

SAÉ 1.01 - IMPLEMENTATION D'UN BESOIN

1)

Cocheril Titouan TD3 - TP5

Le Roux Victor TD3 – TP5

2)

Pack 10 : Exercice Chifumi

3) Spécification Externe :

1)

Exemple de comportement idéal à l'écran :

Entrez le signe que vous souhaitez [(P),(F),(C)] ou (Q) pour quitter : P

Vous avez choisi P, votre score est de 1

Machine a choisi C, son score est de 0

Entrez le signe que vous souhaitez [(P),(F),(C)] ou (Q) pour quitter : Q

Vous avez gagne

FIN DU JEU

A tres vite j'espere :)

Exemple de comportement particulier à l'écran :

Entrez le signe que vous souhaitez [(P),(F),(C)] ou (Q) pour quitter : C

Vous avez choisi C, votre score est de 0

Machine a choisi C, son score est de 0

Entrez le signe que vous souhaitez [(P),(F),(C)] ou (Q) pour quitter : Q

Vous etes a egalite

FIN DU JEU

A tres vite j'espere :)

Exemple de comportement erreur à l'écran :

Entrez le signe que vous souhaitez [(P), (F), (C)] ou (Q) pour quitter : f

Vous avez entré une mauvaise valeur, veuillez recommencer !

Entrez le signe que vous souhaitez [(P), (F), (C)] ou (Q) pour quitter :

2)Propriété Retenue :

La réponse choisie par l'utilisateur est soit "C" ciseaux, soit "F" feuille, "P" pierre.

La machine choisie aléatoirement entre "C" ciseaux, "F" feuille, "P" pierre.

La feuille "F" gagne la pierre "P".

La pierre "P" gagne le ciseaux "C".

Le ciseau "C" gagne la feuille "F".

Spécification Interne :**Information :**

choixUtilisateur

Signification : [(P), (F), (C)] ou (Q) : possibilités pour l'utilisateur

Type : caractère

Mode initiale : saisi au clavier avec choixUtilisateur

Exporté : oui

nombreAleatoire:

Signification : (1, 2, 3) : nombre aléatoire de la machine

Type : valeur entière numérique

Mode d'initialisation : choisi aléatoirement par la machine

Exporté : non

choixMachine

Signification : [(P), (F), (C)] : possibilités pour la machine

Type : caractère

Mode initiale : saisi en fonction de nombreAleatoire et de sa valeur

Exporté : oui

scoreUtilisateur :

Signification : Score de l'utilisateur

Type : valeur entière numérique

Mode initiale : 0

Exporté : oui

scoreMachine :

Signification : Score de la machine

Type : valeur entière numérique

Mode initiale : 0

Exporté : oui

Traitement :

Nouvelle Manche :

But : Lancer une manche de la partie

Données :

Resultats : scoreMachine, score Utilisateur

Description :

Comparaison des signes :

But : Comparer les signes et actualiser les scores

Données : choixUtilisateur, choixMachine

Resultats : scoreMachine, score Utilisateur

Description :

Resultat du jeu :

