

---

# Spécifications fonctionnelles

---

« THE GREEN TOWER GRINDER »



BARAMA Rayan, MARMORAT Guillaume, DELOMEZ Axelle,  
GAVIN Rémi & VIOGNE Florent

DUT INFORMATIQUE - 1<sup>RE</sup> ANNÉE - GROUPE TD1

09 mars 2017 - Version 1.1.1

---

DOCUMENT PRÉSENTANT LE DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION ET LES  
DIAGRAMMES DE SÉQUENCE CORRESPONDANTS

## Introduction

Dans le cadre de notre projet , nous avons décidé de réaliser un jeu qui se déroulera dans une tour. Ce jeu aura pour nom « THE GREEN TOWER GRINDER ». Le but du jeu est d'atteindre le sommet de la tour en réalisant des choix et en jouant à différents mini-jeux. De plus, les choix réalisés ont une influence sur les étages où nous allons.

Il y aura une histoire au sein de la tour afin que le jeu ne soit pas qu'un simple parcours d'épreuves mais réellement une histoire dont le joueur est le héros.

## 1 Diagramme de cas d'utilisation

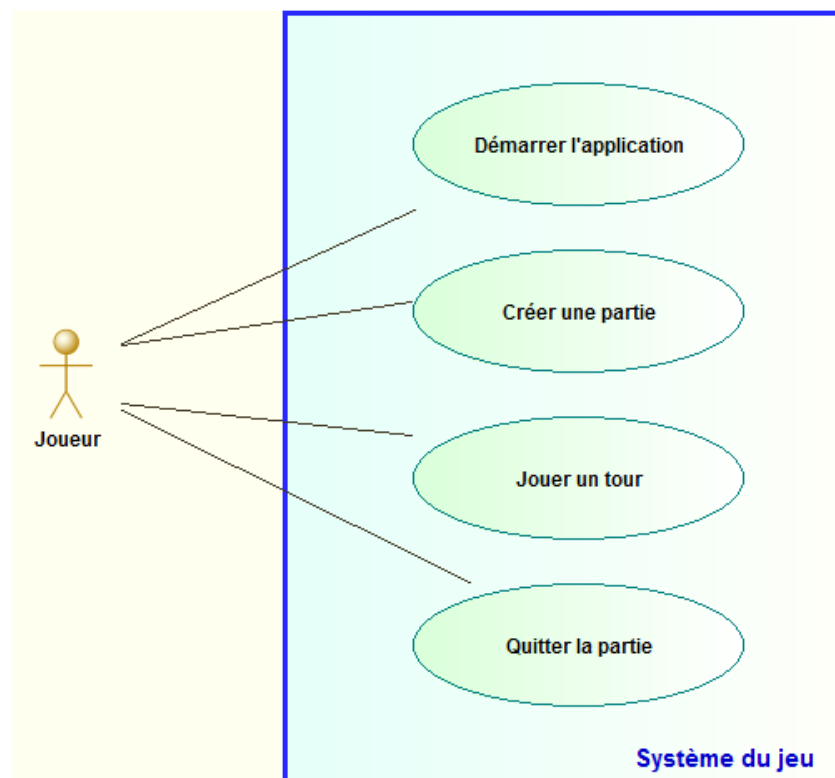


FIGURE 1 – Diagramme de cas d'utilisation

## 2 Description des cas

### 2.1 Cas « Démarrer l'application »

- Acteurs : Le joueur (déclencheur)
- Description : Permet au joueur de lancer l'application
- Précondition : Un ordinateur avec le jeu installé
- Postcondition : Le joueur est sur le menu principal

### 2.2 Cas « Initialiser une partie »

- Acteurs : Le joueur (déclencheur)
- Description : Permet au joueur de commencer une partie
- Précondition : L'application est lancée, le joueur est sur le menu principal
- Postcondition : Le joueur a renseigné son nom et une partie vierge est initialisée
- Données manipulées : Nom du joueur, numéro du tour

### 2.3 Cas « Jouer un tour »

- Acteurs : Le joueur (déclencheur)
- Description : Permet au joueur de répondre à l'énigme ou de faire le mini-jeu
- Précondition : Une énigme ou un mini-jeu a été chargé
- Postcondition : Chargement du prochain étage

### 2.4 Cas « Quitter la partie »

- Acteurs : Le joueur (déclencheur)
- Description : Permet de quitter la partie en cours
- Précondition : La partie est lancée
- Postcondition : Retour au menu principal

