

Cas d'utilisation - Partie Jouer

François Moutier, Alexis Lecocq et Mehdi Maazouz

● 1. Quitter sans sauvegarder

ID: UC10

Ne conserve aucune sauvegarde de la progression du niveau que l'utilisateur était en train de compléter

Fonctionnement basique:

1. Le cas d'utilisation débute lorsque l'utilisateur a validé le fait de quitter le niveau mais est connecté en anonyme ou joue dans le mode arcade.
2. Le système affiche le menu "Mode de jeu". Fin du cas d'utilisation

Justification	Ne garder aucune trace de la progression du joueur dans certains cas d'utilisation de l'application
Level	N/A
Complexity	N/A
Use Case Status	N/A
Implementation Status	N/A
Preconditions	L'utilisateur est connecté en anonyme ou joue en mode arcade et a voulu quitter le niveau en cours.
Post-conditions	Le joueur se retrouve à l'écran de choix des niveaux et aucune progression n'a été sauvegardée.
Author	N/A
Assumptions	N/A

● 2. Login incorrect

ID: UC06

L'utilisateur a tenté de créer un compte avec un login déjà existant

Fonctionnement basique:

1. Le cas d'utilisation débute lorsque le système a trouvé dans la base de données des identifiants un login égal à celui rentré par l'utilisateur lors de la création du compte.
2. Le système affiche un message d'erreur et affiche le menu "Connexion en compte local". Fin du cas d'utilisation

Justification	Permettre au système d'annuler la création d'un compte si le login entré par l'utilisateur existe déjà.
Level	N/A
Complexity	N/A
Use Case Status	N/A
Implementation Status	N/A
Preconditions	L'utilisateur a entré un login existant déjà dans la base de données des identifiants
Post-conditions	aucune
Author	N/A
Assumptions	N/A


3. Charger l'état du niveau

ID: UC13

Utilisé pour que l'utilisateur retrouve le niveau dans l'état dans lequel il l'avait quitté

Fonctionnement basique:

1. Le cas d'utilisation débute lorsque le système trouve des fichiers d'état du niveau
2. Le système charge alors cet état du niveau de sorte que l'utilisateur retrouve le niveau dans l'état dans lequel il l'avait quitté. Fin du cas d'utilisation

Justification	Permettre au système de récupérer les données de progression d'un niveau si celle-ci existent
Primary Actors	 Gestionnaire des niveaux
Level	N/A
Complexity	N/A
Use Case Status	N/A
Implementation Status	N/A
Preconditions	Il existe des données de progression du niveau
Post-conditions	aucune
Author	N/A
Assumptions	N/A

4. Créer un compte

ID: UC05

Utilisé pour ajouter un login lié à un mot de passe dans la base de données des identifiants possibles.


Fonctionnement basique:

1. Le cas d'utilisation débute lorsque l'utilisateur clique sur le bouton "créer un compte" du menu "Connexion en compte local".
2. Le système analyse le login par l'utilisateur en le comparant à la base de données des identifiants.
3. Le système ajoute le login et le mot de passe correspondant dans sa base de données. Fin du cas d'utilisation.

Extensions:

2a. Le login entré par l'utilisateur existe déjà dans la base de données

2a1. Voir UC06 Login incorrect

Justification	Permettre à l'utilisateur de créer un nouveau compte
Primary Actors	 Gestionnaire des utilisateurs
Level	N/A
Complexity	N/A
Use Case Status	N/A
Implementation Status	N/A
Preconditions	L'utilisateur a cliqué sur le bouton "Créer un compte" dans le menu "Connexion en compte local"
Post-conditions	Un nouveau compte a été créé avec succès

Author	N/A
Assumptions	N/A

5. Se connecter via Facebook

ID: UC07

Permet à l'utilisateur de prendre un login facebook afin de pouvoir partager ses scores en ligne.

