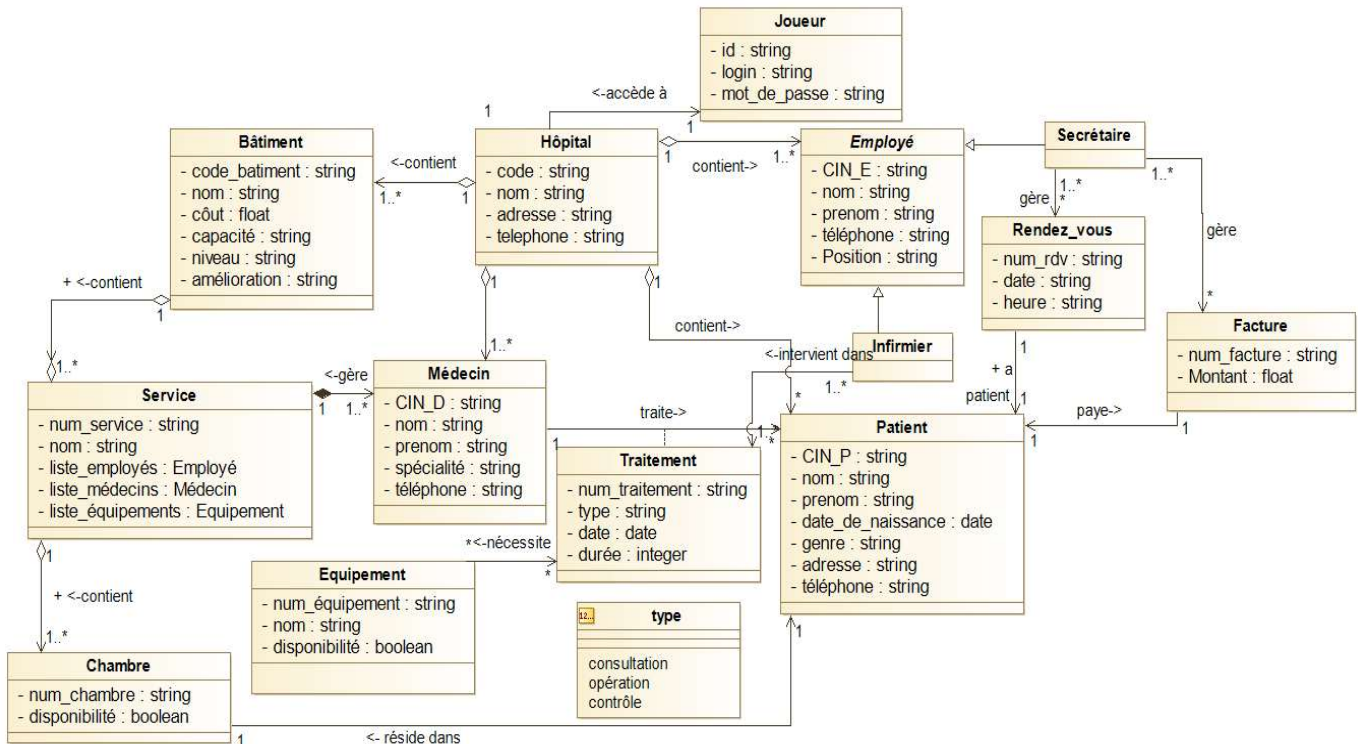


Génie Logiciel et Projet – Rendu 2 – Conception Préliminaire
Nasr Maram - Haj Mabrouk Skander
Le:18/04/2023

Etape 1 : Aspects statiques :

Diagramme de classe :

