Analyse Cas d’utilisation :

Le cas d’utilisation montre un système du point de vue de l’utilisateur sur les actions qu’il peut mener.

· Objectif : Permettre à l’utilisateur de jouer une partie de bataille norvégienne

· Acteur concerné : Personne (Joueur)

· Pré condition : La personne a lancé correctement l'application.

· Scénario nominal : jouer la partie

1'- Le système affiche le menu principal.

2'- La personne clique sur « Lancer une partie ».

3'- Le système affiche une liste déroulante avec les nombres de joueurs envisageable.

4'- La personne sélectionné un nombre de joueur.

5'- Le système affiche un écran de jeu et initialise la partie.

6'- La personne entre dans un tour de jeu et choisi de jouer une ou plusieurs cartes de même valeurs.

7'-Le système vérifie si la valeur de la ou les carte(s) choisie(s) est jouable, c’est-à-dire supérieur à la dernière carte déposée sur le tapis de jeu. Si la dernière carte est un 7, une carte de valeur inférieure doit momentanément être utilisée par le joueur suivant. De plus, il est possible de jouer la carte 2 à tout moment au fil de la partie. Dans le cas où le joueur ne pourrait jouer aucune carte, il doit ramasser l’intégralité de la pile de cartes du tapis et les placer dans sa main.

8'-Une fois qu’une carte a été jouée, le système vérifie que le joueur dispose au minimum de 3 cartes dans sa main sinon il sera invité à piocher le nombre de carte nécessaire dans la pioche pour y parvenir. Il arrivera un moment ou la pioche sera épuisé et il n’aura plus aucune carte en main, auquel cas dans un premier temps on ramassera les trois cartes visible situé en face du joueur. Dans un second temps ou la main su joueur sera à nouveau vide, on piochera au hasard une carte des trois cartes faces cachées. La partie se terminant au premier joueur qui n’a plus de cartes faces cachées et que sa main soit aussi vide.

· Objectif : Permettre à l’utilisateur d’afficher les meilleurs scores obtenus lors des parties précédentes.

· Acteur concerné : Personne (Joueur)

· Pré condition : La personne a lancé correctement l'application.

· Scénario nominal : Afficher les meilleurs scores

1'- Le système affiche le menu principal.

2'- La personne clique sur « Afficher meilleur scores ».

3'- Le système affiche un tableau contenant le nom des 10 meilleurs joueurs et le nombre de tours nécessaires à la victoire.

· Objectif : Permettre à l’utilisateur des règles de jeu de la bataille norvégienne

· Acteur concerné : Personne (Joueur)

· Pré condition : La personne a lancé correctement l'application.

· Scénario nominal : prendre connaissance des règles du jeu

1'- Le système affiche le menu principal.

2'- La personne clique sur « Afficher règles du jeu ».

3'- Le système affiche les règles du jeu et les renseignements du déroulement d’une partie.

· Objectif : Permettre à l’utilisateur de modifier les options de jeu

· Acteur concerné : Personne (Joueur)

· Pré condition : La personne a lancé correctement l'application.

· Scénario nominal : changer le niveau de difficulté des joueurs virtuels en mode offensif.

1'- Le système affiche le menu principal.

2'- La personne clique sur «Afficher option».

3'- Le système affiche un sous-menu.

4'- La personne clique sur « Choix de difficulté des joueurs virtuels ».

5'- Le système affiche une liste déroulante.

6'- La personne sélectionne « offensif » ou « défensif ».

· Objectif : Permettre à l’utilisateur de quitter le jeu

· Acteur concerné : Personne (Joueur)

· Pré condition : La personne a lancé correctement l'application.

· Scénario nominal : quitter le jeu.

1'- Le système affiche le menu principal.

2'- La personne clique sur «Quitter le jeu».