Scénario d'utilisation

* Débuter l'application

|  |  |
| --- | --- |
| Humain | Machine |
| * + Cliquer sur la l'application | * + Afficher le menu |

* Commencer le jeu

|  |  |
| --- | --- |
| Humain | Machine |
| * + Cliquer sur le choix de démarrage | * + Afficher l'aire de jeu |
| * + Créer les objets daleks et docteur |
| * + Positionner les daleks aléatoirement |
| * + Positionner le Doc aléatoirement sans le mettre en risque de collision avec un dalek |
| * + Initialiser le score à 0 et l'afficher |
| * + Initialiser le compteur de niveau à 1 |
|  |  |

* Jouer un tour

|  |  |
| --- | --- |
| Humain | Machine |
| * + Option 1: Déplacer le docteur avec les flèches | * + Enregistrer la position indiquée par le joueur |
| * + Vérifier si la position comporte un dalek ou un tas de ferraille |
| * + Si oui, afficher message position invalide et réinitialiser (oublier) la position enregistrée |
| * + Si non, modifier la position courante du Docteur avec la position enregistrée |
| * + Option 2: Déplacer le docteur avec le téléporteur (touche désignée à l'action) | * + Générer une position aléatoire |
| * + Vérifier s'il y a un dalek ou un tas de ferraille sur la position générée |
| * + Si non, vérifier s'il y a un daleks à 2 cases la ronde   + --- >Si non, modifier la position courante du docteur pour la remplacer par la position générée   + Afficher la nouvelle position du docteur dans l'aire de jeu   + --- >Si oui, régénérer une nouvelle position aléatoire |
| * + Si oui, régénérer une nouvelle position aléatoire |
| * + Option 3: Zapper | * + Vérifier si les nombres de zap est plus grand que 0 |
| * + Si oui, détruire tout dalek à une case à la ronde   + Calculer le nombre de dalek détruit et le multiplier par 5 pour l'additionner au score |
| * + Attendre le tour des daleks | * + Déplacer les daleks d'une case en direction du Docteur   + 3 cas possible :   + Même colonne, pas même ligne   + Même ligne, pas même colonne   + Différente colonne et ligne |
| * + Vérifier s'il y a une collision entre des daleks |
| * + Si oui, créer un objet tas de ferraille avec comme position, l'emplacement de la collision (+5 pour chaque dalek détruit au score) |
| * + Si non, vérifier s'il y a une collision avec un tas de ferraille   + --- >Si oui, détruire le dalek (+5 au score) |
| * + Vérifier s'il y a une collision avec le docteur |
| * + Si oui, game over!   + Si non, vérifier s'il reste des daleks   + --- >Si non, prochain niveau |