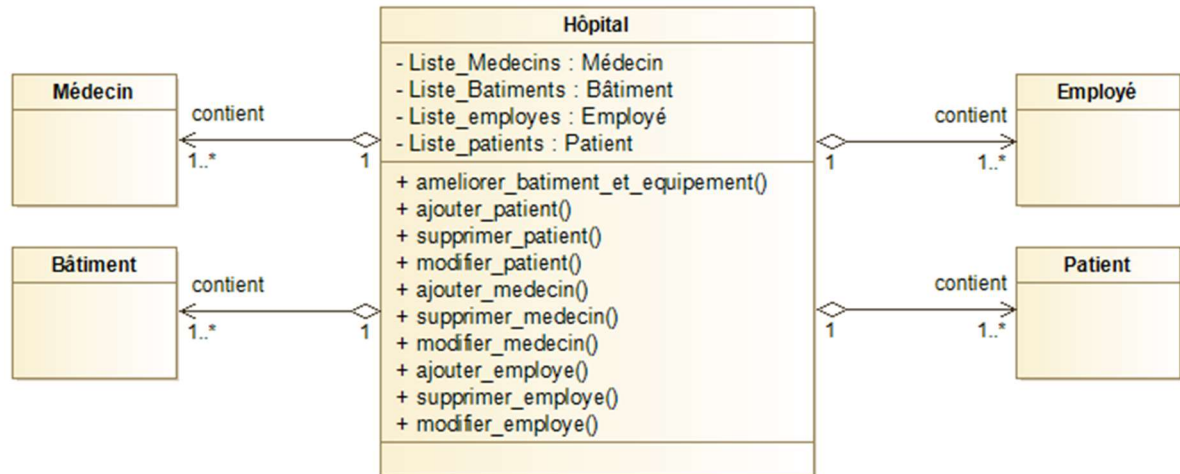


Description textuelle :

- Un hôpital contient 1 ou plusieurs bâtiments et un bâtiment appartient à 1 et 1 seul hôpital.
- Un hôpital contient 1 ou plusieurs médecins et un médecin appartient à 1 et 1 seul hôpital.
- Un hôpital contient 1 ou plusieurs employés et un employé appartient à 1 et 1 seul hôpital.
- Un hôpital contient 0 ou plusieurs patients et un patient appartient à 1 et 1 seul hôpital.
- Un bâtiment contient 1 ou plusieurs services et un service appartient à 1 et 1 seul bâtiment.
- Un service contient 1 ou plusieurs chambres et une chambre appartient à 1 et 1 seul service.
- Un patient réside dans 1 et 1 seule chambre et 1 chambre est réservée à 1 et 1 seul patient.
- Un médecin appartient à 1 et 1 seul service et 1 service est contrôlé par 1 ou plusieurs médecins.
- Un médecin traite 0 ou plusieurs patients et un patient est traité par 1 et 1 seul médecin : classe association traitement qui a une énumération pour son attribut type.
- Un joueur accède à 1 et 1 seul hôpital et un hôpital est accédé par 1 et 1 seul joueur.
- Un traitement nécessite 0 ou plusieurs équipements et un équipement est utilisé dans 0 ou plusieurs traitements.
- La classe Employé est une classe mère abstraite : les 2 classes filles sont : Infirmier/Secrétaire.
- Un infirmier intervient dans 1 ou plusieurs traitements et un traitement nécessite 1 et 1 ou plusieurs infirmiers.
- Une secrétaire gère 0 ou plusieurs rendez-vous et un rendez-vous est géré par 0 ou plusieurs secrétaires.