### 3 Diagrammes de séquence

#### 3.1 Cas « Initialiser une partie »

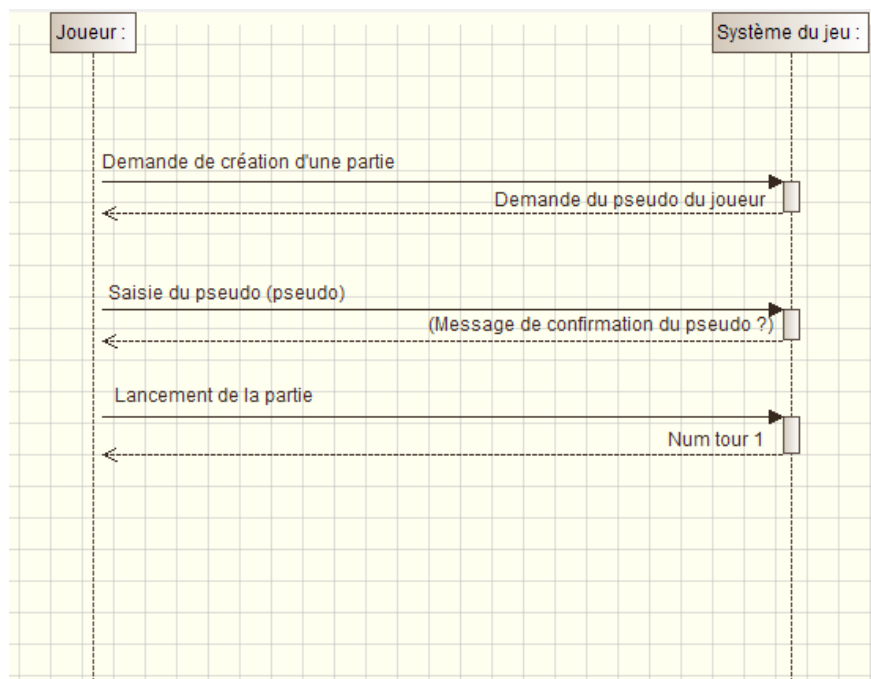


FIGURE 2 – Diagramme de séquence du cas « Initialiser une partie »

#### 3.2 Cas « Jouer un tour »

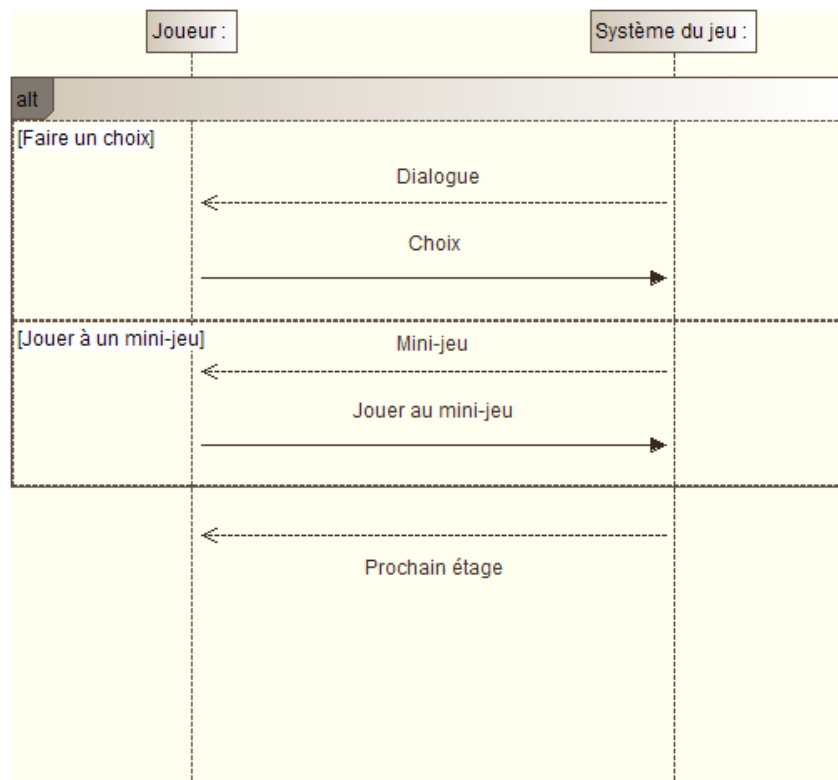


FIGURE 3 – Diagramme de séquence du cas « Jouer un tour »

### 3.3 Cas « Quitter la partie »

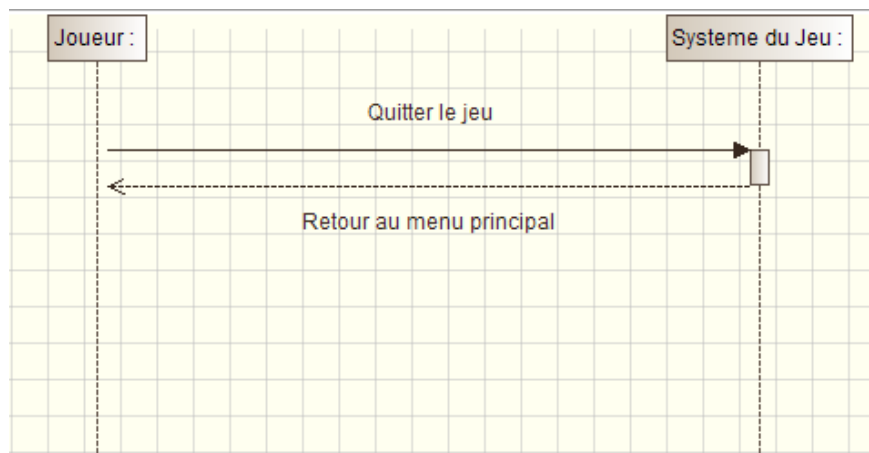


FIGURE 4 – Diagramme de séquence du cas « Quitter la partie »