

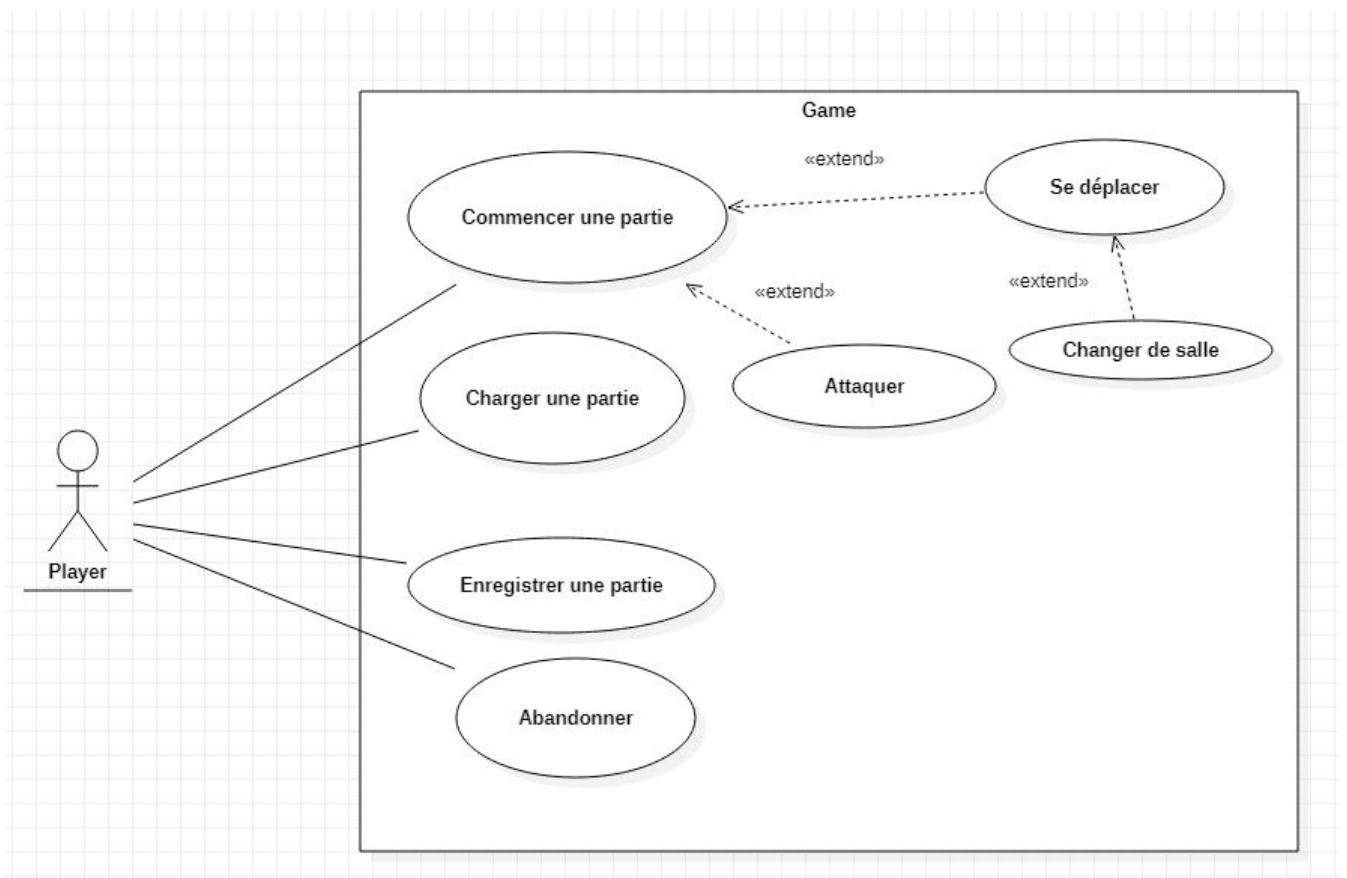
# **Délivrable D1.1**

## Spécifications Fonctionnelles

## **Sommaire :**

<b>Diagramme de cas</b>	<b>3</b>
<b>Diagrammes de séquence</b>	<b>4</b>
Commencer une partie	4
Charger une partie	5
Enregistrer une partie	6
Abandonner	7
Se déplacer	7
Changer de salle	8
Attaquer	8

