**Groupe : NoName**

**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**

**Activation du son au choix**

**Choix de l’affichage**

**Choix de la langue**

**Crédits**

1. **Fonctions**
2. **Diagrammes**
3. **Scénarios**
4. **Sous-traitance**
5. Liste des exigences
6. Jouer
   1. Niveaux d’IA : Il devra y avoir plusieurs niveaux de difficultés
   2. Bonus : Activation de différents bonus
   3. Mode Pause : L’utilisateur pourra mettre pause à n’importe quel moment
7. Tableau des scores
   1. On pourra afficher le tableau des scores avec
8. Options
   1. Activation du son au choix :

L’utilisateur pourra activer le son ou le désactiver selon son bon vouloir.

* 1. Choix de l’affichage : L’utilisateur pourra choisir un affichage sombre ou clair.
  2. Choix de la langue :

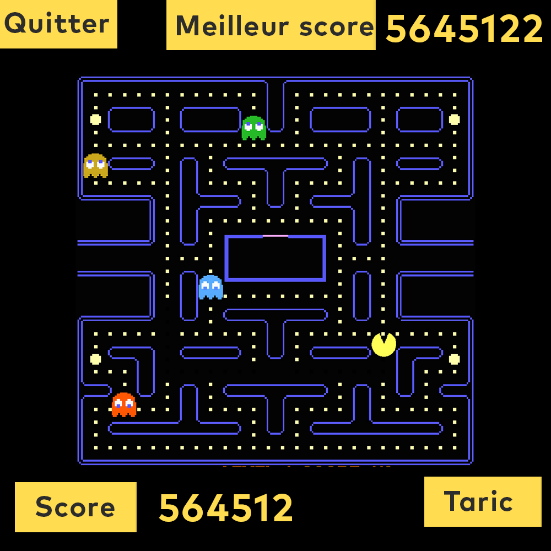
L’utilisateur pourra choisir la langue voulue entre anglais et français.

* 1. Crédits

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

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

1. Fonctions

Initialisation :

Gestion évènement :

Affichage :

Clic sur les boutons de souris :

Clic sur les touches :

1. Une image contenant texte, noir, capture d’écran

   Description générée automatiquementScénarios

En cas de victoire :

- Affichage « GAGNÉ »

