**Cégep de Matane**

**2016**

**BALTZ Eliott – DEQUIDT Valentin – SEYLLER Vincent**

***Loups-Garous***

**Analyse**

**Fonctionnelle**

# Règles du jeu

Âge : 7 – 77 ans

Nombre de joueurs : 5 -12 joueurs

Principe : Les loups-garous doivent manger tous les membres du village la nuit venue. Le jour le village décide à l’unanimité de tuer un villageois, en espérant qu’il s’agisse d’un loup-garou…

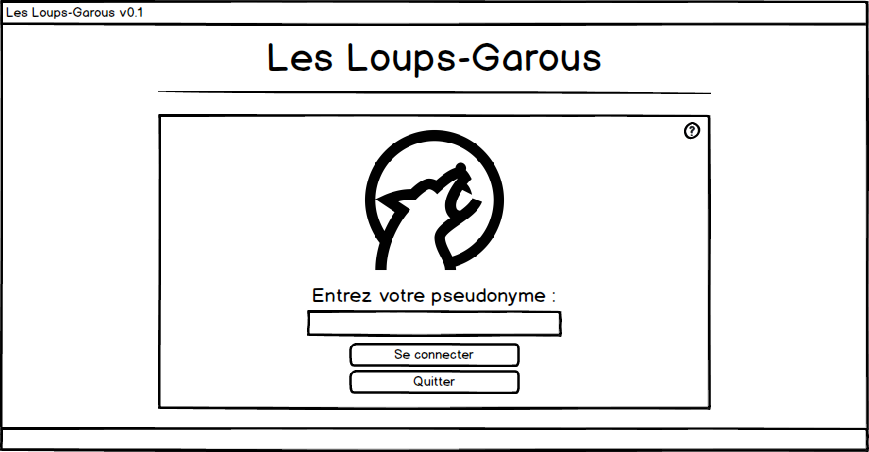
Déroulement de la partie : Au début de la partie, on attribue aléatoirement à chaque joueur un rôle que lui seul connaît, il lui est interdit de le révéler. La nuit les loups-garous désignent à l’unanimité un joueur qu’ils souhaitent dévorer. Durant la nuit, certains autres personnages ont des pouvoirs qu’ils peuvent utiliser avant ou après le festin des loups-garous. Au matin, on découvre le villageois dévoré, s’en suit alors un débat entre tous les joueurs pour désigner le joueur à éliminer. Les loups-garous gagnent si un loup-garou est le dernier survivant de la partie. Les villageois gagnent si tous les loups-garous sont meurent.

Rôles :

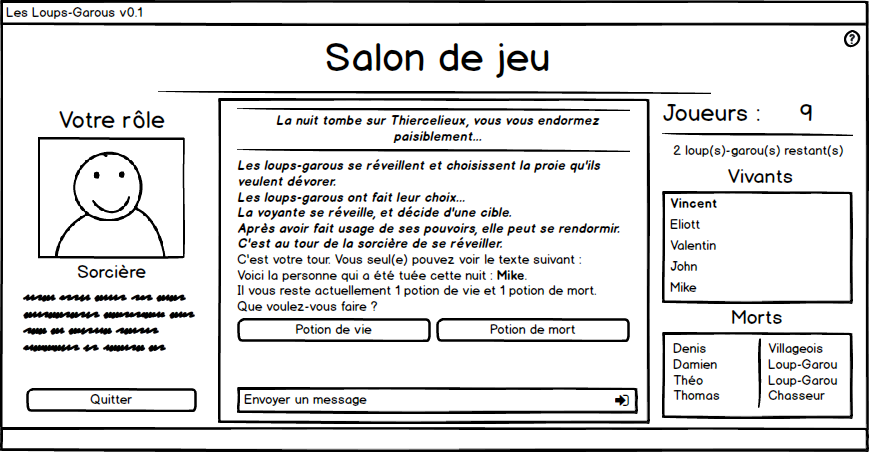
* Loup-Garou : il doit éliminer les autres joueurs non loup-garou en se réveillant la nuit et en votant la journée
* Villageois : il doit éliminer les loups-garous la journée en votant contre eux
* Sorcière : la sorcière possède au départ de la partie 2 potions : une de vie et une de mort, elle peut les utiliser une seule fois durant la partie. Elle peut utiliser ses potions après le tour des loups-garous durant la nuit. La potion de vie permet de réanimer un joueur dévoré pendant la nuit, la potion de mort permet d’éliminer un autre joueur.
* Cupidon : Cupidon désigne au début de la partie 2 joueurs qui seront amoureux pour toute la partie. Si l’un des 2 joueurs meurt alors l’autre meurt également.
* Salvateur : il désigne au début de la nuit un joueur qui sera protégé contre l’attaque des loups-garous.
* Chasseur : en mourant le chasseur peut désigner un autre joueur qu’il tue.
* Voyante : chaque nuit, la voyante peut connaître le rôle d’un autre joueur.

