Un jeu d'aventure sur terminal

UC – Jouer une partie

Périmètre : terminal

Niveau : but utilisateur

Acteur principale : Joueur

Scénario nominal :

1. Le joueur lance le programme

2. Le système propose de créer une nouvelle carte ou de charger une carte depuis un fichier

3. Le joueur choisit de créer une nouvelle carte et valide

4. Le système propose de choisir un thème pour carte

5. Le joueur choisit la taille et le thème de la carte

6. Le système enregistre le choix et le génère

7. le système affiche la carte

8. Le système demande au joueur de choisir une case affichées par le menu textuel ou de sortir du jeu

9. Le joueur choisit une case

10. Le système enregistre la case choisie et affiche le fait de pouvoir se déplacer.

11. Le joueur choisit de se déplacer

12. Le système enregistre l’action et affiche la carte en prenant le coup en compte

13 .retour a point 8

Extension du Scénario Nominal :

3. a Le joueur choisit de charger une carte depuis un fichier

1a - le système détecte un fichier valide

1.aller au point 7

1b – le système détecte un mauvais fichier

2. le système affiche un message disant que le fichier n’est pas compatible

3 – retour au point 2 du SC. Nominal

3.b le joueur fait un choix invalide

1a - retour point 2

6.a le joueur fait un choix invalide

1.retour au point 5 du sc

9.a le joueur a décidé de quitter le jeu

1.fin du jeu

9.b le joueur fait un choix invalide

1.retour au point 8 du sc

10.a Le système enregistre la case choisie et affiche le fait de pouvoir récolter.

1.a Le joueur choisit de récolter

1.le système affiche les objet que le joueur a dans son inventaire

2.aller au point 12 du sc

1.b le joueur décide de retourner en arrière

1.retour au 8 du sc

1.c le joueur fait un choix invalide

1.retour au point 10 du sc

10.b Le système enregistre la case choisie et affiche le fait de pouvoir battre.

1.a Le joueur choisit de battre

1.le système affiche comment l’animal réagit

2.aller au point 12 du sc

1.b le joueur décide de retourner en arrière

1.retour au 8 du sc

1.c le joueur fait un choix invalide

1.retour au point 10 du sc

10.c Le système enregistre la case choisie et demande l’objet à déposer.

1.a Le joueur choisit de déposer de la nourriture

1.le système affiche un message

2.aller au point 12 du sc

1.b le joueur décide de retourner en arriere

1.retour au 8 du sc

1.c le joueur fait un choix invalide

1.retour au point 10 du sc

10.b Le système enregistre la case choisie et affiche que le joueur ne peut rien faire.

1 le joueur décide de retourner en arriere

1.retour au 8 du sc

11.a le joueur décide de retourner en arrière

1.retour au 8 du sc

11.b le joueur fait un choix invalide

1.retour au point 10 du sc

12.a Le joueur choisit de rejouer une partie

1 – retour au point 2 du SC. Nominal