**Groupe : NoName S4 / 2021**

**AUPHAN Fanny**

**BOISSON Louise**

**HADJ Taric**

**MOUTON Yannis**

**VELLY Thibault**

**DOCUMENT DE CONCEPTION**

**GÉNÉRALE**

|  |  |
| --- | --- |
| **DOCUMENT DE CONCEPTION GÉNÉRALE** | **Version** |
|  | 1 |

**Table des Matières**

1. **Exigences**

**1.1. Jouer**

* + 1. **Niveaux d’IA**
    2. **Bonus**
    3. **Mode pause**

**1.2. Tableau des scores**

**1.3. Options**

**1.3.1. Activation du son au choix**

**1.3.2. Choix de l’affichage**

**1.3.3. Choix de la langue**

**1.3.4. Crédits**

**2. Zoning**

**3. Fonctions**

**4. Scénarios**

**5. Diagramme et architecture**

**6. Sous-traitance**

**6.1. Exigences**

**6.2. Zoning**

**6.3. Cahier de recettes**

1. **Exigences**

**1.1. Jouer**

**1.1.1. Niveaux d’IA**  Il devra y avoir plusieurs niveaux de difficultés.

**1.1.2. Bonus**  L’utilisateur pourra bénéficier de plusieurs bonus.

**1.1.3. Mode pause**  L’utilisateur pourra mettre pause à n’importe quel moment.

**1.2. Tableau des scores**

On pourra afficher le tableau des scores sous forme de classement des 10 meilleurs joueurs. Le tableau affichera le score accompagné du pseudo de l’utilisateur ayant effectué ce score.

**1.3. Options**

**1.3.1. Activation du son au choix**  L’utilisateur pourra activer ou désactiver le son selon son bon vouloir.

**1.3.2. Choix de l’affichage** L’utilisateur pourra choisir un affichage sombre ou clair.

**1.3.3. Choix de la langue**

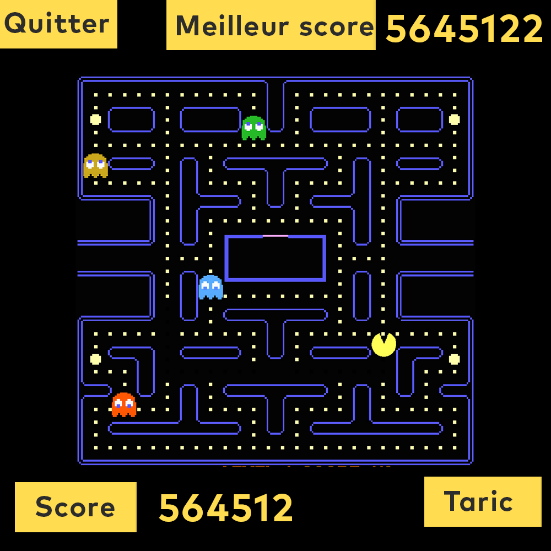
L’utilisateur pourra choisir sa langue entre l’anglais et le français.

**1.3.4. Crédits**

Un crédit des créateurs et des bibliothèques utilisées sera affiché dans Options.

**2. Zoning**





Une image contenant texte, signe, capture d’écran

Description générée automatiquement

Une image contenant texte

Description générée automatiquementUne image contenant texte

Description générée automatiquement

**3. Fonctions**

Utilisation de la librairie ISEN, comprenant les fonctions :

- Initialisation

- Gestion évènement

- Affichage

- Clic sur les boutons de souris

- Clic sur les touches

**4. Scénarios**

Une image contenant texte, noir, capture d’écran

Description générée automatiquement

En cas de victoire :

- Affichage « GAGNÉ »

