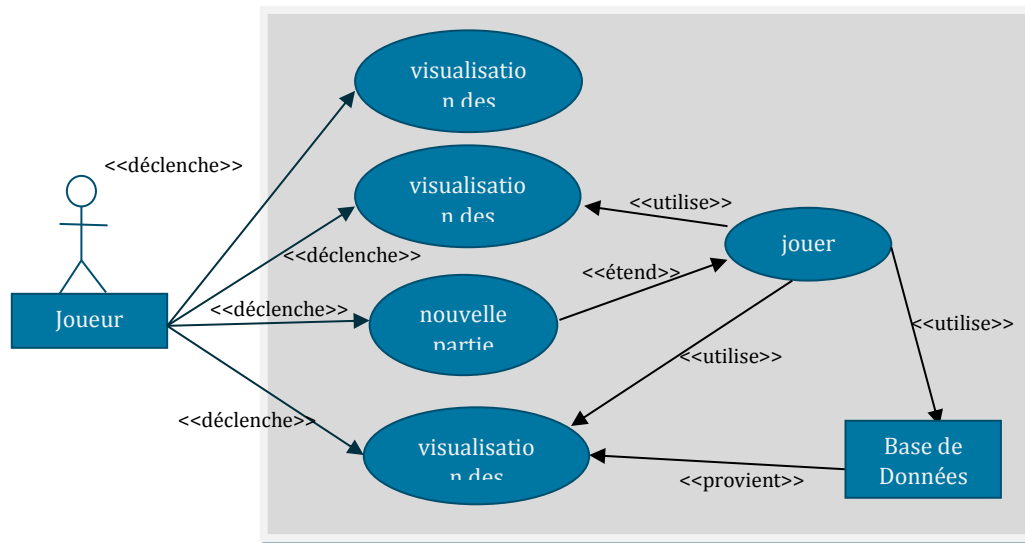


Jalon 1: Cas d'utilisation



Rôle des Acteurs:

Joueur: une personne quelconque dont le but est de jouer.

Base de Données: Son rôle est de stocker les scores.

Cas d'utilisation:

Nouvelle partie

Début: cliquer sur le bouton correspondant

Fin: commencer à jouer

Chronologie: L'utilisateur demande à jouer. Puis le système lui demande un login. Si le login est mauvais on lui en demande un nouveau (le login est unique et possède de 3 à 32 caractères). Sinon on propose au joueur de choisir un niveau (On augmente la difficulté des vagues en fonction du niveau de difficulté). Puis le joueur peut commencer à jouer.

Jouer

Début: commencer à jouer

Fin: choix du niveau

Chronologie: Affichage de la map, puis la partie commence. Le joueur pose ses tours et lance la vague. Il recommence l'opération soit jusqu'à ce qu'il est perdu soit jusqu'à ce qu'il surmonte toutes les vagues. S'il gagne on lui laisse choisir le niveau suivant, précédent, le menu ou le niveau qu'il vient de terminer. S'il perd on lui

donne les même choix sauf celui d'accéder au niveau suivant.

Règles

Début: cliquer sur le bouton correspondant

Fin: cliquer sur le bouton retour

Chronologie: Affichage des règles est du bouton retour

Résultat

Début: cliquer sur le bouton correspondant

Fin: cliquer sur le bouton retour

Chronologie: Interrogation de la base de données et affichage des résultats est du bouton retour

Option

Début: cliquer sur le bouton correspondant

Fin: cliquer sur le bouton retour

Chronologie: Affichage des paramètres de l'écran, du son et du bouton retour. En appuyant sur le bouton retour on enregistre les modifications.

Scénario:

Le joueur choisit l'option du menu (visualiser les règles, visualiser les options, visualiser les scores, nouvelle partie). En cliquant sur le bouton nouvelle partie il commence une nouvelle partie qui se terminera à sa victoire ou sa défaite. Si le joueur gagne il peut passer au niveau suivant et son score augmente. Mais si il refait le niveau ou un niveau déjà achevé son score n'augmente pas. Si le joueur réussit la série de niveau choisi et que son score appartient au dix meilleurs on l'enregistre dans la base de données. Sinon on le renvoie au menu. Si il perd on lui laisse les choix décrits dans la chronologie de jouer.