## I. Diagramme de cas



### Description des acteurs :

**Player** : Le joueur qui interagit avec le jeu.

## II. Diagrammes de séquence

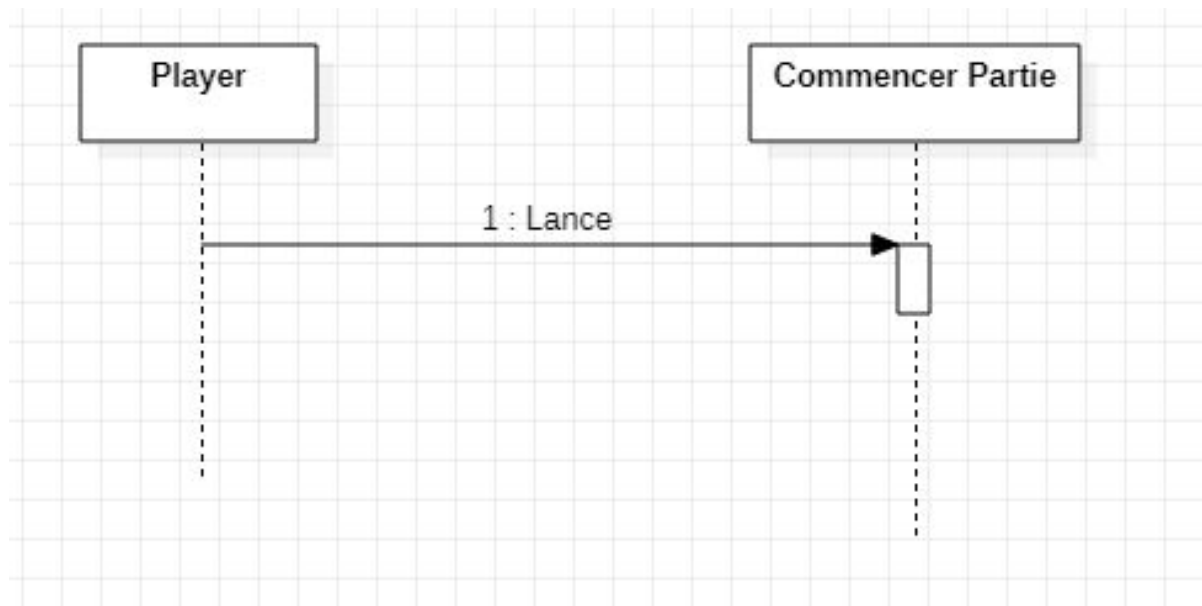
### 1. Commencer une partie

Description : Permet de lancer une partie.

Pré-condition : Le jeu est démarré, le joueur est sur le menu principal.

Pos-condition : Une partie se lance.

Scénario : Le joueur appuie sur *commencer*, la partie s'initialise.



