Analyse Cas d’utilisation :

· 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 joue.

· 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».