanche
53     En SN14, l'acteur accepte
54     A5.1.Retour en SN2
55
56 Exception:
57 E1: Annulation
58     En SN3/SN4, l'acteur annule l'opération
59     E1.1.Fin d'interaction
60
```


Diagramme de classe métier

Diagramme de classe métier final



Choix effectués

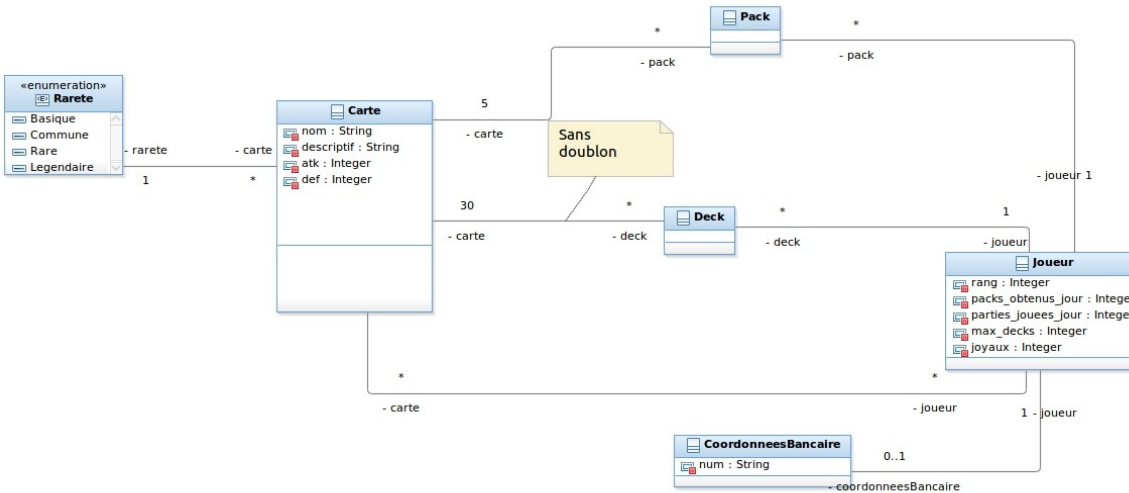
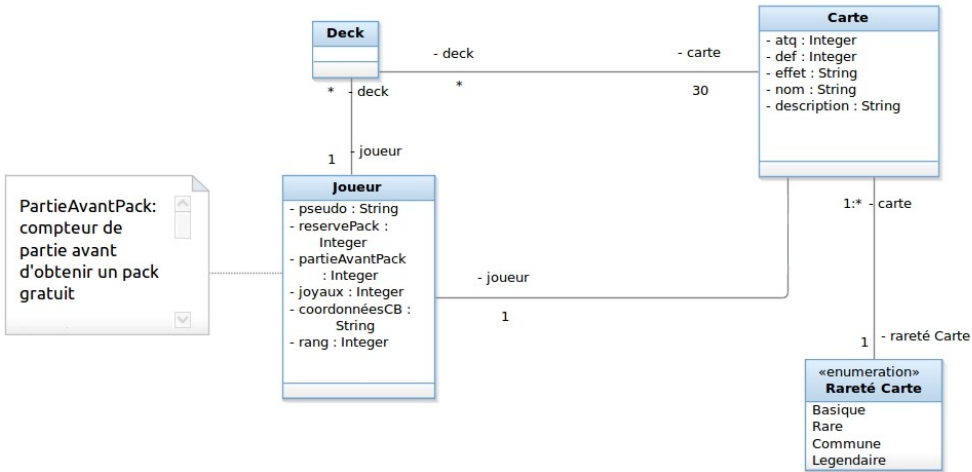
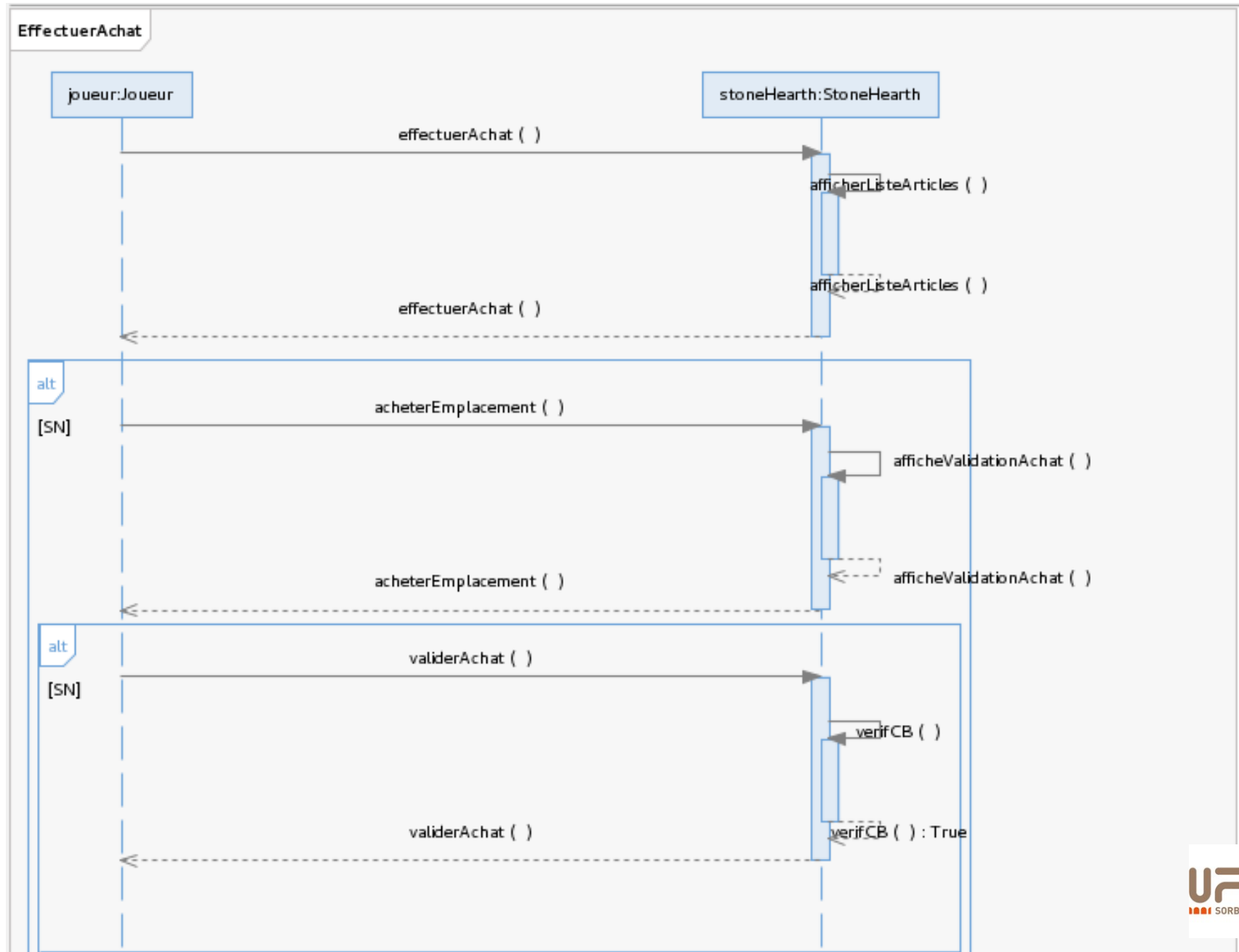
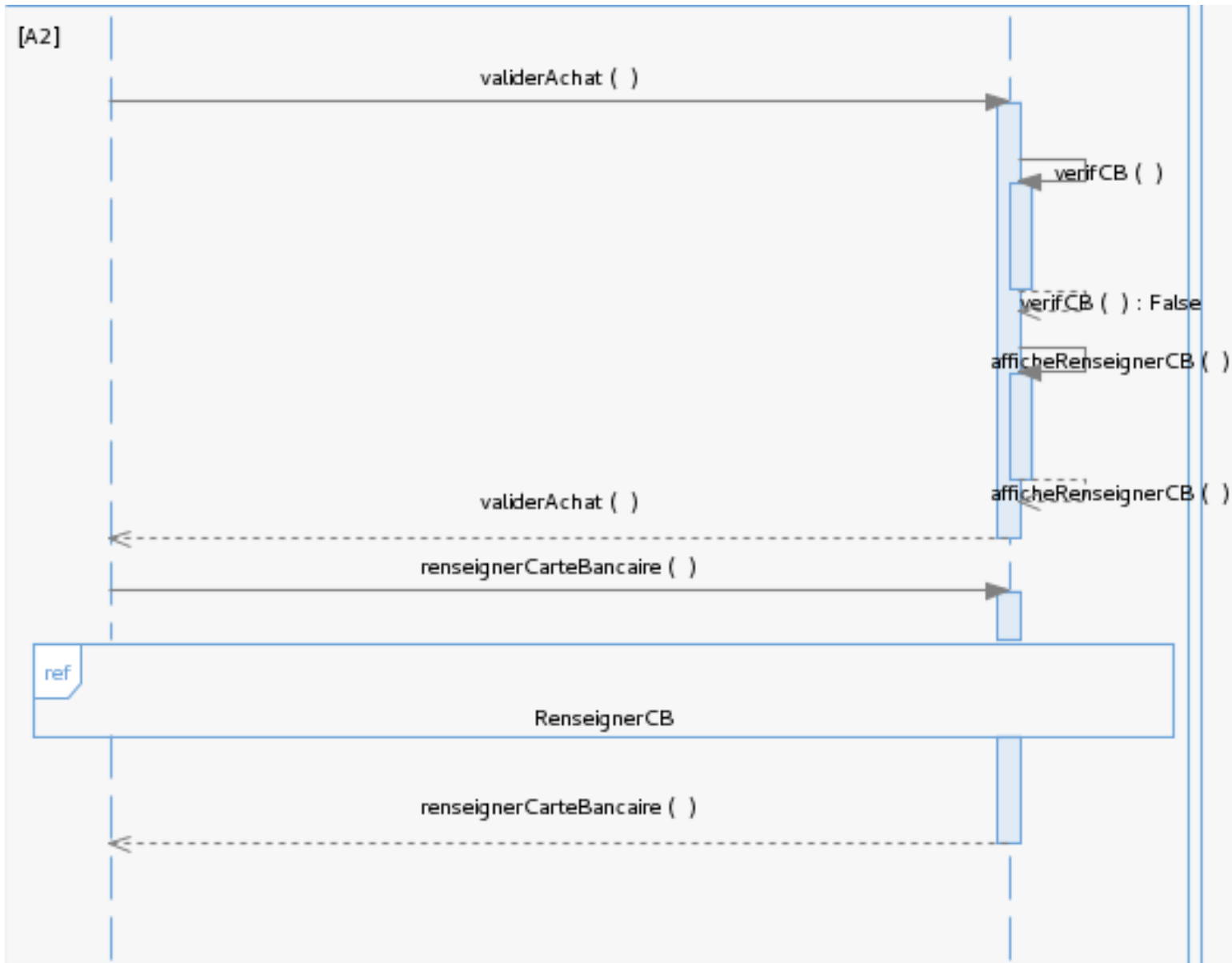
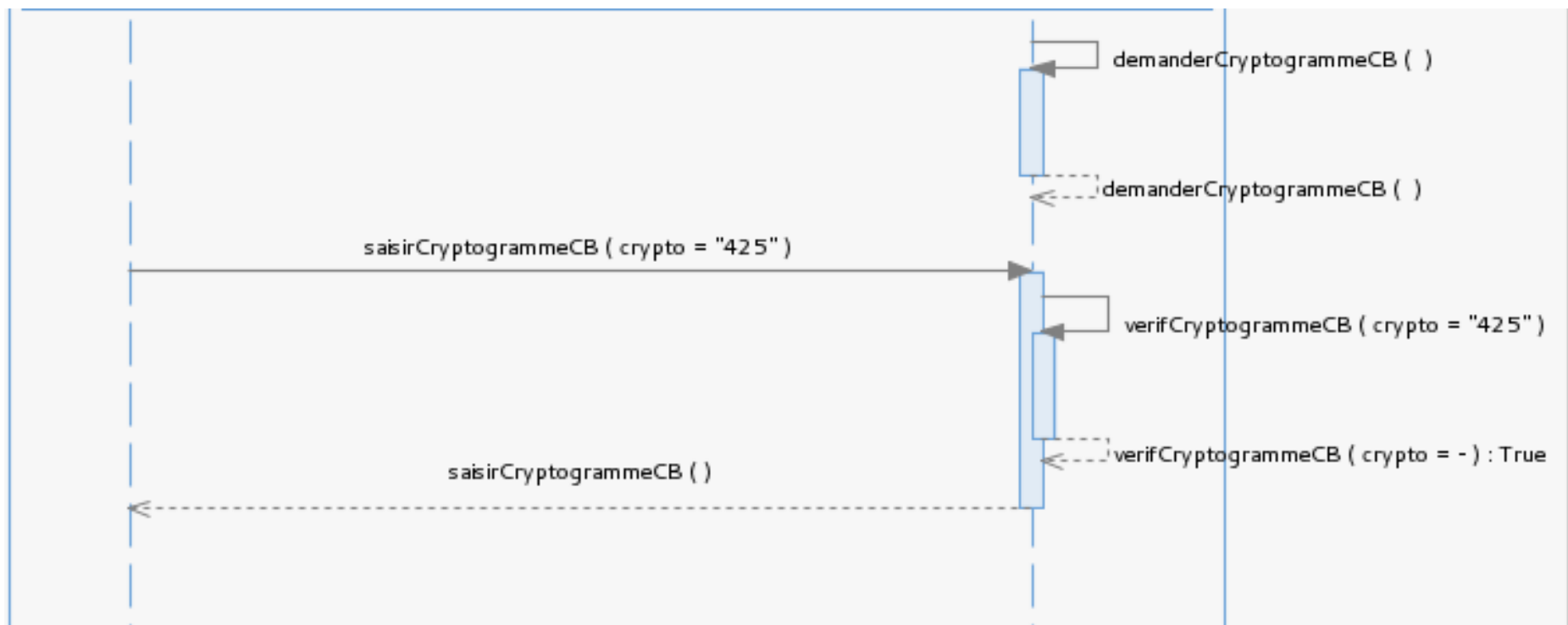


Diagramme de séquence

Diagramme de séquence EffectuerAchat







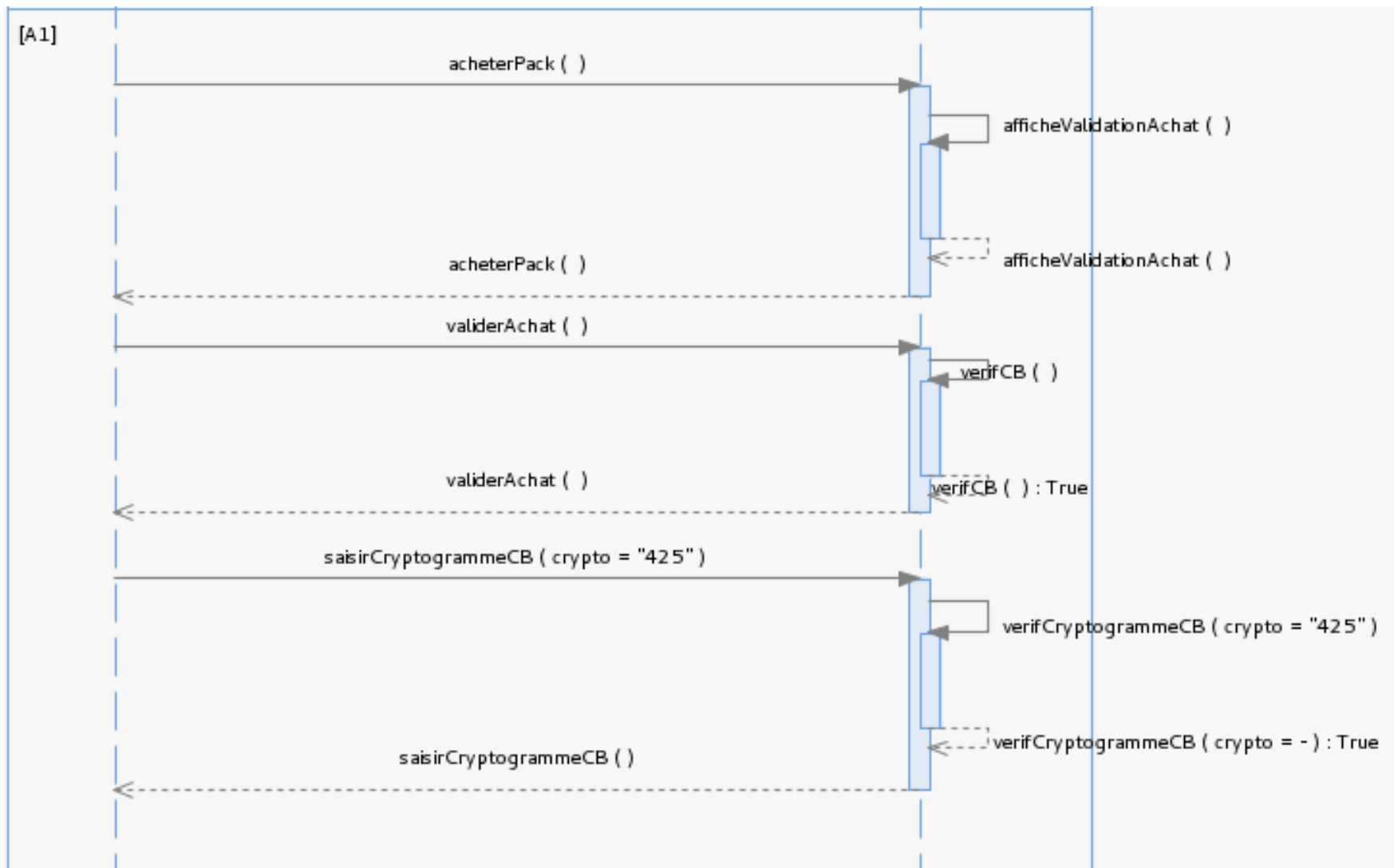