- Affichage du score

- 2 options : Rejouer ou Quitter

Une image contenant texte, noir, capture d’écran

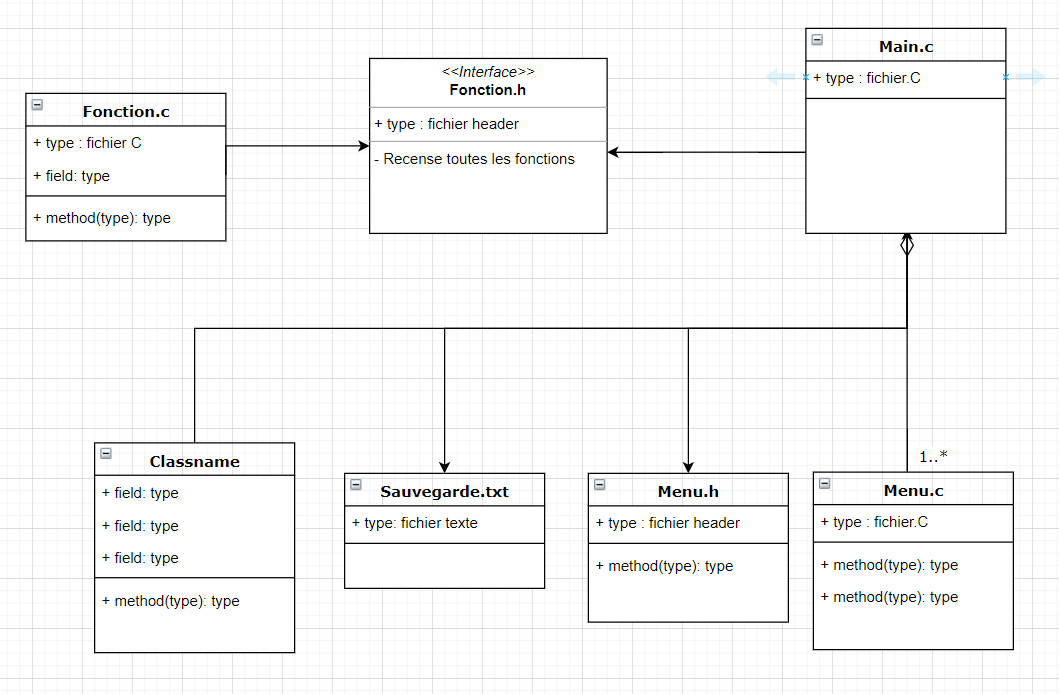
Description générée automatiquement

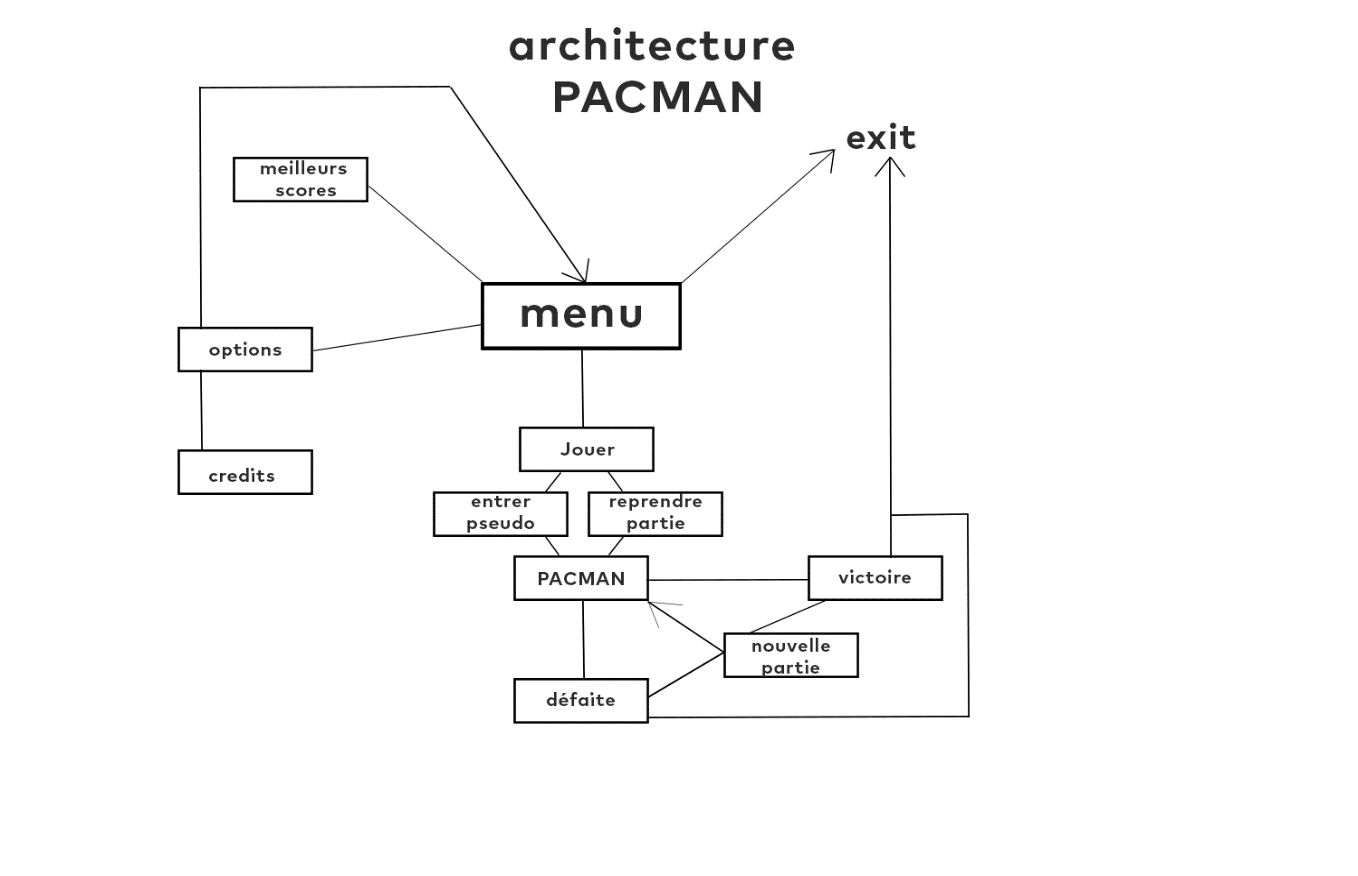
En cas de défaite :

