

Antoine de ROQUEMAUREL
Fabrice VALLEIX
Groupe 2.2

Dossier de spécifications des besoins logiciels

Projet de Boggle

Table des matières

1	Avant-propos	3
1.1	But du document	3
1.2	Contexte de l'application	3
2	Description globale	3
2.1	Environnement	3
2.2	Profil des utilisateurs	3
3	Spécifications générales	4
3.1	Description des services attendus	4
3.2	Description générale des fonctions	4
4	Exigences opérationnelles	4
4.1	Contrainte d'exploitation	4
4.2	Modes de fonctionnement	4
4.3	Capacités	4
4.4	Performances	4
5	Scénarii d'utilisations	4

1 Avant-propos

1.1 But du document

Le but de ce document est de lister toutes les fonctionnalités du futur logiciel et de son contexte d'utilisation (utilisateurs, autres composantes, matériel, etc.).

1.2 Contexte de l'application

Cette application sera développée par Antoine de ROQUEMAUREL et Fabrice VALLEIX dans le cadre du projet logiciel du semestre 4 de la L2 Informatique de l'université Toulouse III – Paul Sabatier.

2 Description globale

Le logiciel sera un jeu de Boggle®.

Le jeu prend la forme d'une grille carrée, la taille étant donnée par l'utilisateur. Dans chaque case de la grille est présente une lettre, au commencement du jeu, un compte à rebours de trois minutes est lancé, durant ces trois minutes le joueur doit chercher le plus de mots pouvant être formés à partir de lettres adjacentes du plateau, les mots peuvent/doivent être de plus de 3 lettres et être présents dans le dictionnaire afin d'être acceptés.

2.1 Environnement

Le logiciel pourra être utilisé sur un ordinateur classique, sous GNU/Linux, aucun matériel externe ne sera nécessaire au bon fonctionnement du programme, de même le serveur d'interface graphique X ne sera pas utile, en effet le programme fonctionnera en mode texte ou semi graphique.

Aucun matériel externe ne sera nécessaire.

2.2 Profil des utilisateurs

Le logiciel possédera un unique acteur.

Le joueur Il veut faire une partie de Boggle, l'ordinateur en génère une puis le joueur cherche des mots pendant 3 minutes en essayant de faire le plus de points possible.

3 Spécifications générales

3.1 Description des services attendus

Résoudre une grille par l'ordinateur

Générer une grille

Jouer

3.2 Description générale des fonctions

Génération d'une grille

Lancement d'une partie

Proposition d'un mot

Demande d'aide pour une lettre donnée

Affichage de la solution

Calcul du nombre de points obtenus

4 Exigences opérationnelles

4.1 Contrainte d'exploitation

4.2 Modes de fonctionnement

Le logiciel disposera de deux modes de fonctionnement différents :

- Le mode texte
- Le mode pseudo graphique

Ces deux modes seront choisis en fonction des arguments du programme, par défaut l'application sera lancée avec le mode pseudo graphique.

4.3 Capacités

4.4 Performances

5 Scénarii d'utilisations

Table des figures