## 2. Charger une partie

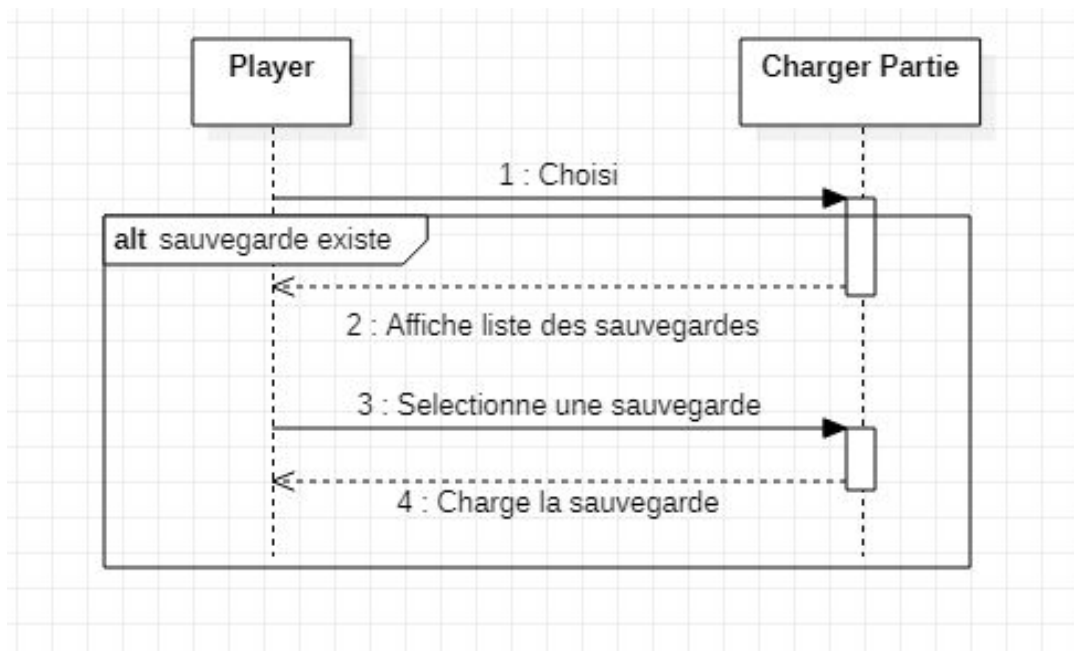
Description : Permet de choisir une sauvegarde afin de reprendre une partie déjà existante.

Pré-condition : Le joueur est sur le menu principal, des sauvegardes existent déjà.

Post-condition : Charge la sauvegarde sélectionnée.

Données : Liste des sauvegardes.

Scénario : Le joueur choisit de charger une partie, puis choisi une sauvegarde.



