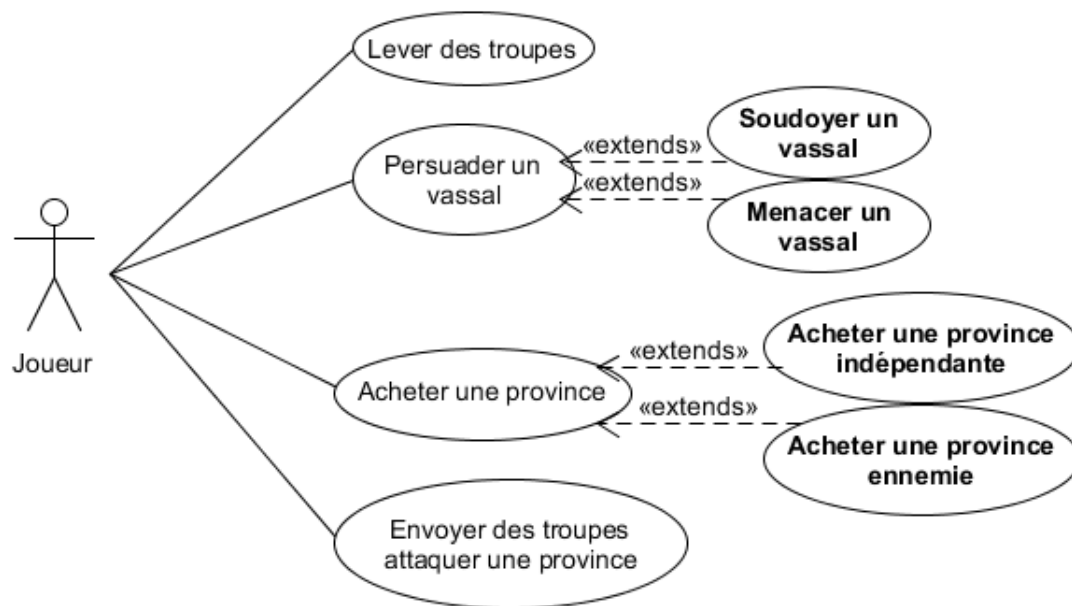


Modélisation pour Feudal Overlords

Pierre BIDAULT & Matthias GOFFETTE

3 juin 2019

1 Cas d'utilisation



2 Pré- et Post-conditions des Cas d'utilisation

- Cas n°1 : Lever des Troupes
 - Précondition : $\text{Troupes disponibles} > 0 \wedge \text{Territoire appartient au joueur courant}$
 - Postcondition : $\text{Le joueur courant a ajouté Troupes disponibles à son total}$
- Cas n°2 : Persuader un vassal
 - Précondition : $\text{La méthode choisie est valide} \wedge \text{le vassal s'est rebellé} \wedge \text{le joueur dispose de suffisamment de ressources}$
 - Postcondition : $\text{Le vassal n'est plus rebelle} \wedge \text{le joueur a dépensé les ressources nécessaires}$
- Cas n°3 : Acheter une province
 - Précondition : $\text{Le joueur a assez d'argent} \wedge \text{le vassal apprécie suffisamment le joueur} \vee \text{le joueur détenant la province accepte}$
 - Postcondition : $\text{Le vassal appartient désormais au joueur ayant acheté la province} \wedge \text{ce dernier a perdu la quantité d'argent correspondant au prix}$
- Cas n°4 : Envoyer des troupes attaquer une province
 - Précondition : $\text{La/Les province.s d'origine.s appartiennent au joueur} \wedge \text{la province attaquée ne lui appartient pas} \wedge \text{des troupes ont été levées dans la/les province.s d'origine.s}$
 - Postcondition : $\text{Les troupes envoyées sont retranchées des troupes disponibles du joueur} \wedge \text{soit la province se rallie à l'attaquant, soit elle reste sous le contrôle du défenseur}$

3 Préparation des tests unitaires

Numéro de test	1	2	3	4
Troupes disponibles > 0	F	T	T	T
Territoire appartient au joueur courant		F	T	T
Le joueur courant a ajouté Troupes disponibles à son total			F	T
Opération valide	F	F	F	T
Nombre de jeux de test	1	1	1	1

TABLE 1 – Cas d'utilisation n°1 « Lever des troupes »

Numéro de test	1	2	3	4	5	6
La méthode choisie est valide	F	T	T	T	T	T
Le vassal s'est rebellé		F	T	T	T	T
Le joueur courant dispose d'assez de ressources			F	T	T	T
Le vassal n'est plus rebelle				F	T	T
Le joueur a dépensé les ressources nécessaires					F	T
Opération valide	F	F	F	F	F	T
Nombre de jeux de test	2	1	2	1	2	2

TABLE 2 – Cas d'utilisation n°2 « Persuader un vassal »

4 Diagramme de Classes

