
INFO-F209 : PROJET D'ANNÉE

SOFTWARE REQUIREMENT DOCUMENT

18 décembre 2015

Amin Abdelkefi - *matricule*
Lucie Borremans - *matricule*
Corentin Candeur - 411488
Jonas Descurieux - *matricule*
Rémy Detobel - *matricule*
Maxime Dewit - *matricule*
Carlos Requena López - 410031
Raphaël Slagmolen - *matricule*

Table des matières

1	Introduction	1
1.1	But du projet	1
1.2	Glossaire	1
1.3	Historique du document	1
2	Besoins de l'utilisateur	1
2.1	Exigences fonctionnelles	1
2.2	Exigences non fonctionnelles	1
2.3	Exigences de domaine	1
3	Besoins du systeme	1
3.1	Exigences fonctionnelles	1
3.2	Exigences non fonctionnelles	1
3.3	Design et fonctionnement du systeme	1
A	Index des termes utilisés	1

1 Introduction

1.1 But du projet

1.2 Glossaire

— **Deck** : Collection de 20 cartes qui...

1.3 Historique du document

Version	Auteur	Date modification	Description des changements
NEXT			
NEXT			
v0.0	Carlos Requena	26/11/15 22 :30	Mis en place. Diagrammes réalisés en groupe le 25/11/15 ajoutés

TABLE 1 – Changements document

2 Besoins de l'utilisateur

2.1 Exigences fonctionnelles

2.2 Exigences non fonctionnelles

2.3 Exigences de domaine

3 Besoins du systeme

3.1 Exigences fonctionnelles

Sequence diagram pour interaction ??

Le système doit interagir avec l'utilisateur, et lui proposer certaines actions, comme commencer un duel, gérer ses decks, consulter le classement des joueurs, etc.

Pour les nouveaux joueurs, l'application doit offrir la possibilité de s'enregistrer, avec un pseudonyme et un mot de passe.

3.2 Exigences non fonctionnelles

Les exigences non fonctionnelles décrivent le comportement de l'application.

Le système doit être tout d'abord robuste et stable, c'est-à-dire gérer les erreurs et éviter les crashes et les déconnexions... Il doit par ailleurs être agréable d'utilisation pour l'utilisateur (ergonomie et esthétique/design) et garantir que celui-ci ne puisse pas tricher pendant une partie.

Donc en résumé, robuste, stable, sûr, et excessivement amusant. Des heures de franche rigolade, en toute sécurité, sont assurées à tout utilisateur du jeu.