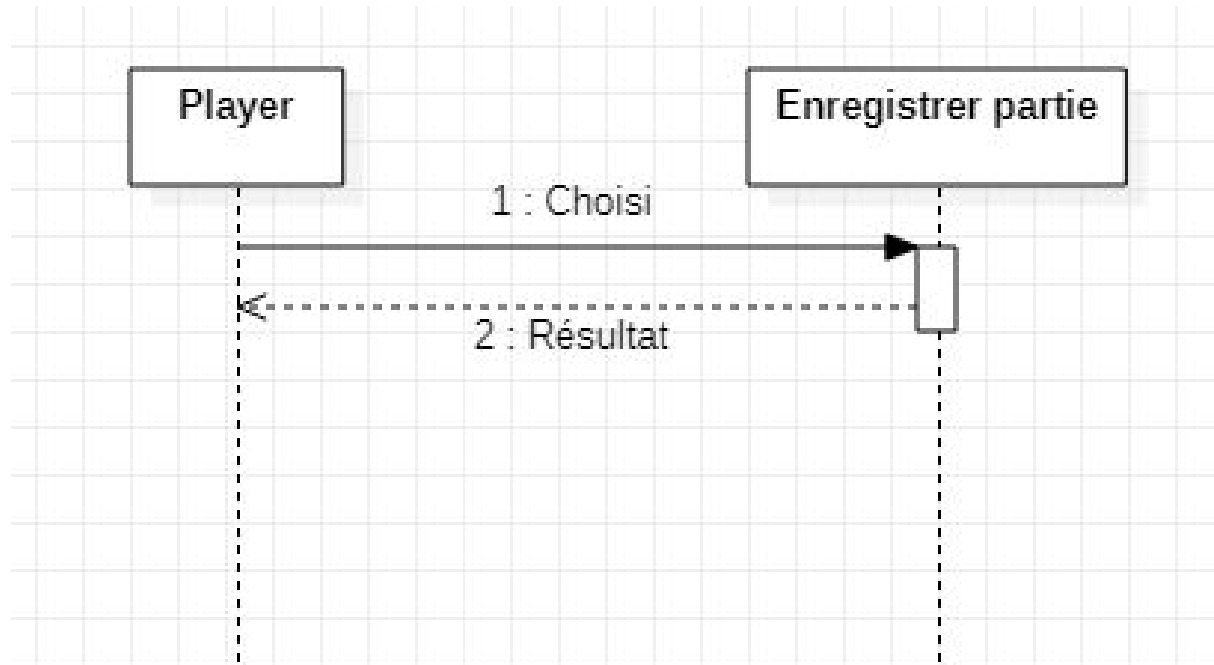
### 3. Enregistrer une partie

Description : Permet au joueur d'enregistrer sa partie pour y jouer plus tard.

Pré-condition : Une partie est lancée.

Post-condition : Un fichier de sauvegarde est créé ou modifié.

Données : Fichier de sauvegarde, données du jeu.



## 4. Abandonner

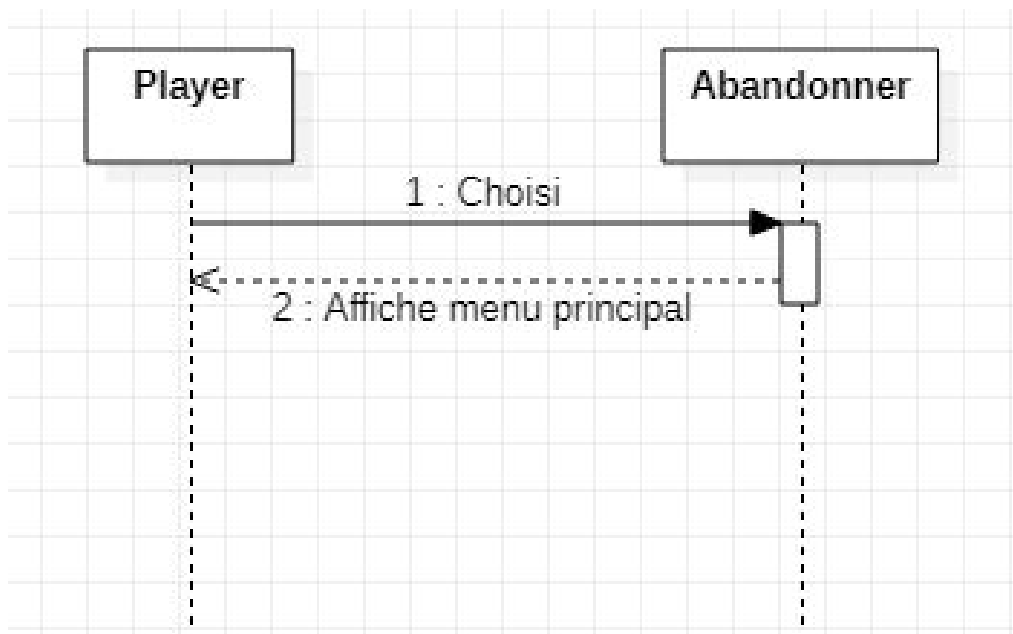
Description : Permet au joueur d'arrêter de jouer.

Pré-condition : Une partie est lancée.

Post-condition : Affiche le menu principal.

Données : Aucune.

Scénario : Le joueur choisit à un moment d'arrêter de jouer.