# Interfaces

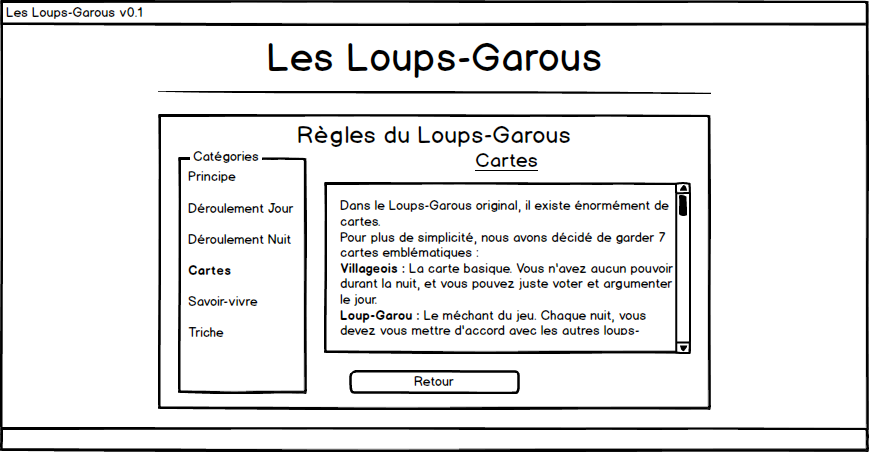
## Écran 1 : Ecran d’accueil



## Écran 2 : Salon de jeu



## Écran 3 : Règles

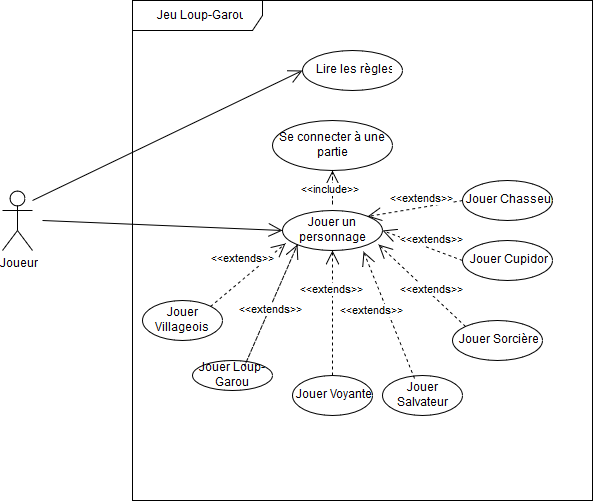


# Cas d’utilisation

## Diagramme des cas d’utilisation

Insérez une copie de votre diagramme UML de cas d’utilisation

Le diagramme de cas d’utilisation est une table des matières des fiches de cas d’utilisation présentées, vous avez un ovale pour une fiche. Si une fiche mentionne une autre fiche, c’est alors qu’il y a un lien entre les ovales.



## Fiche de cas d’utilisation : Lire les règles

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | |
| **Résumé** | Le joueur prend connaissance des règles | |
| **Acteur principal** | Le joueur | |
| **Intervenants & Rôles** | **Intervenant** | **Rôle** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| **Préconditions** | Le joueur est sur l’écran d’accueil du jeu | |
| **Postconditions** | Le joueur a pris connaissance des règles | |
| **Déclencheur** |  | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Scénario nominal** | **Étape** | **Action** |
|  | 1 | Le joueur clique sur le bouton « Règles du jeu » |
| 2 | La page d’accueil se ferme et la page « Règles du Loup Garous » apparaît |
| 3 | Le joueur prend connaissance des règles du jeu puis clique sur le bouton « Retour ». |
| 4 | La page « Règles du Loup Garous » se ferme et la page d’accueil apparaît. |
|  |  |
|  |  |

## Fiche de cas d’utilisation : Jouer Cupidon

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | |
| **Résumé** | Jouer Cupidon | |
| **Acteur principal** | Utilisateur | |
| **Intervenants & Rôles** | **Intervenant** | **Rôle** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| **Préconditions** | L’utilisateur est sur l’écran d’accueil | |
| **Postconditions** | Le joueur est tué | |
| **Déclencheur** | Connexion | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Scénario nominal** | **Étape** | **Action** |
|  | 1 | L’utilisateur choisit un pseudo « test Cupidon » et clique sur le bouton « Se connecter ». |
| 2 | L’écran d’accueil se ferme et la page « Salon de jeu » apparaît, l’utilisateur attend que le salon se remplisse. |
| 3 | Le salon indique dans le chat « La partie va commencer ». L’utilisateur reçoit la carte « Cupidon » |
| 4 | L’utilisateur observe le déroulement de la partie en attendant son tour. |
| 5 | La phrase « C’est au tour de Cupidon de se réveiller » apparait dans le chat. L’utilisateur voit apparaitre la fenêtre « Actions de Cupidon ». |
| 6 | Le joueur sélectionne deux joueurs dans la « Liste des joueurs vivants », il clique ensuite sur le bouton « OK » |
| 7 | La fenêtre « Actions de Cupidon » se ferme. |
| 8 | L’ utilisateur observe le déroulement de la partie jusqu’au jour |
| 9 | Dans le chat la phrase « Le jour se lève, Mike a été tué » puis « Les joueurs peuvent voter pour éliminer quelqu’un ». |
| 10 | Le bouton « Voter » apparaît ainsi qu’un compte à rebours. |
| 11 | L’utilisateur attend la fin du compte à rebours. |
| 12 | Dans le chat, la phrase « testCupidon a été choisi par le village pour mourir » |