- Affichage « PERDU »

- Affichage du score

- 2 options : Rejouer ou Quitter

1. Diagrammes/Architecture



V. Sous-Traitance

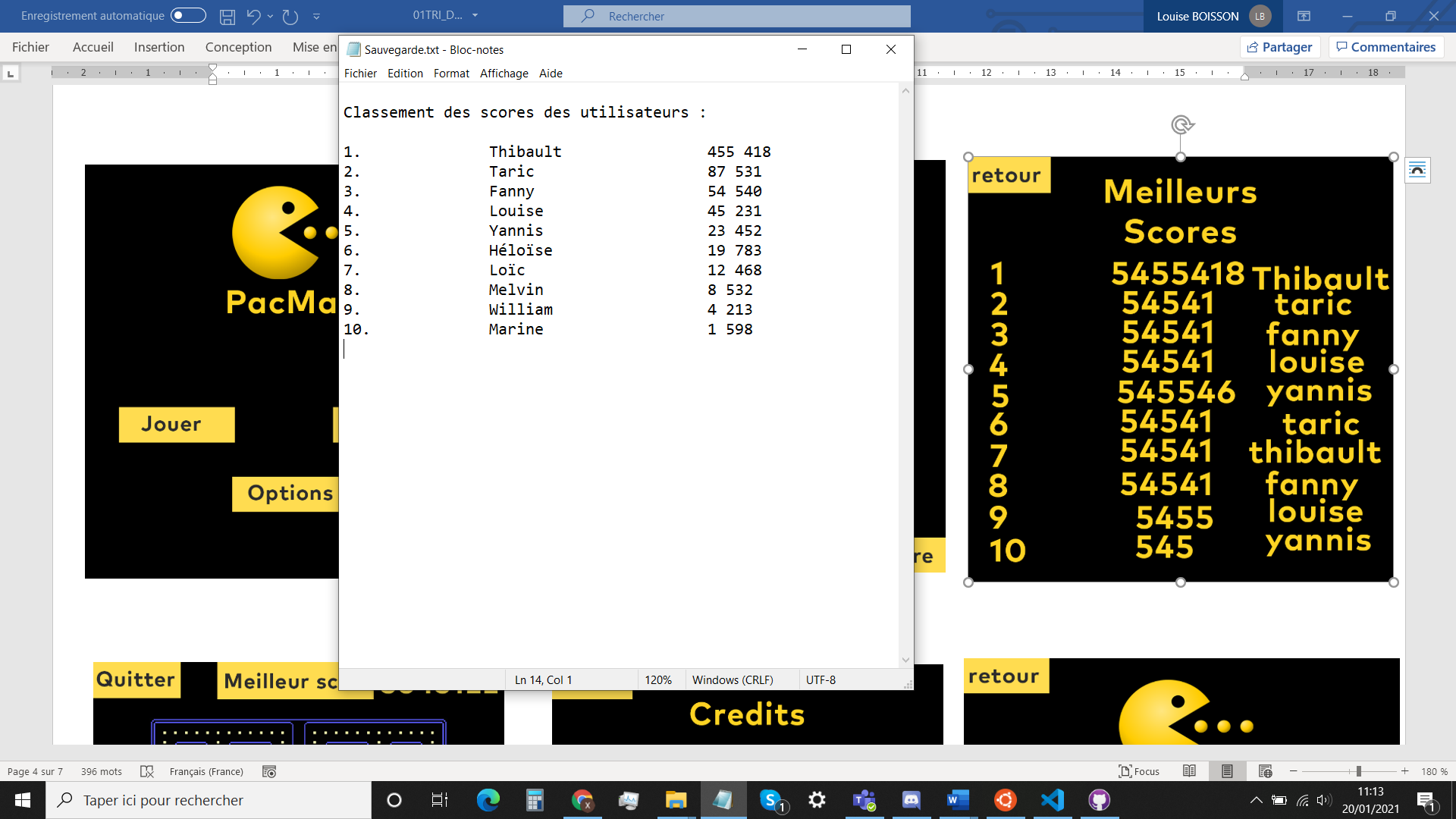
Exigences :

- 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, apparaitre dans le top 10 des meilleurs scores.

- Dans le fichier de sauvegarde, le pseudo accompagné de son score doit apparaître.

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

Zoning :



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**