3.3 Design et fonctionnement du systeme

A Index des termes utilisés

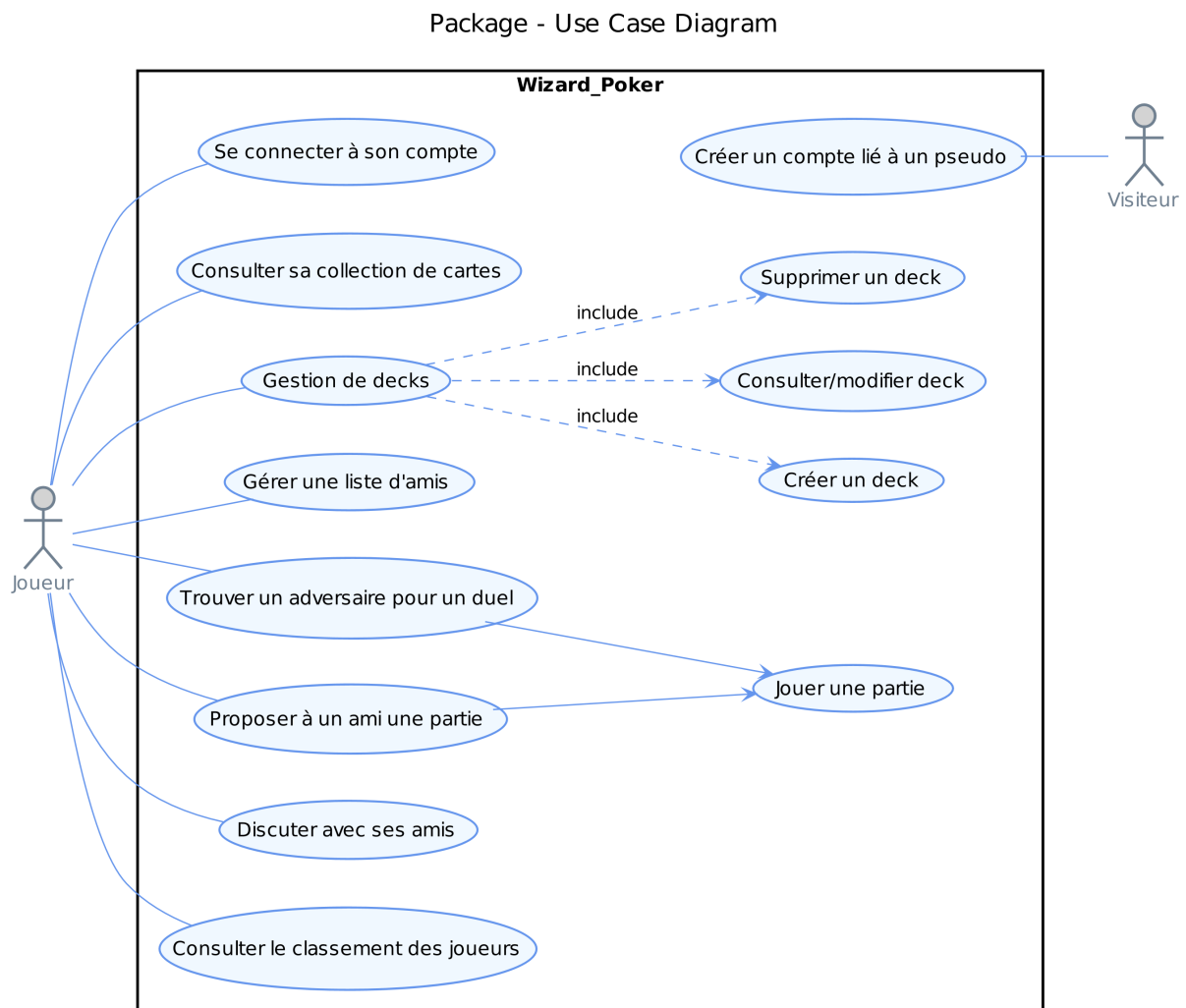


FIGURE 1 – Use Case Diagram du jeu en question

Wizard - Class Diagram

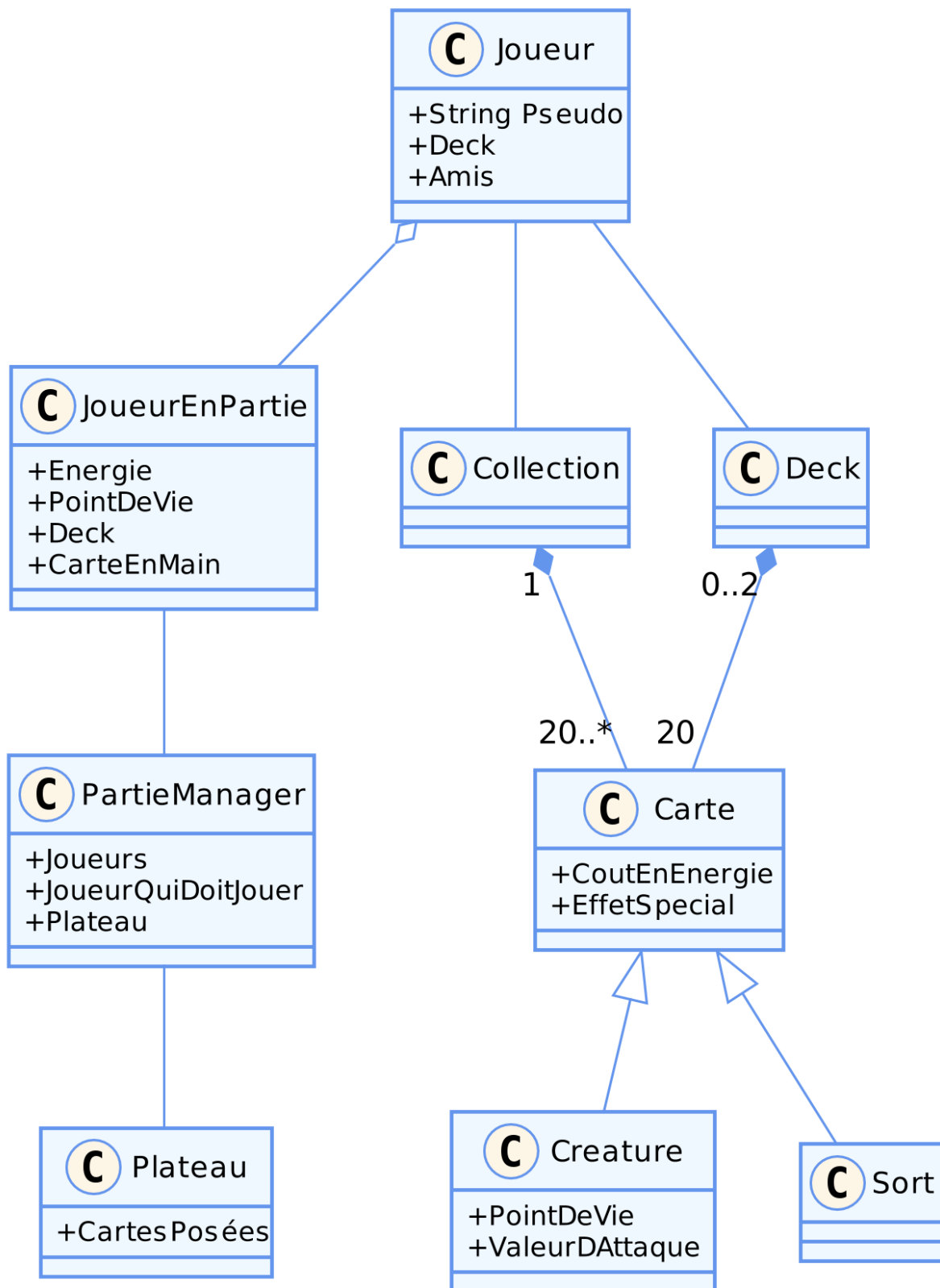


FIGURE 2 – Diagramme des classes