Fonctionnement basique:

1. Le cas d'utilisation commence lorsque l'utilisateur clique sur le bouton "Connexion avec Facebook" dans le menu "Utilisateurs".
2. Le système affiche une fenêtre dans laquelle l'utilisateur peut entrer son login et mot de passe facebook.
3. Lorsque la connexion est établie, le système active le login correspondant et affiche le menu "Choix du mode de jeu". Fin du cas d'utilisation

Fonctionnement alternatif:

- 3a. La connexion échoue (délais trop long, identifiants incorrects, etc)
 - 3a1. Retour au point 2 du fonctionnement basique

Justification	Permettre à l'utilisateur de se connecter via facebook
Level	N/A
Complexity	N/A
Use Case Status	N/A
Implementation Status	N/A
Preconditions	L'utilisateur a cliqué sur le bouton "Connexion avec Facebook"
Post-conditions	L'utilisateur est connecté avec son login facebook
Author	N/A
Assumptions	N/A

6. Se connecter avec un nom d'utilisateur

ID: UC04


Permet à l'utilisateur de prendre le login qu'il souhaite afin de sauvegarder ses meilleurs score dans le jeu.

Fonctionnement basique:

1. Le cas d'utilisation débute lorsque l'utilisateur clique sur le bouton "Connexion en compte local" du menu "Utilisateurs".
2. Le système attend que l'utilisateur clique sur le bouton "Connexion"
3. Le système compare la paire identifiant - mot de passe entré par l'utilisateur avec celles présentes dans la base de données des identifiants.
4. Le système active le login correspondant à celui entré par l'utilisateur.
5. Le système affiche le menu "Choix du mode". Fin du cas d'utilisation.

Extensions:

- 2a. L'utilisateur clique sur le bouton "Créer un compte"
 - 2a1. Voir UC05 Créer un compte
- 3a. La comparaison échoue entre les données entrées par l'utilisateur et celles présentes dans la base de données.
 - 3a1. Voir UC08 Identifiants incorrects

Justification	Permettre à l'utilisateur de se connecter avec un compte local
Primary Actors	 Gestionnaire des utilisateurs
Level	N/A
Complexity	N/A
Use Case Status	N/A
Implementation Status	N/A
Preconditions	aucune
Post-conditions	Le joueur est connecté avec le login de son choix
Author	N/A
Assumptions	N/A


7. Rester anonyme

ID: UC03

Permet à l'utilisateur de prendre l'identifiant anonyme pour utiliser l'application

Fonctionnement basique:

1. Le cas d'utilisation commence lorsque l'utilisateur clique sur le bouton "Accès anonyme" du menu "Utilisateurs"
2. Le système active le login anonyme.
3. Le système affiche le menu "Mode de jeu". Fin du cas d'utilisation.

Justification	Permettre à l'utilisateur de ne pas se connecter avec un compte afin de jouer
Primary Actors	 Gestionnaire des utilisateurs
Level	N/A
Complexity	N/A
Use Case Status	N/A
Implementation Status	N/A
Preconditions	Le joueur a cliqué sur le bouton "Anonyme" lors de la connexion
Post-conditions	Le joueur acquiert le login anonyme
Author	N/A
Assumptions	N/A

8. Se connecter

ID: UC02

Affiche le menu de connexion permettant à l'utilisateur de choisir son mode de connexion

Fonctionnement basique:

1. Le cas d'utilisation débute lorsque l'utilisateur lance l'application.
2. Le système affiche le menu "Utilisateurs". Fin du cas d'utilisation.

Justification	Obliger le joueur à se connecter avant de jouer
Level	N/A
Complexity	N/A

Use Case Status	N/A
Implementation Status	N/A
Preconditions	aucune
Post-conditions	aucune
Author	N/A
Assumptions	N/A


● 9. Sauvegarder le niveau en l'état

ID: UC11

Sauvegarde l'état de complétion dans lequel le niveau est lorsqu'il est quitté par l'utilisateur.

