## User Cases and Scénarios

### (S’inscrire)

### (Se connecter)

### (Afficher les scores du joueur)

### Apprendre à jouer contre l’ordinateur

#### Afficher l’aide à n’importe quel moment durant que le jeu est ouvert

|  |  |
| --- | --- |
| **Identifiant** | AA01 |
| En tant que | Joueur |
| Je veux | Afficher l’aide |
| Pour | Savoir comment jouer |
| Priorité | M |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action | Condition | Réaction |
| Lancer le programme |  | Affichage du menu - 01 |
| Appuyer sur F1 (Aide) | Appuyer autre touche | Effacer le menu |
|  |  | Affichage de l’aide - 02 |
| Appuyer sur ESC |  | Affichage antérieur (MENU) – 01 |

### Placer des bateaux

#### Placer les Bateaux sur une grille fixe

|  |  |
| --- | --- |
| **Identifiant** | PF01 |
| En tant que | Développeur |
| Je veux | Jouer sur une grille fixe |
| Pour | Controller le bon fonctionnement des sélections des cases |
| Priorité | S |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action | Condition | Réaction |
| Ouvrir l’application |  | Affichage du menu Principal - 01 |
| Appuyer sur Enter (Jouer) |  | Menu des grilles apparaît - 03 |
| Appuyer sur 1(Fixe) | Appuie autre touche | Affiche charactères choisis |
| Confirmer avec Enter |  | Efface la sélection |
|  |  | Message : Cette mer n’existe pas !!! |
| Réappuyer sur 1 |  | Afficher le numéro 1 |
| Confirmer avec Enter |  | La grille fixe apparaît - 04 |

### Commencer à jouer contre l’ordinateur

#### Jouer du début jusqu’à la fin de la partie sans interruption

|  |  |
| --- | --- |
| **Identifiant** | PC01 |
| En tant que | Joueur |
| Je veux | Jouer |
| Pour | Préparer le combat |
| Priorité | M |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action | Condition | Réaction |
|  |  | Affichage Grille Fixe Pour commencer à jouer – 04 |
|  |  | On nous demande de choisir une case à tirer |
| Tiré sur A1 | Pas de Bateau | Case A1 se remplie de Bleu – 05 |
|  |  | Message : A l’eau !!! – 05 |
|  |  | Redemande de sélectionner |
| Tiré sur C5 | Bateau touché | Case C5 se remplie de Noir – 05 |
|  |  | Message : Touché !!! – 05 |
|  |  | Redemande de sélectionner |
| Tiré sur C7 | Bateau touché | Case C7 se remplie de Noir – 05 |
|  |  | Message : Touché !!! – 05 |
|  |  | Redemande de sélectionner |
| Tiré sur B7 | Bateau coulé | Cases B7 et C7 se remplit de Rouge – 05 |
|  |  | Message : Touché Coulé !!! – 05 |
|  |  | Redemande de sélectionner |

…

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tiré sur D2 | Dernier bateau coulé | Case D2 se remplie de Rouge – 05 |
|  |  | Effaçage de la grille Fixe |
|  |  | Affichage de la Fenêtre de la victoire - 06 |
| Appuyer sur Enter |  | Retour au menu Principal - 01 |