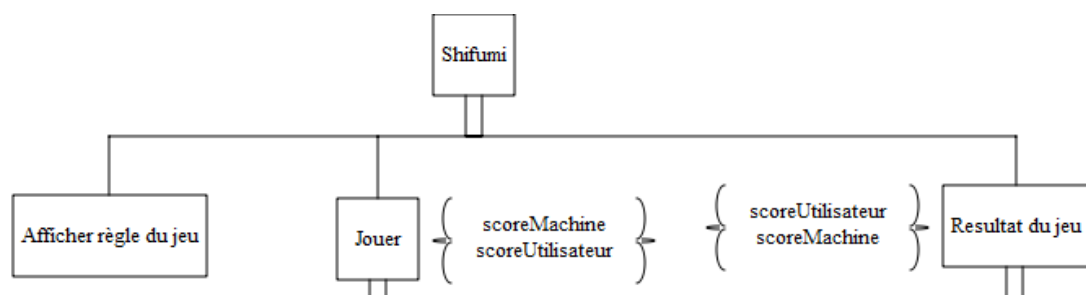
But : donner le résultat du jeu

Données : scoreMachine, scoreUtilisateur

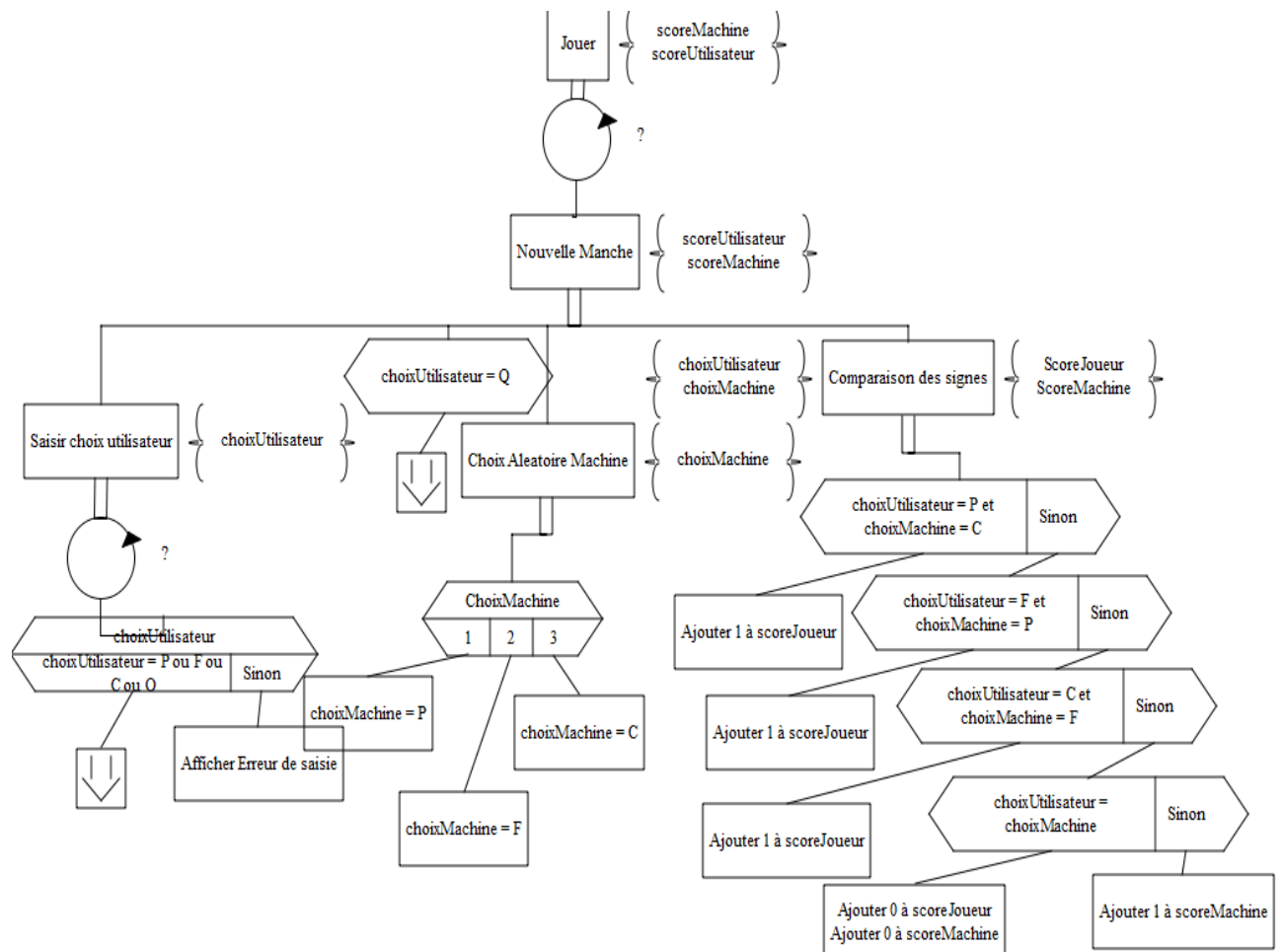
Resultats :

Description : action de sortie

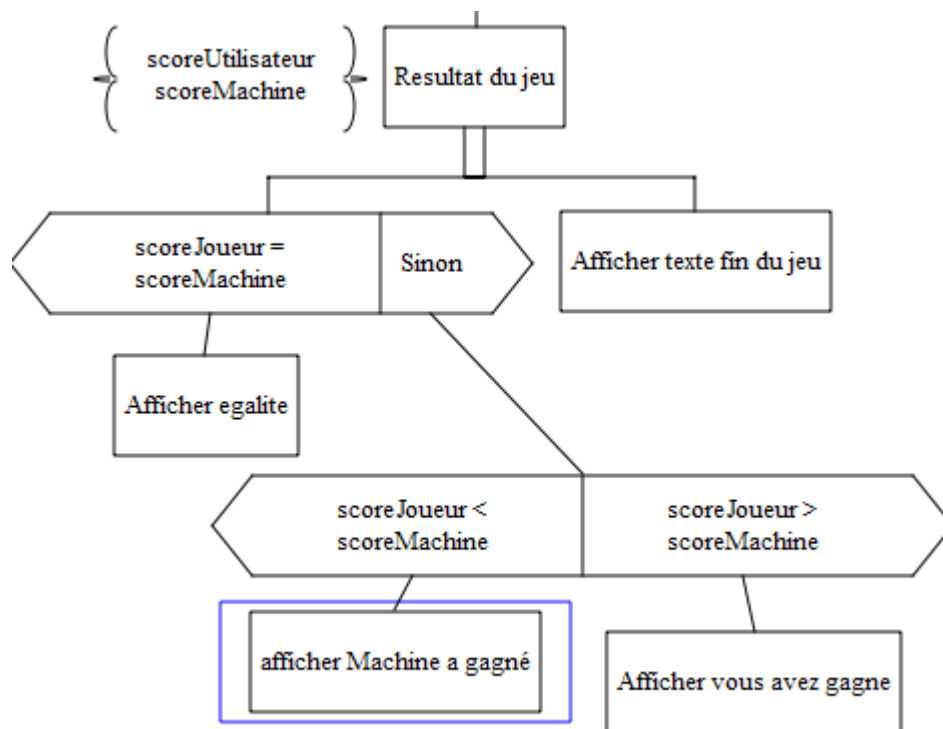
4) Algorithme graphique 1er niveau :