- Affichage du score

- 2 options : Rejouer ou Quitter

Une image contenant texte, noir, capture d’écran

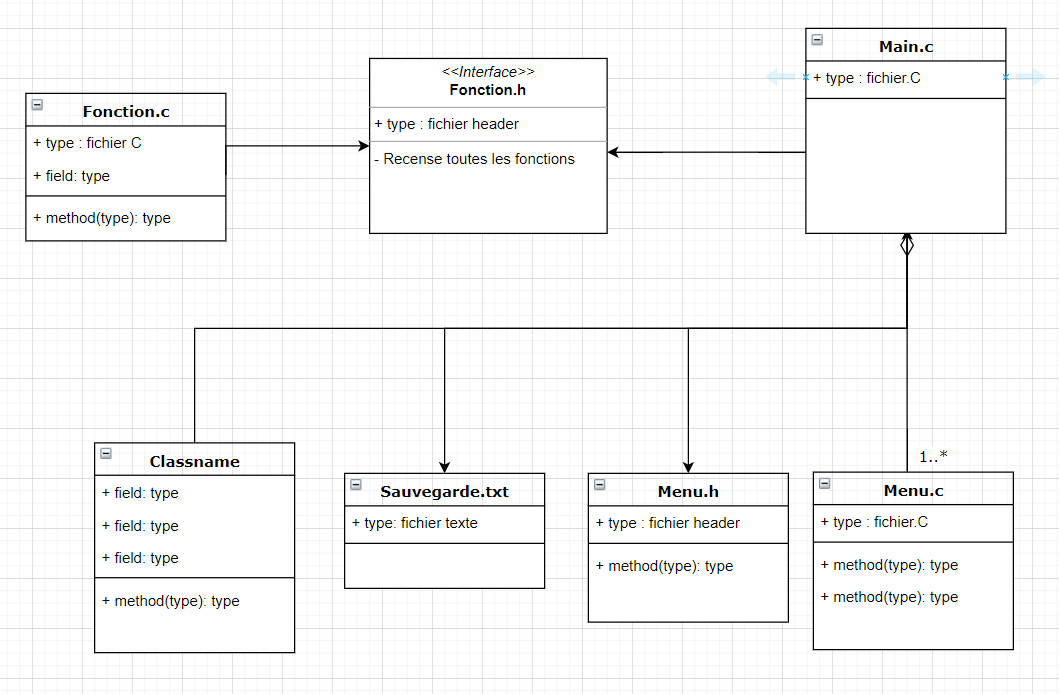
Description générée automatiquement

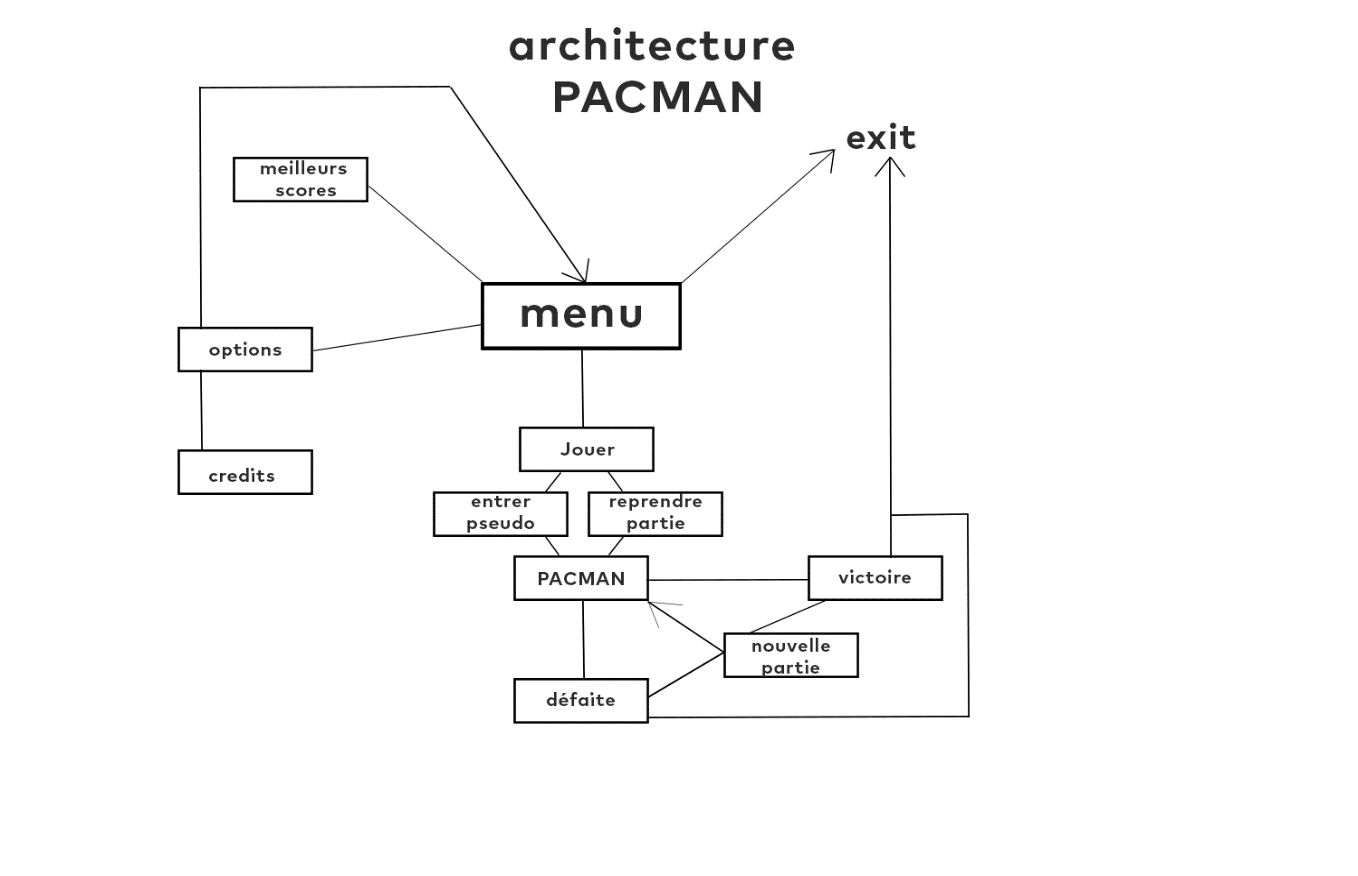
En cas de défaite :