## Fiche de cas d’utilisation : Jouer Chasseur

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | |
| **Résumé** | Jouer Chasseur | |
| **Acteur principal** | Utilisateur | |
| **Intervenants & Rôles** | **Intervenant** | **Rôle** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| **Préconditions** | L’utilisateur est sur l’écran d’accueil | |
| **Postconditions** | Le joueur est tué | |
| **Déclencheur** | Serveur | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Scénario nominal** | **Étape** | **Action** |
|  | 1 | L’utilisateur choisit un pseudo « testChasseur » et clique sur le bouton « Se connecter ». |
| 2 | L’écran d’accueil se ferme et la page « Salon de jeu » apparaît, l’utilisateur attend que le salon se remplisse. |
| 3 | Le salon indique dans le chat « La partie va commencer » et l’utilisateur reçoit la carte « Chasseur » |
| 4 | L’utilisateur observe le déroulement de la partie en attendant le jour. |
| 5 | La phrase « Le jour se lève, personne n’a été tué » apparaît dans le chat, puis « Les joueurs peuvent voter pour éliminer quelqu’un ». |
| 6 | Le bouton « Voter » apparaît ainsi qu’un compte à rebours. |
| 7 | L’utilisateur clique sur le bouton « Voter » |
| 8 | La fenêtre « Actions du jour » apparaît. |
| 9 | L’utilisateur sélectionne un joueur dans la « Liste des joueurs vivants » et clique sur le bouton « OK ». |
| 10 | La fenêtre « Actions du jour » se ferme. |
| 11 | Le compte à rebours arrive à son terme, et le bouton « Voter » disparaît. |
| 12 | Le message « testChasseur a été choisi par le village pour mourir» apparaît dans le chat. |
| 13 | La phrase « Le chasseur a été tué, il dispose de 20 secondes pour désigner une personne qu’il emporte avec lui dans la tombe ». |
| 14 | La fenêtre « Actions du Chasseur » apparaît ainsi qu’un compte à rebours. |
| 15 | L’utilisateur choisit un joueur dans la « Liste des joueurs vivants » et clique sur le bouton « OK » |

# Grille de test fonctionnel

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Test | Instructions | Résultat | Réussi | Échoué | Signature |
| Connection au jeu | 1. Joueur 1 entre le pseudo « EliValVin » 2. Le joueur 1 clique sur bouton ‘se connecter’ | La fenêtre Écran de jeu apparait avec le nom du joueur ‘EliValVin’ inscrit dans la zone ‘Vivants’ |  |  |  |
| Victoire du village | Préconditions : Le joueur 1 est le dernier loup-garou en vie.  Seul joueur 1, joueur 2 et joueur 3 sont en vie.   1. Joueur 2 et joueur 3 cliquent sur le bouton « Voter » 2. Joueur 2 et joueur 3 sélectionnent joueur 1 dans la liste des pseudos 3. Le temps est écoulé, c’est la fin des votes | Joueur 1 meurt, c’était le dernier loup-garou, un fenêtre pop-up s’ouvre avec comme message « Félicitations au village qui remporte la partie ! » |  |  |  |
| Victoire des loups-garous | Préconditions : Le joueur 1 est le dernier villageois en vie.  Seul joueur 1, joueur 2 et joueur 3 sont en vie.  C’est la nuit   1. Joueur 2 et joueur 3 sélectionnent joueur 1 dans la fenêtre « Actions du loup-garou » 2. Joueur 2 et joueur 3 cliquent sur le bouton ‘OK’ | Joueur 1 meurt, c’était le dernier villageois, un fenêtre pop-up s’ouvre avec comme message « Félicitations aux loups-garous qui remportent la partie ! » |  |  |  |

# Ressources

Ici vous placez les liens cers les outils importants de la conception du projet : outils d’analyse fonctionnelle, dessin des écrans, prototypage, inspiraitons, jeux existants, etc.

## Liens vers les outils

### Outil de prototypage d’écran

<http://www.google.com>

### Outil de diagrammes

<http://www.google.com>

### Outil de générateur de map

<http://www.google.com>

## Liens vers les sources d’inspiration

### Jeu officiel

<http://www.google.com>

### Lien pour les idées d’interfaces

<http://www.google.com>

### Lien pour les ressources graphiques utilisées

<http://www.google.com>