Gaillard Victor

Challet Tristan

Description Cas Utilisations Jeu Java FX

Nom cas : Déplacer le personnage

Acteur : Joueur

Scénario nominal :

1. Le joueur appuie sur une touche (Z, Q, S ou D)
   1. Le personnage principal n’est pas contre une entité ou une bordure de la fenêtre
   2. Le système déplace le personnage principal suivant la touche pressée
2. Le joueur relâche les touches
   1. Le système ne fait plus bouger le personnage principal

Scénario alternatif :

* 1. Le personnage principal est contre un obstacle dans sa direction
  2. Le système ne déplace pas le personnage principal

Scénario alternatif 2 :

* 1. Le personnage principal est contre un ennemi dans sa direction
     1. Le personnage principal a plus d’une vie
     2. Le système enlève une vie
  2. Le système ne déplace pas le personnage principal

Scénario alternatif 2.1 :

* + 1. Le personnage principal n’a plus qu’une vie
    2. Le système arrête la partie

Nom cas : Tirer

Acteur : Joueur

Scénario nominal :

1. Le joueur appuie sur la touche ESPACE

2. Le système ajoute un projectile au-dessus du personnage principal

* 1. Le système déplace le projectile jusqu’à toucher un obstacle

3. Le système ne fait plus bouger le projectile

3.1 Le système détruit le projectile

Scénario alternatif :

2.1 Le système déplace le projectile jusqu’à toucher un ennemi

3. Le système ne fait plus bouger l’ennemi

3.1 Le système ne fait plus bouger le projectile

3.2 Le système détruit l’ennemi

3.3 Le système détruit le projectile

4. Le système incrémente le compteur de manches