## 5. Se déplacer

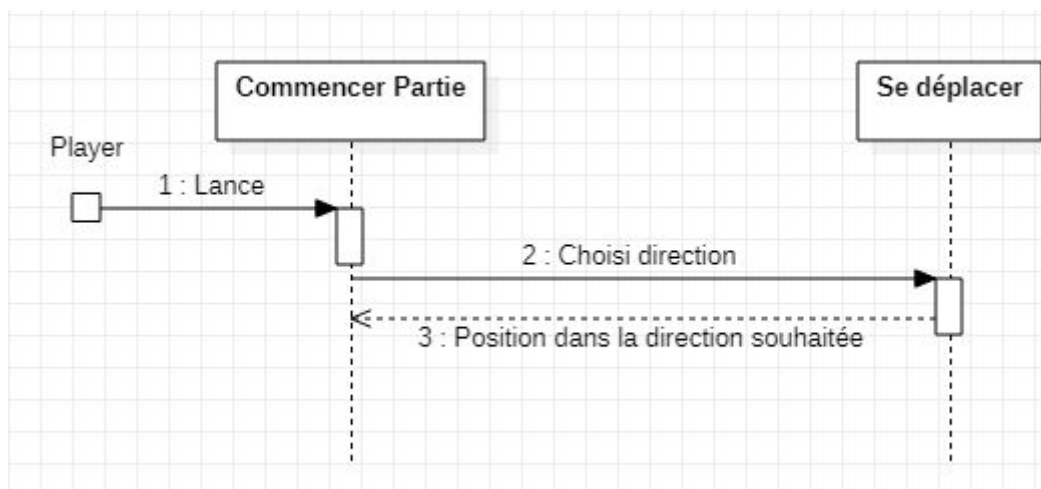
Description : Correspond au déplacement du joueur dans une salle.

Pré-condition : Une partie est lancée, le joueur se trouve dans une salle.

Post-condition : Le joueur se déplace à la position souhaitée.

Données : Position du joueur, numéro de salle.

Scénario : Le joueur choisit une direction.



## 6. Changer de salle

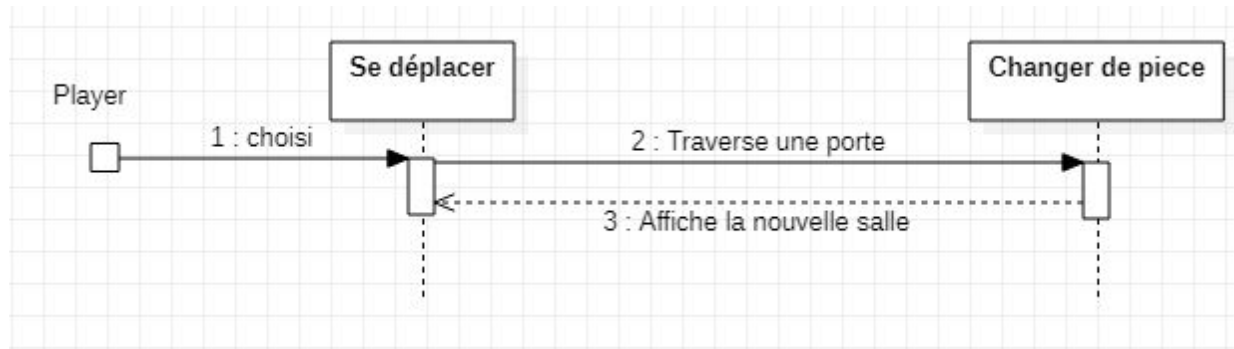
Description : Permet au joueur de passer dans une autre salle via une porte.

Pré-condition : Le joueur se trouve dans une salle à côté d'une porte.

Post-condition : Le joueur change de salle.

Données : Position du joueur, taille de la salle, position des portes.

Scénario : Le joueur franchit une porte.



## 7. Attaquer

Description : Le joueur attaque une monstre dans une salle.

Pré-condition : Le joueur est proche d'un monstre.

Post-condition : Le joueur inflige des dégâts au monstre.

Données : Position du joueur, position du monstre.

Scénario : Le joueur est à portée d'un monstre et l'attaque.

