

Spécification Fonctionnelle

Introduction

La première partie de ce document présente les spécifications fonctionnelles de l'application Pirate, une application de jeu tour par tour. Il est structuré selon des cas d'utilisation. Chaque cas d'utilisation est décomposé en exigences fonctionnelles.

A. Cas d'utilisation UC-1 : Jouer une carte de popularité

Exigences fonctionnelles :

EX_01 : Le joueur peut sélectionner une carte de popularité affichée dans sa main.

EX_02 : Si ce n'est pas le tour d'un joueur, alors les cartes du joueur ne peuvent pas être sélectionnées.

EX_03 : La carte sélectionnée est attachée au curseur de la souris et se déplace de façon fluide jusqu'à ce qu'elle soit relâchée.

EX_04 : Si le joueur relâche une carte en dehors de la zone de popularité, celle-ci retourne dans sa main.

EX_05 : Si la carte est déposée dans la zone de popularité correspondant à celle du joueur, elle est affichée dans cette zone et le tour du joueur se termine.

EX_06 : Lorsque la carte est cliquée, sa description s'affiche.

EX_07 : Le timer est réinitialisé lorsque le joueur joue la carte et le tour du joueur est terminé.

EX_08 : Si le timer se termine avant que le joueur ne dépose de carte alors une carte de sa main est jouée aléatoirement et son tour est terminé.

EX_09 : Le tour passe automatiquement au joueur suivant après une carte jouée.

EX_10 : Après avoir joué, le joueur peut observer son nombre de popularité ayant augmenté.

EX_11 : Après avoir joué, le joueur reçoit une nouvelle carte automatiquement de la pioche.

EX_12 : Si la popularité atteint 5 après avoir joué une carte, la partie se termine et le joueur remporte la victoire.

B. Cas d'utilisation UC-2 : Jouer une carte d'attaque

Exigences fonctionnelles :

EX_13 : Le joueur peut sélectionner une carte attaque affichée dans sa main.

EX_14 : Si le joueur relâche la carte en dehors de la zone attaque, celle-ci retourne dans sa main.

EX_15 : Si la carte est déposée dans la zone d'attaque, elle est affichée dans cette zone et le tour du joueur se termine.

EX_16 : Après avoir joué, le joueur peut observer son nombre de points de vie ayant diminué.

EX_17 : Après avoir joué, le joueur peut observer le nombre de points de vie de son adversaire ayant diminué.

EX_18 : Si la vie d'un joueur atteint 0 et que l'autre joueur n'est pas à 0 après avoir joué une carte, la partie se termine et celui encore en vie remporte la partie.

EX_19 : Si la vie des deux joueurs est à 0 après avoir joué une carte, la partie se termine et il y a une égalité.