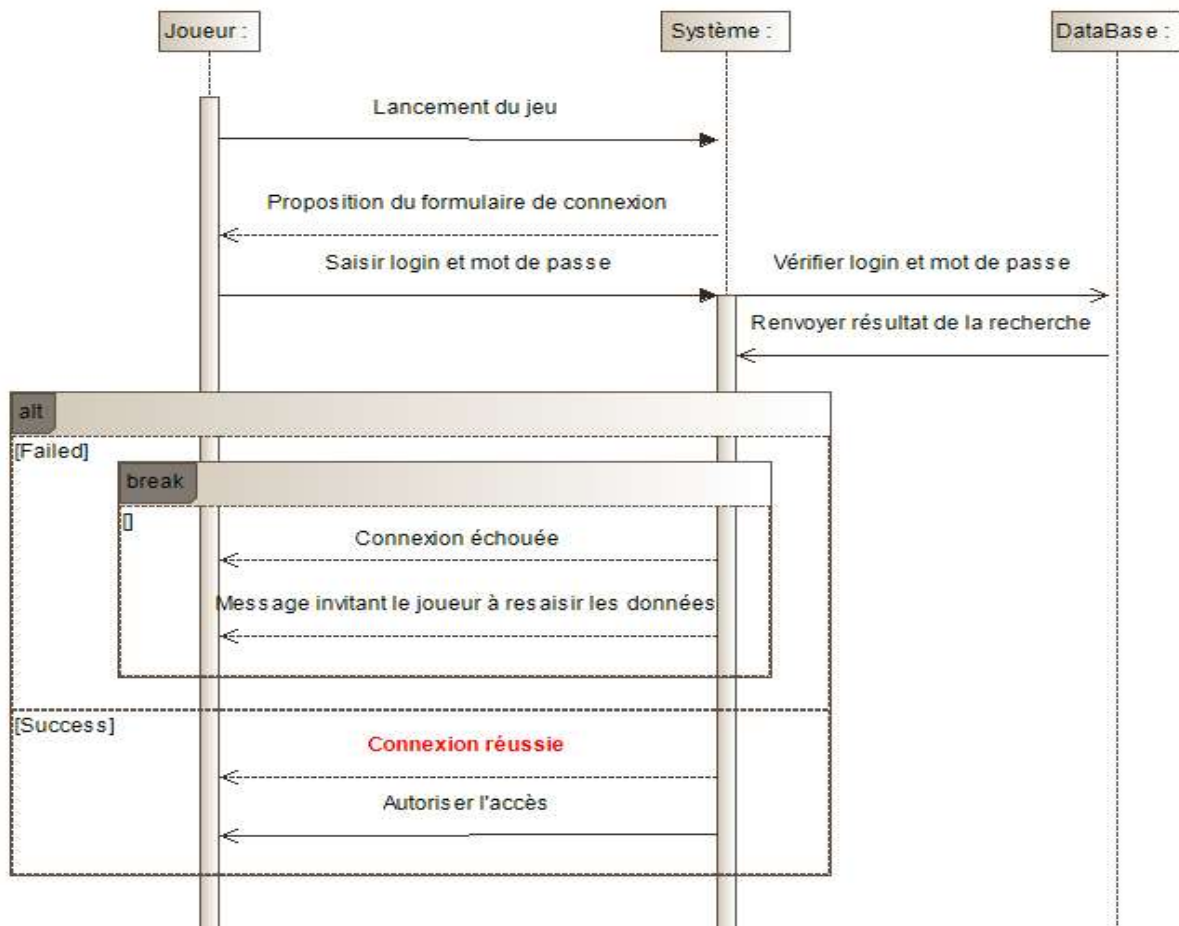
- Un patient a 1 et 1 seul rendez-vous à la fois et un rendez-vous appartient à 1 et seul patient.
- Une secrétaire gère 0 ou plusieurs factures et une facture est gérée par 1 ou plusieurs secrétaires.
- Un patient paye 1 et 1 seule facture et une facture est payée par 1 et 1 seul patient .

Premier patron de conception : « Façade »



Etape 2 : Aspects dynamiques :

Diagramme de séquence 1 :



Description textuelle 1 :

La procédure de connexion des joueurs a pour objectif de déterminer si le joueur est autorisé à se connecter au jeu.

Les droits des joueurs seront par ailleurs utilisés pour donner ou interdire l'accès à certaines fonctions du jeu requérant des privilèges adéquats.

Scénario nominal :

Le joueur se connecte au système en fournissant les informations suivantes : Login et Mot de passe

Le système recherche dans la base de données le profil de l'utilisateur sur base du login.

Le mot de passe est comparé avec celui transmis par le joueur.

