UNIVERSITÉ LIBRE DE BRUXELLES



INFO-F209: PROJET D'INFORMATIQUE II WIZARD POKER

Software Requirement Document

Auteurs:

Yasin ARSLAN Youcef BOUHARAOUA Jalal NAH Sacha MEDAER

Youssef SITIL
Miguel TEROL ESPINO
Jacky TRINH

Titulaires:
Joël GOSSENS
Christian HERNALSTEEN
Assistants:
Keno MERCKX
François GÉRARD
Jacopo DE STEFANI

Contents

1	\mathbf{Intr}	roduction
	1.1	But du projet
	1.2	Glossaire
	1.3	Historique du document
2	Bes	soins de l'utilisateur
	2.1	Exigences fonctionnelles
		2.1.1 Gestion des utilisateurs
		2.1.2 Gestion de la collection
		2.1.3 Duel
		2.1.4 Gestion des défis
	2.2	Exigences non fonctionnelles
	2.3	Exigences du domaine
3	Bes	soins du système
	3.1	Exigences fonctionnelles
		3.1.1 Use case view
	3.2	Exigences non fonctionnelles
	3 3	Design et fonctionnement du système

Chapter 1

Introduction

- 1.1 But du projet
- 1.2 Glossaire
- 1.3 Historique du document

Chapter 2

Besoins de l'utilisateur

Le Wizard-Poker est un jeu de cartes fantastique dans lequel des joueurs s'afrontent dans des duels 1-vs-1. Chaque joueur possède une collection de cartes à jouer lui permettant de former des paquets appelés decks.

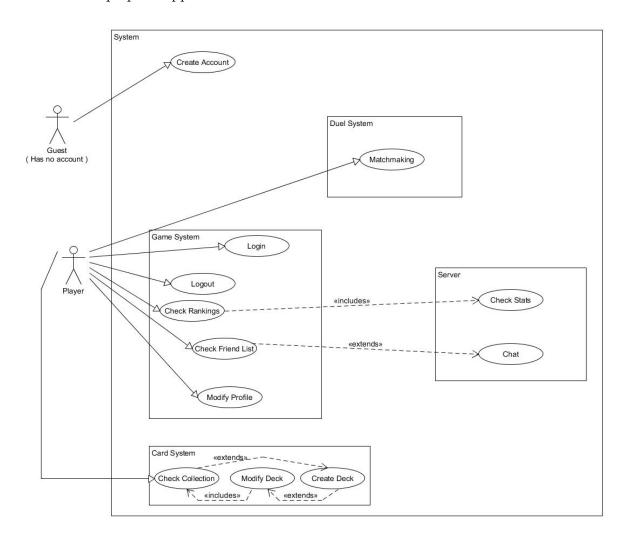


Figure 2.1: Système du jeu.

2.1 Exigences fonctionnelles

2.1.1 Gestion des utilisateurs

Cas général : L'utilisateur doit pouvoir s'inscrire (s'enregistrer) sur le serveur avec un nom d'utilisateur unique et un mot de passe.

Pré Condition: L'utilisateur n'est pas déjà connecté

Post Condition: L'utilisateur aura fait une demande d'inscription.

Cas Exceptionnel : L'inscription échouera et l'*utilisateur* sera invité à recommencer si le nom de compte est déjà enregistré sur le *serveur*.

Connection

Cas général : L'utilisateur doit pouvoir se connecter en s'authentifiant auprès du serveur avec son nom d'utilisateur et son mot de passe.

Pré Condition : L'utilisateur n'est pas déjà connecté.

Post Condition: L'utilisateur aura fait une demande de connexion.

Cas Exceptionnel: L'authentification échouera et l'utilisateur sera invité à recommencer si le mot de passe ne correspond pas au nom d'utilisateur, ou cet utilisateur n'existe sur le serveur.

2.1.2 Gestion de la collection

Decks

2.1.3 Duel

Jouer un tour

Cas général : L'utilisateur doit pouvoir jouer un tour lors d'un match, c'est à dire placer ses cartes et/ou effectuer des actions.

Pré Condition: L'utilisateur doit être dans un duel.

Post Condition: L'utilisateur aura joué ses actions.

Cas Exceptionnel: La perte de connexion avec un *utilisateur* maintenue, durant un certain timeout, [entraînera son remplacement pour ce duel par une IA fournie par le système. Le match continuera sans changement.]

Déclarer forfait

Cas général : L'utilisateur peut déclarer forfait durant un duel (il sera considéré comme perdant).

Pré Condition : L'utilisateur doit être dans un duel.

Post Condition: L'utilisateur sera déclaré comme perdant.

2.1.4 Gestion des défis

Matchmaking

Cas général: L'utilisateur peut initialiser un recherche avec le Matchmaking.

Pré Condition : L'utilisateur ainsi que l'autre utilisateur doivent être connectés et ne pas etre dans un duel.

Post Condition: L'utilisateur l'utilisateur adverse aussi en Matchmaking se connectera.

2.2 Exigences non fonctionnelles

2.3 Exigences du domaine

Le domaine de ce projet etant celui des jeux-video, les exigences du domaine restent pas suffisament netes comme pour les citer explicitement comme constraintes absolues.

Chapter 3

Besoins du système

3.1 Exigences fonctionnelles

3.1.1 Use case view

Dans notre diagramme use case, nous avons repris dans les grandes lignes toutes les manières d'utiliser le Wizard Poker. Aucun détail n'est illustré, seulement une idée générale des différentes exécutions. Il existe, pour cette application, 2 types d'utilisateurs :

Le **guest**, qui sera un nouvel utilisateur découvrant le jeu, celui-ci n'aura accès à aucun contenu si ce n'est la **création d'un compte**. Nous l'avons privé de toute autre action, même l'accès au classement.

Le Player a déjà un compte et peut donc se connecter. Une fois connecté, il y a donc divers plate-formes. Il peut modifier son profil, consulter sa liste d'amis, , lancer une partie et également se déconnecter. Le système de chat est accessible depuis la liste d'amis du joueur et l'analyse de sa dernière partie se trouve via le classement. Ceux-ci seront principalement des actions qui apparaissent dans toutes les applications de ce type. Les actions propres au jeu Wizard Poker sont liés aux cartes. Le Player peut donc voir sa collection, modifier son deck et également créer un nouveau deck. Lors de la modification d'un deck, il y a des ajouts de cartes, celles-ci doivent être disponibles dans la collection du joueur, nous avons donc décidé de rendre la collection accessible depuis la modification d'un deck.

3.2 Exigences non fonctionnelles

3.3 Design et fonctionnement du système