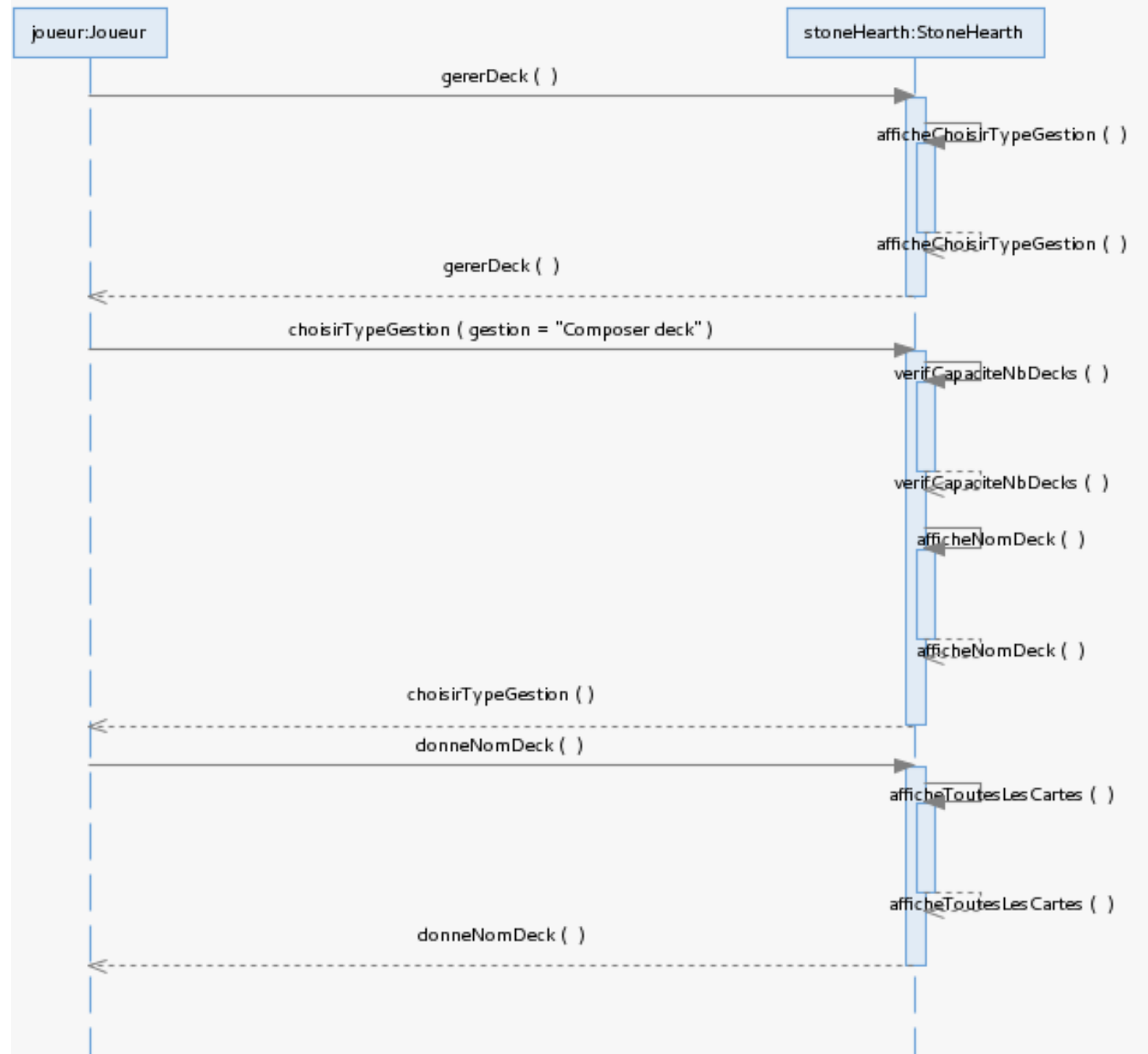


Diagramme de séquence GérerDeck



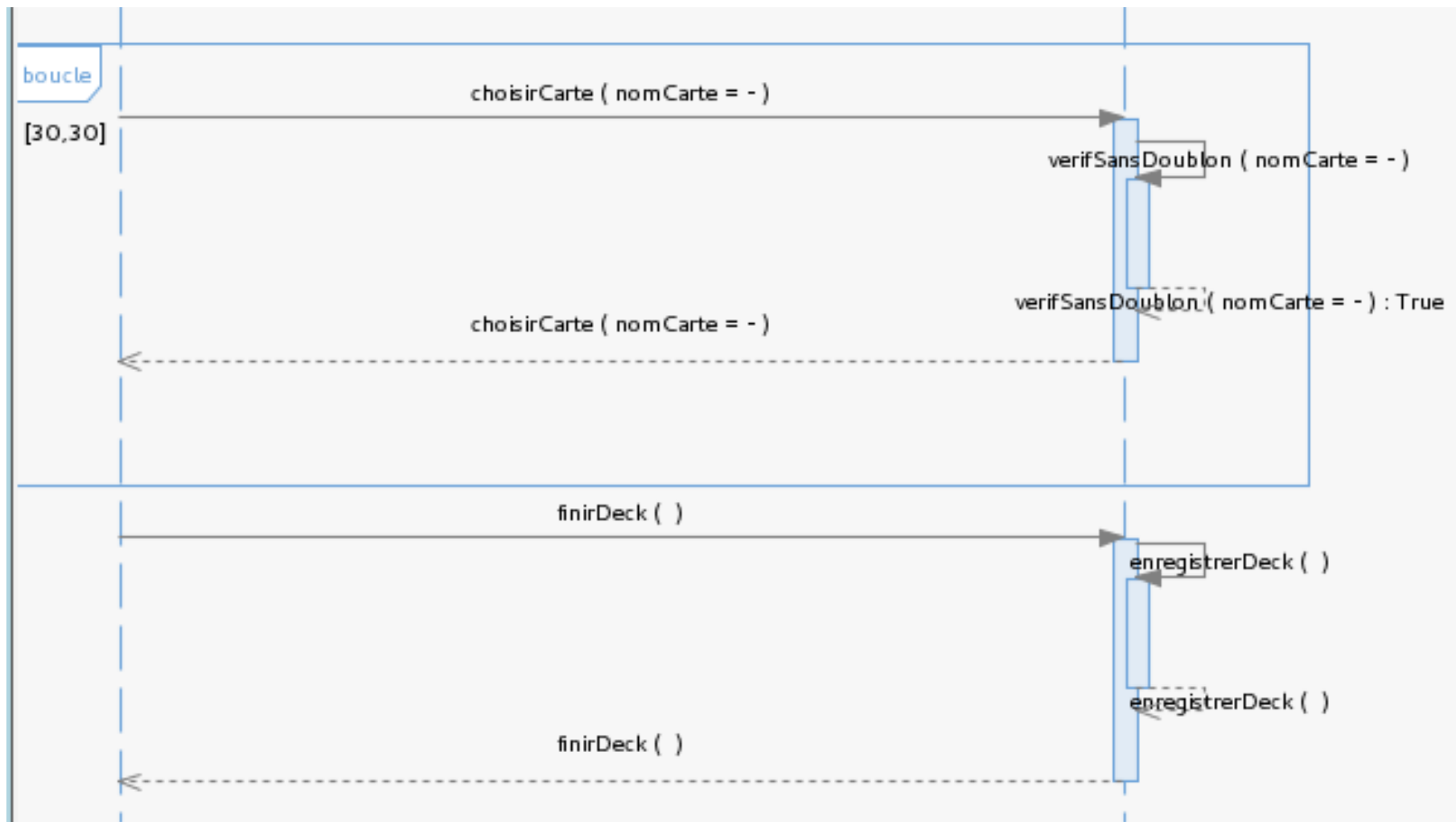
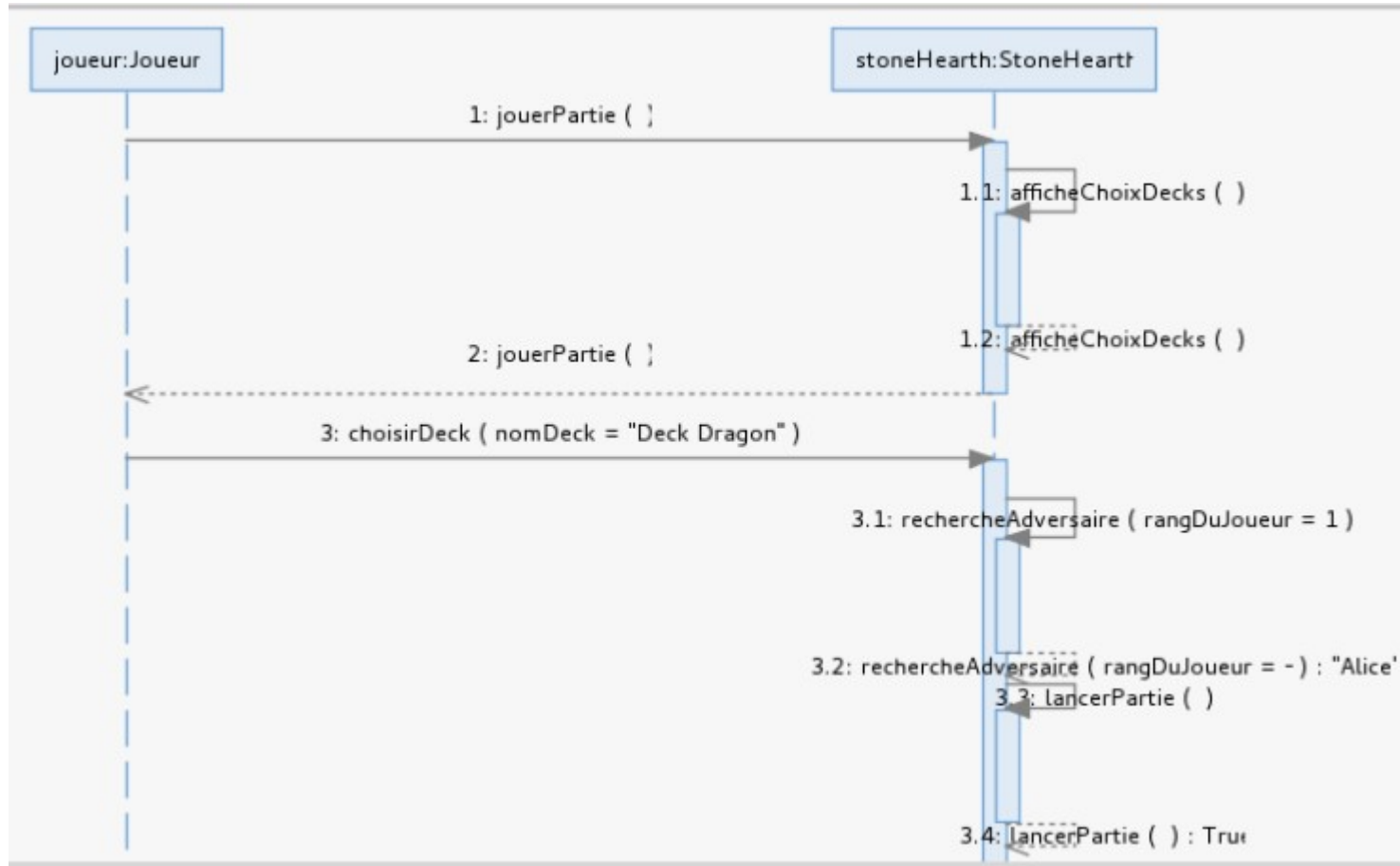
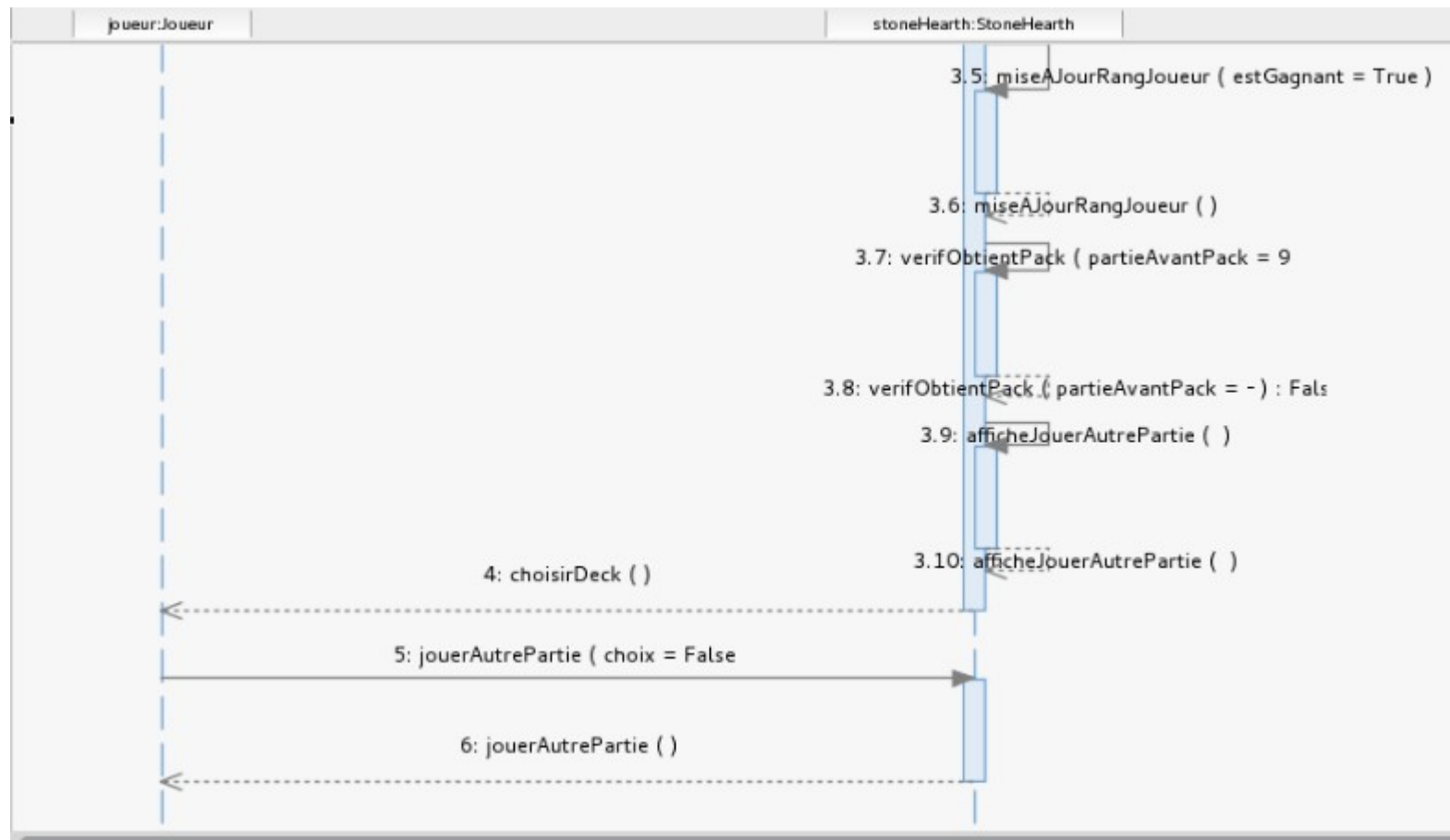


Diagramme de séquence JouerPartie





Test de validation

Tests de validations

- 10 cas d'utilisations
- 32 tests de validations

TV01_UC01_Effectuer_Achat.txt	Add files via upload	38 minutes ago
TV01_UC09_Transformer_carte_nominal.txt	TV nominal pour transformer une carte en bijoux	17 hours ago
TV02_UC01_Effectuer_Achat.txt	Add files via upload	38 minutes ago
TV03_UC01_Effectuer_Achat.txt	Add files via upload	38 minutes ago