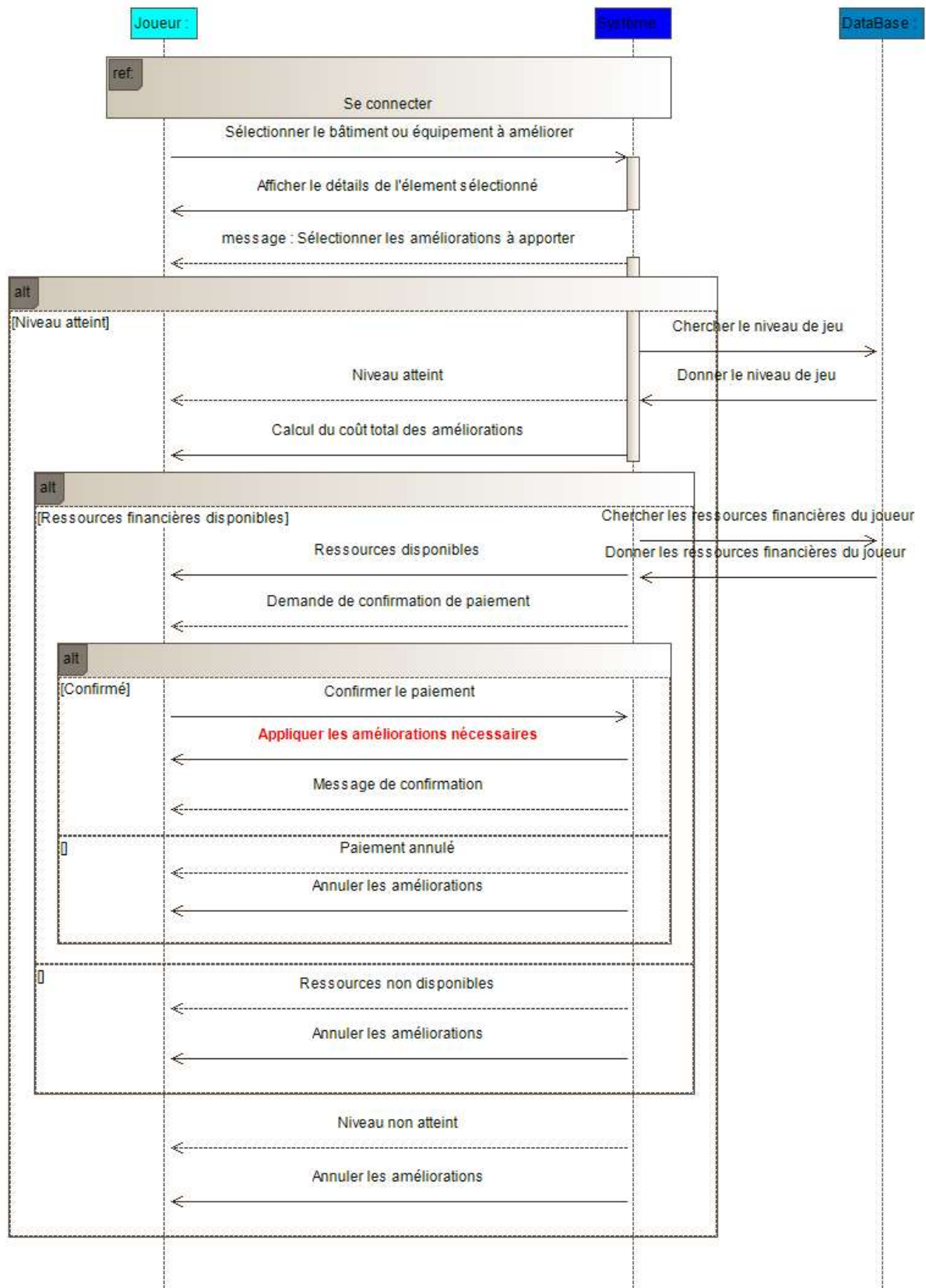
Le système autorise l'accès au joueur et lui présente la page d'accueil du système.

Scénario alternatif :

Le login est inconnu.

Le système trace une information à l'attention de l'administrateur. Le système retourne un message au joueur l'invitant à recommencer la procédure : Le mot de passe est invalide. Le système retourne un message au joueur l'invitant à recommencer la procédure.

Diagramme de séquence 2 :



Description textuelle 2 :

Dans ce diagramme de séquence détaillé, le joueur commence par sélectionner le bâtiment à améliorer. Le système récupère ensuite les détails du bâtiment sélectionné dans la base de données et les affiche au joueur. Le joueur sélectionne ensuite les améliorations à apporter.

Scénario nominal :

Le système vérifie le niveau atteint par le joueur et les ressources financières disponibles. Si le niveau est atteint, il calcule le coût total des améliorations sélectionnées en interrogeant la base de données.

Scénario nominal :

Le système ensuite interroge la base de données sur les ressources financières du joueur : Si le joueur possède les ressources financières suffisantes pour payer les améliorations choisies, le système lui renvoie une notification de confirmation de paiement.

Scénario nominal :

Si le joueur confirme le paiement, le système applique les améliorations sélectionnées au bâtiment en interrogeant la base de données et affiche un message de confirmation au joueur.

Scénario alternatif :

Si le joueur ne confirme pas le paiement, le système annule la demande d'amélioration.

Scénario alternatif :

Si le joueur ne possède pas les ressources financières suffisantes pour payer les améliorations choisies, le système annule la demande d'amélioration.

Scénario alternatif :

Si le joueur n'a pas le niveau de jeu suffisant aux améliorations choisies, le système annule la demande d'amélioration.