Fonctionnement basique:

1. Le cas d'utilisation débute lorsque le joueur a validé sa volonté de quitter le niveau en cours.
2. Le système de gestion des niveaux sauvegarde les données relatives aux commandes entrées par l'utilisateur (positions et natures des blocks déplacés, ajoutés et enlevés).
3. Le système affiche le menu "Mode de jeu". Fin du cas d'utilisation

Justification	Permettre à l'utilisateur de conserver les changements qu'il a fait lors d'une session de jeu
Primary Actors	 Gestionnaire des niveaux
Level	N/A
Complexity	N/A
Use Case Status	N/A
Implementation Status	N/A
Preconditions	Le niveau est quitté prématurément par le joueur.
Post-conditions	Le gestionnaire de niveau a conservé la progression du joueur dans le niveau en cours
Author	N/A
Assumptions	N/A

● 10. Identifiants incorrects

ID: UC08

L'utilisateur essaie de se connecter avec un identifiant mais il a entré un mot de passe erroné

Fonctionnement basique:

1. Le cas d'utilisation débute lorsque l'utilisateur a entré des identifiants incorrects.
2. Le système supprime les entrées de l'utilisateur et affiche un message d'erreur.
3. Le système affiche le menu de connexion. Fin du cas d'utilisation.

Justification	Permettre au système d'annuler la demande de connexion si les identifiants entrés par l'utilisateur sont incorrects
Level	N/A
Complexity	N/A
Use Case Status	N/A

Implementation Status	N/A
Preconditions	Au moins un des identifiants entrés par l'utilisateur est incorrect
Post-conditions	aucune
Author	N/A
Assumptions	N/A

● 11. Quitter le niveau

ID: UC09

Permet au joueur de quitter le niveau en cours de jeu et repasser au menu "Mode de jeu"

Fonctionnement normal:

1. Le cas d'utilisation débute lorsque le joueur se rend dans le menu pause et clique sur le bouton "quitter"
2. Le système affiche un message "Voulez-vous quitter le jeu?"
3. Si la réponse est "oui" , le système sauvegarde le niveau en l'état (voir UC) et affiche le menu "Mode de jeu". Fin du cas d'utilisation.

Fonctionnement alternatif:

- 3a. L'utilisateur clique sur le bouton "annuler"
 - 3a1. Le système affiche alors le menu pause. Fin du cas d'utilisation.

Extensions:

- 3b. L'utilisateur n'est pas dans le mode de jeu arcade.
 - 3b1. Voir UC10 Quitter sans sauvegarder
- 3c. L'utilisateur est connecté en anonyme
 - 3c1. Voir UC10 Quitter sans sauvegarder

Justification	Permettre à l'utilisateur de quitter un niveau en cours de jeu
Level	N/A
Complexity	N/A
Use Case Status	N/A
Implementation Status	N/A
Preconditions	Le joueur a cliqué sur le bouton "Quitter" en cours de jeu
Post-conditions	Le joueur se retrouve dans le menu "choix de niveau" du mode dans lequel il était en train de jouer
Author	N/A
Assumptions	N/A

● 12. Sauvegarder le score et la progression

ID: UC14


Utilisé pour garder en mémoire le meilleur score ainsi que les niveaux débloqués par l'utilisateur.

Fonctionnement normal:

1. Le cas d'utilisation débute lorsque la condition de réalisation du niveau est remplie.
2. Si le score réalisé par l'utilisateur est supérieur au score maximal qu'il avait au préalable, ce dernier est actualisé.
3. S'il existe un niveau bloqué suivant le niveau qui vient d'être terminé, celui-ci est débloqué par le système. Fin du cas d'utilisation.