TV03_UC09_Transformer_carte_Pas_de_cartes.t...	TV exception - Collection vide	17 hours ago
TV04_UC01_Effectuer_Achat.txt	Add files via upload	38 minutes ago
TV04_UC09_Transformer_carte_Annulation.txt	TV exception - annulation	17 hours ago
TV05_UC02_Renseigner_CB.txt	chg name	2 days ago
TV06_UC02_Renseigner_CB.txt	chg name	2 days ago
TV07_UC02_Renseigner_CB.txt	chg name	2 days ago
TV08_UC03_Creer_compte.txt	chg name	2 days ago
TV09_UC03_Creer_compte.txt	chg name	2 days ago
TV10_UC03_Creer_compte.txt	chg name	2 days ago
TV11_UC04_Se_Connecter.txt	chg name	2 days ago
TV12_UC04_Se_Connecter.txt	chg name	2 days ago
TV13_UC04_Se_Connecter.txt	chg name	2 days ago
TV14_UC05_Se_Déconnecter.txt	Add files via upload	2 days ago
TV15_UC06_Acheter_Cartes.txt	Add files via upload	38 minutes ago
TV16_UC06_Acheter_Cartes.txt	Add files via upload	38 minutes ago
TV17_UC06_Acheter_Cartes.txt	Add files via upload	12 hours ago
TV18_UC08_Ouvrir_Pack_De_Cartes.txt	change name TV	14 hours ago
TV19_UC08_Ouvrir_Pack_De_Cartes.txt	change name TV	14 hours ago
TV20_UC08_Ouvrir_Pack_De_Cartes.txt	change name TV	14 hours ago
TV30_UC10_Jouer_une_partie.txt	Add files via upload	38 minutes ago