Algorithme graphique 2eme niveaux :



Algorithme graphique 2eme niveaux :



Nom	Type	Signification
choixUtilisateur	caractère	Choix de l'utilisateur
choixMachine	caractère	Choix de la machine
scoreUtilisateur	Entier numérique	Score de l'utilisateur
scoreMachine	Entier numérique	Score de la machine
nombreAleatoire	Entier numérique	Nombre aléatoirement choisie par la machine

5) Copie d'écran

Copie d'écran comportement initiale :

```

Jeu du Shifumi
-----

-----
Vous (joueur1) jouerez contre la machine (joueur2).
Le jeu se compose de manches.
Vous pourrez arreter quand vous le souhaitez. La question est vous sera poser a la fin de chaque manche

Dans une manche, chaque joueur choisit une figure : PIERRE(P), FEUILLE(F), CISEAU(C).
Le CISEAU(C) bat la FEUILLE(F), qui bat la PIERRE(P), qui bat le CISEAU(C).
Le joueur ayant choisi la figure gagnante gagne le point.
Pas de point en cas d'egalite.
-----
Entrez le signe que vous souhaitez [(P),(F),(C)] ou (Q) pour quitter : P

Vous avez choisi P, votre score est de 1
Machine a choisi C, son score est de 0

Entrez le signe que vous souhaitez [(P),(F),(C)] ou (Q) pour quitter : Q
Vous avez gagne la partie !

FIN DU JEU

A tres vite j'espere :)
-----

f:\BUT\Semestre1\BesoinClient\ProjetBesoinClient\jeux1>

```

Copie d'écran comportement particulier :

```

Jeu du Shifumi
-----

-----
Vous (joueur1) jouerez contre la machine (joueur2).
Le jeu se compose de manches.
Vous pourrez arreter quand vous le souhaitez. La question est vous sera poser a la fin de chaque manche

Dans une manche, chaque joueur choisit une figure : PIERRE(P), FEUILLE(F), CISEAU(C).
Le CISEAU(C) bat la FEUILLE(F), qui bat la PIERRE(P), qui bat le CISEAU(C).
Le joueur ayant choisi la figure gagnante gagne le point.
Pas de point en cas d'egalite.
-----
Entrez le signe que vous souhaitez [(P),(F),(C)] ou (Q) pour quitter : C

Vous avez choisi C, votre score est de 0
Machine a choisi C, son score est de 0

Entrez le signe que vous souhaitez [(P),(F),(C)] ou (Q) pour quitter : Q
Vous etes a egalite

FIN DU JEU

A tres vite j'espere :)
-----

f:\BUT\Semestre1\BesoinClient\ProjetBesoinClient\jeux1>

```

Copie d'écran comportement d'erreur :

```
Jeux du Shifumi
-----

-----

Vous (joueur1) jouerez contre la machine (joueur2).
Le jeu se compose de manches.
Vous pourrez arreter quand vous le souhaitez. La question est vous sera poser a la fin de chaque manche

Dans une manche, chaque joueur choisit une figure : PIERRE(P), FEUILLE(F), CISEAU(C).
Le CISEAU(C) bat la FEUILLE(F), qui bat la PIERRE(P), qui bat le CISEAU(C).
Le joueur ayant choisi la figure gagnante gagne le point.
Pas de point en cas d'egalite.
-----

Entrez le signe que vous souhaitez [(P),(F),(C)] ou (Q) pour quitter : p
Vous avez entrer une mauvaise valeur, veuillez recommencer !

Entrez le signe que vous souhaitez [(P),(F),(C)] ou (Q) pour quitter :
```

6) Remarque :

Aucune

7) Fichier main.cpp joint