- Affichage « PERDU »

- Affichage du score

- 2 options : Rejouer ou Quitter

**5. Diagramme et architecture**



**6. Sous-traitance**

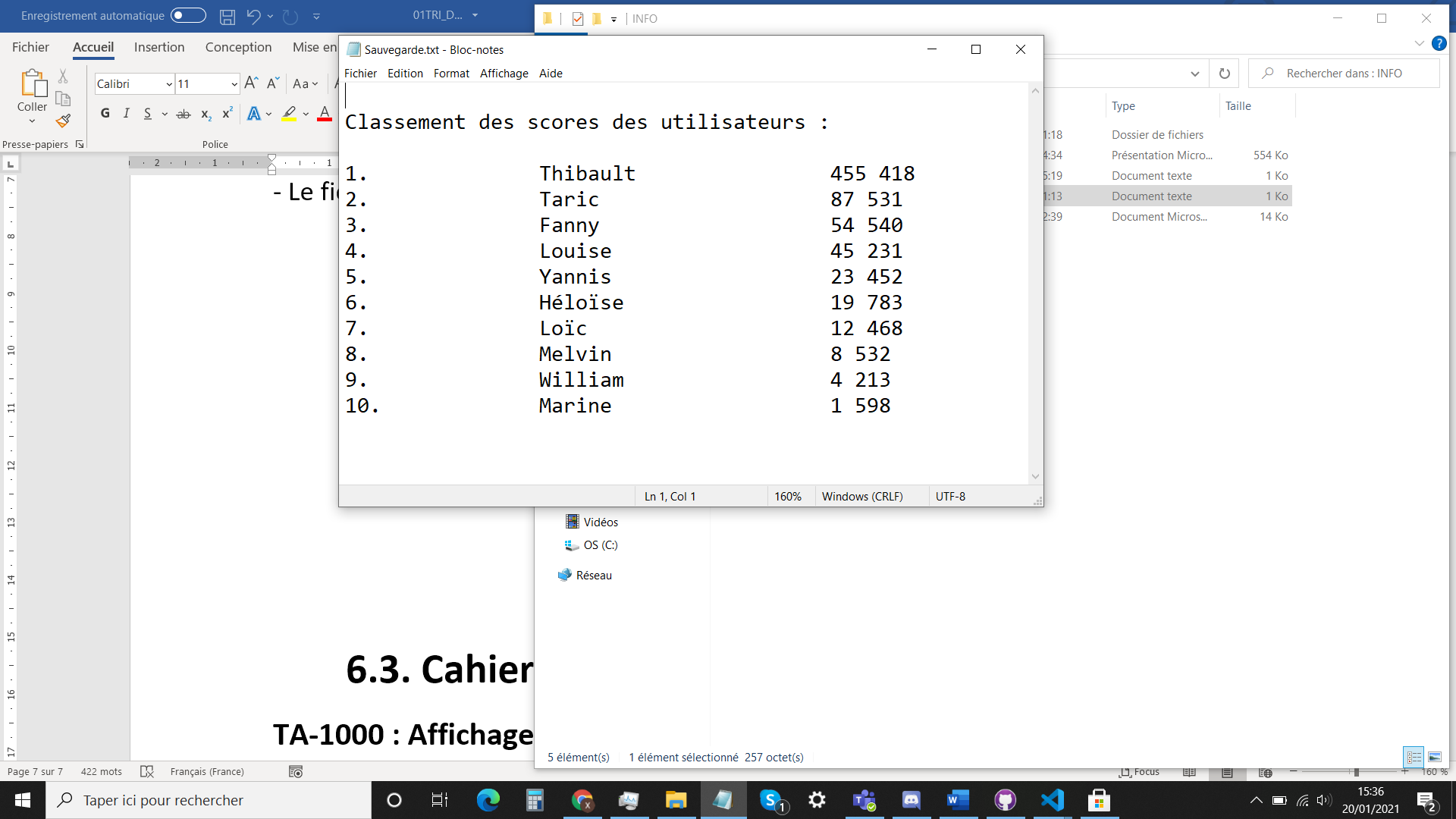
**6.1. Exigences**

- Dès qu’une partie se termine, il faut enregistrer dans un fichier « sauvegarde.txt » le classement de l’utilisateur et si ce score est dans les 10 meilleurs, apparaître dans le top 10 des meilleurs scores.

- Dans le fichier de sauvegarde, le pseudo et le score associé doivent apparaître.

- Le fichier doit être sauvegardé même en cas de fermeture totale du jeu.

**6.2. Zoning**



**6.3. Cahier de recettes**

**TA-1000 : Affichage**

* TA-1001 : Fichier de sauvegarde dans les documents
* TA-1002 : Affichage du classement dans le fichier

**GP-2000 : Gestion de la sauvegarde**

* GP-2001 : Gestion du score associé à l’utilisateur
* GP-2002 : Gestion d’un classement par ordre décroissant

**GM-3000 : Gestion mémoire**

* GM-3001 : Mémoire des scores