TV31_UC10_Jouer_une_partie.txt	Add files via upload	38 minutes ago
TV32_UC10_Jouer_une_partie.txt	Add files via upload	38 minutes ago
TV33_UC10_Jouer_une_partie.txt	Add files via upload	38 minutes ago
TV34_UC10_Jouer_une_partie.txt	Add files via upload	38 minutes ago
TV35_UC10_Jouer_une_partie.txt	Add files via upload	38 minutes ago
test_validation.r	chg name	ago

Se connecter nominal

1 Auteurs: Chao LIN - Ling-Chun SO

2

3 Titre: Se connecter Nominal

4 Contexte:

5 Il existe déjà un compte "Bob" (TV08_UC_03)

6 Entrée:

7 Pseudo = "Bob"

8 MDP = "Bab"

9 Scénario:

10 1. Le visiteur sélectionne "Se connecter".

11 2. Le visiteur saisit son pseudo.

12 3. Le visiteur saisit son mot de passe.

13 Resultat attendu:

14 -Connexion de "Bob" réussie

15 -La session de "Bob" est chargée

16 (collections de cartes, bijoux, informations)

17 Moyens de vérification:

18 Visuel => affichage de confirmation

19 => affichage de l'interface d'accueil du jeu

20

Se connecter

```
1  Auteurs: Chao LIN - Ling-Chun SO
2
3  Titre: Se connecter avec pseudo erroné
4  Contexte:
5      Il existe déjà un compte "Bob" (TV08_UC_03)
6  Entrée:
7      Pseudo = "Bobbbbb"
8      MDP = "Bab"
9  Scénario:
10     1. Le visiteur selectionne "Se connecter".
11     2. Le visiteur saisit Pseudo.
12     3. Le visiteur saisit MDP.
13  Resultat attendu:
14     Connexion du compte à échoué
15     Pas d'accès au menu principal du jeu
16  Moyens de vérification:
17     Visuel => affichage d'échec
18     => affichage de l'écran de connexion
19
```

```
1  Auteurs: Chao LIN
2
3  Titre: Se connecter avec mot de passe erroné
4  Contexte:
5      Il existe déjà un compte "Bob" (TV08_UC_03)
6  Entrée:
7      Pseudo = "Bob"
8      MDP = "Bqb"
9  Scénario:
10     1. L'acteur selectionne "Se connecter".
