



PROJET spécialisé 2022

Analyse fonctionnelle

VOTRE NOM



FONCTIONNALITÉ

Ici vous décrivez une fonctionnalité critique à ajouter au logiciel

INTERFACE UTILISATEUR

Drop des éléments sur la galette

Il est possible de déplacer un cube qui sera normalement une main plus tard. Le cube se déplace en x et y. A chaque click droit, un petit cube (qui représentera un bout de viande, un bout de tomate, etc...) tombera de la position du gros cube. On peut drop autant d'éléments souhaités. Il y a aussi la possibilité de changer d'éléments (passer de bouts de tomate à des bouts de viande) en bas à gauche de l'écran.

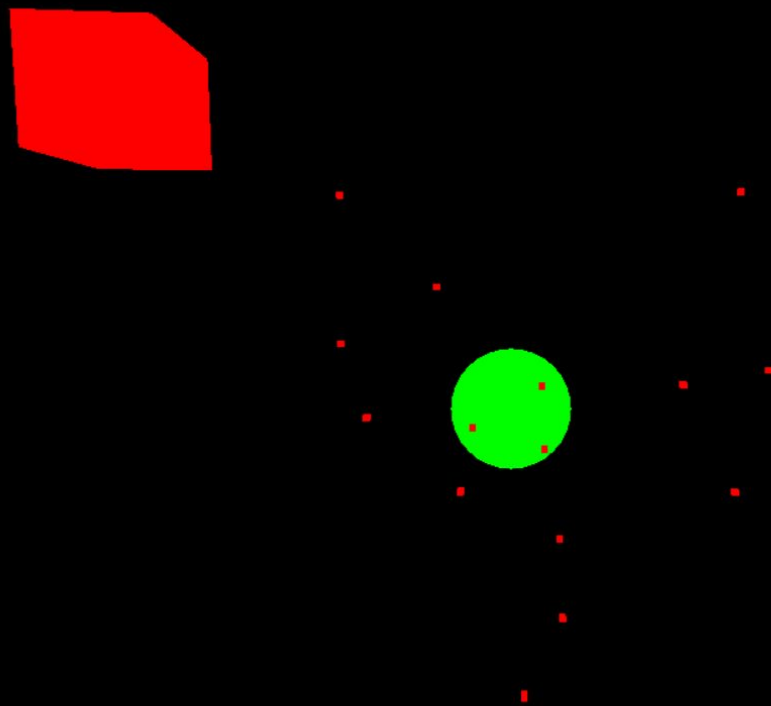
FENÊTRES

Ici vous insérez les dessins des fenêtres de votre logiciel.

INTERFACE UTILISATEUR

Drop des éléments sur la galette

Le rond vert est ce représente pour l'instant la galette. Le cube rouge représente la main de l'utilisateur. Les petits cube rouge sont les éléments drop en faisant un click droit. Il manque la sélection des éléments en bas à gauche de l'écran



SCÉNARIO

Ici vous expliquez le scénario d'utilisation de votre fonctionnalité

STORYBOARD ou USE CASE

Il faut remplir seulement 1 des deux templates

L'idée est de montrer
CLAIREMENT le scénario
d'utilisation du logiciel
d'une manière ou d'une autre.

Soit on remplit

- FICHE de CAS
d'utilisation

Soit on remplit

- STORYBOARD

—

CAS D'UTILISATION : Drop des éléments sur la galette

Résumé	L'utilisateur doit réaliser un click droit afin de faire apparaître des bouts (de salade, tomate, viande, etc...) à l'endroit où est positionné la main de l'utilisateur	
Acteur principal	L'utilisateur	
Autres Intervenants (s'il y a lieu)	Intervenant	Rôle
Préconditions	Avoir un élément de sélectionné dans la sélection d'élément	
Postconditions	Un élément correspondant à l'élément sélectionné est drop à l'endroit de la main de l'utilisateur	
Déclencheur	Click droit + un élément de sélectionné	
Scénario nominal	Étape	Action
<div>Ici on doit alterner INPUT et OUTPUT</div> <div>On doit nommer les FENÊTRES impliquées par leur NOM</div>	1	Arriver sur la page "Drop des éléments sur la galette"
	2	Sélectionner un élément dans la liste des éléments en bas à gauche
	3	L'élément sélectionné se démarque de ceux non-sélectionnés
	4	L'utilisateur laisse appuyer sur le cube rouge
	5	L'utilisateur glisse la souris avec le click toujours appuyer sur le cube rouge
	6	Le cube rouge se déplace où se situe la main de l'utilisateur
	7	L'utilisateur réalise un click droit
	8	L'élément sélectionné tombe de l'endroit où se situe la main de l'utilisateur
	9	L'utilisateur réalise de nombreux clicks avec le cube rouge en click enfoncé sur différentes positions de l'écran
	10	Un cube apparaît et tombe pour chaque click à la position lors du moment du click
	11	
	12	
	13	
	14	
	15	
	16	

Scénarios alternatifs	Étape	Actions
	2.1	L'utilisateur laisse appuyer sur le cube rouge
	2.2	L'utilisateur laisse appuyer sur le click droit tout en maintenant le click sur le cube rouge enfoncé
	5.1.1	De multiples cubes apparaissent et tombent à l'endroit sélectionné
	5.1.2	