Fonctionnement alternatif:

- 2a. Le score réalisé par l'utilisateur est inférieur au meilleur score enregistré pour ce niveau
 - 2a1. Retour au point 3 du fonctionnement basique
- 3a. Le niveau terminé par l'utilisateur est le dernier niveau de sa catégorie
 - 3a1. Fin du cas d'utilisation

Justification	Permettre au joueur de conserver sa progression et ses scores maximaux dans le jeu
Primary Actors	 Gestionnaire des niveaux
Level	N/A
Complexity	N/A
Use Case Status	N/A
Implementation Status	N/A
Preconditions	Le joueur a terminé avec succès son niveau
Post-conditions	aucune
Author	N/A
Assumptions	N/A

13. Charger le niveau

ID: UC12

Charge les images, textures, musiques ainsi que le score maximal obtenu pour ce niveau.

Fonctionnement normal:

- 1. Le cas d'utilisation commence lorsque le joueur sélectionne le niveau qu'il veut jouer dans le menu de jeu.
- 2. Le système cherche les fichiers correspondant à ce niveau dans la base de données : images, textures, sons, score max.
- 3. Le système traite ces fichiers et affiche le niveau dans la fenêtre de jeu. Fin du cas d'utilisation.

Extensions:

- 2a. Le système trouve des fichiers de complétion partielle du niveau.
 - 2a1. Voir UC13 Charger l'état du niveau

Level	N/A
Complexity	N/A
Use Case Status	N/A
Implementation Status	N/A
Preconditions	Le joueur a cliqué sur un niveau qu'il souhaite jouer
Post-conditions	aucune
Author	N/A
Assumptions	N/A

14. Jouer un niveau

ID: UC01

Décrit de manière globale les étapes par lesquels un utilisateur va passer afin de jouer à un niveau de l'application.

Fonctionnement normal:



1. Le cas d'utilisation commence lorsque l'utilisateur lance l'application
2. Le système demande à l'utilisateur de se connecter avec un compte (voir UC02)
3. Si l'utilisateur n'est pas connecté en anonyme, le système lui demande de choisir le mode de jeu (arcade, entraînement et generateur).
4. Si l'utilisateur a cliqué sur arcade ou entraînement, le système lui demande de choisir le niveau auquel il souhaite jouer.
5. Le système charge les données relatives au niveau (voir UC12) et affiche le niveau.
6. L'utilisateur entre les différentes commandes à sa disposition dans l'objectif de finaliser le niveau.
7. Lorsque le niveau est fini, le score est enregistré et le niveau suivant est disponible (voir UC14).
8. Le système affiche l'écran de fin de niveau proposant à l'utilisateur de jouer le niveau suivant ou de revenir à l'écran de sélection des niveaux. Fin du cas d'utilisation

Fonctionnement alternatif:

- 3a. L'utilisateur a cliqué sur le bouton "Déconnexion"
 - 3a1 Retour au point 2 du fonctionnement normal
- 3b. L'utilisateur est connecté en anonyme
 - 3b1. Le système charge directement le menu de choix de niveau du mode entraînement et propose à l'utilisateur un ensemble de niveaux auquel il peut jouer.
 - 3b2 Retour au point 5 du fonctionnement normal
- 4a. L'utilisateur a cliqué sur le bouton "Changer de mode de jeu"
 - 4a1 Retour au point 3 du fonctionnement normal
- 8a. Le joueur vient de finir le dernier niveau disponible.
 - 8a1. Le système affiche l'écran de fin de niveau et propose au joueur de revenir à l'écran de sélection des niveaux. Fin du cas d'utilisation.

Extension:

- 6a. L'utilisateur a cliqué sur le bouton "quitter".
 - 6a1. Voir UC09 Quitter le niveau

Justification	Permettre à n'importe quel utilisateur de jouer au jeu
Primary Actors	 Administrateur,  Utilisateur
Level	N/A
Complexity	N/A
Use Case Status	N/A
Implementation Status	N/A
Preconditions	aucune
Post-conditions	L'utilisateur a joué à un niveau du jeu
Author	N/A
Assumptions	N/A