11     2. L'acteur saisit Pseudo.
12     3. L'acteur saisit MDP.
13  Resultat attendu:
14     Connexion du compte à échoué
15     Pas d'accès au menu principal du jeu
16  Moyens de vérification:
17     Visuel => affichage d'échec
18     => affichage de l'écran de connexion
19
```


TV de EffectuerAchat

Auteurs: Chao LIN - Ling-Chun SO

Titre: Effectuer un achat Nominal

Contexte:

Le joueur "Bob" est connecté (cas nominal du TV de UC_04)

Coordonnées bancaires de Bob renseignées, solde suffisant $\geq 2\text{€}$

Entrée:

Cryptogramme = "740"

Scénario:

- 1.L'acteur selectionne "Boutique"
- 2.L'acteur choisit "Acheter emplacement"
- 3.L'acteur valide son achat
- 4.L'acteur saisit son cryptogramme

Resultat attendu:

Un achat a été effectué, un emplacement de deck débloqué, débit au compte bancaire de "Bob" de 2€

Moyens de vérification:

Visuel => affichage de confirmation d'achat

Interface de deck

Relevé de compte bancaire

TV de EffectuerAchat

Auteurs: Chao LIN - Ling-Chun SO

Titre: Achat avec solde insuffisant

Contexte:

Le joueur "Bob" est connecté (cas nominal du TV de UC_04)

Coordonnées bancaires de Bob renseignées, solde du compte < 2€

Entrée:

Cryptogramme = "740"

Scénario:

1.L'acteur selectionne "Boutique"

2.L'acteur choisit "Acheter emplacement"

3.L'acteur valide son achat

4.L'acteur saisit son cryptogramme

Resultat attendu:

Achat non effectué

Moyens de vérification:

Visuel => affichage d'echec d'achat

TV de EffectuerAchat

Auteurs: Chao LIN - Ling-Chun SO

Titre: Achat avec les coordonnées bancaires non renseignées

Contexte:

Le joueur "Bob" est connecté (cas nominal du TV de UC_04)
Coordonnées bancaires de Bob non renseignées
Carte Bancaire "4242424242424242" a un solde $\geq 2\text{€}$

Entrée:

Carte Bancaire = "4242424242424242"
Date expiration = "11/17"
Cryptogramme = "740"

Scénario:

- 1.L'acteur selectionne "Boutique"
- 2.L'acteur choisit "Acheter emplacement"
- 3.L'acteur saisit son numéro de carte
- 4.L'acteur saisit la date d'expiration de sa carte
- 5.L'acteur valide son achat
- 6.L'acteur saisit son cryptogramme

Resultat attendu:

Un achat a été effectué, article reçu (emplacement supplémentaire)
Coordonnée bancaire renseignée, débit au compte bancaire
"4242424242424242" de 2€

Moyens de vérification:

Visuel => affichage de confirmation d'achat
=> emplacement supplémentaire dans l'interface de deck
=> interface "options compte" les coordonnées bancaires y

figurent

Relevé de compte bancaire|

TV JouerPartie

Auteurs: Chao LIN

Titre: Jouer une partie Nominal

Contexte:

Joueur connecté, rang du joueur < 100, nombre de partie avant pack > 1

Entrée:

Deck = "Cartes Légendaires"

Scénario:

1. L'acteur sélectionne "Jouer"
2. L'acteur choisit le deck "Cartes Légendaires" et valide
3. L'acteur décline pour une autre partie

Résultat attendu:

- Le nombre de partie avant pack décrémente de 1.
- Le rang du joueur augmente de 1.

Moyens de vérification:

- Visuel => affichage du système
- Afficher le rang du joueur
- Afficher le nombre de partie avant pack

Auteurs: Chao LIN

Titre: Gagne une partie avec rang max

Contexte:

Joueur connecté, son rang est de 100, nombre de partie avant pack > 1

Entrée:

Deck = "Cartes Légendaires"

Scénario:

1. L'acteur sélectionne "Jouer"
2. L'acteur choisit le deck "Cartes Légendaires" et valide
3. L'acteur décline pour une autre partie

Résultat attendu:

- Le nombre de partie avant pack décrémente de 1.

Moyens de vérification:

- Visuel => affichage du système
- Afficher le nombre de partie avant pack.

TV JouerPartie

Auteurs: Chao LIN

Titre: Gagne une partie et obtient un pack gratuit

Contexte:

Joueur connecté , son rang du joueur<100, nombre de partie avant pack = 1

Entrée:

Deck = "Cartes Légendaires"

Scénario:

- 1.L'acteur selectionne "Jouer"
- 2.L'acteur choisit le deck "Cartes Légendaires" et valide
- 3.L'acteur décline pour une autre partie

Resultat attendu:

Un pack gratuit est attribué au joueur
Le nombre de partie avant pack est initialisé à 10.
Le rang du joueur augmente de 1.

Moyens de vérification:

Visuel => affichage de confirmation
Lister les packs du joueur
Afficher le rang du joueur
Afficher le nombre de partie avant pack.

Conclusion

