

Sorbonne Université Build Order Optimizer

Groupe: **Smart Builders**

Membres du groupe :

- Amrouche Sara
- Boukhata Nora
- Fenek Ouarda
- Kadri Djaffar
- Maurice Nathan
- Oudali Saliha
- Ouerk Sara

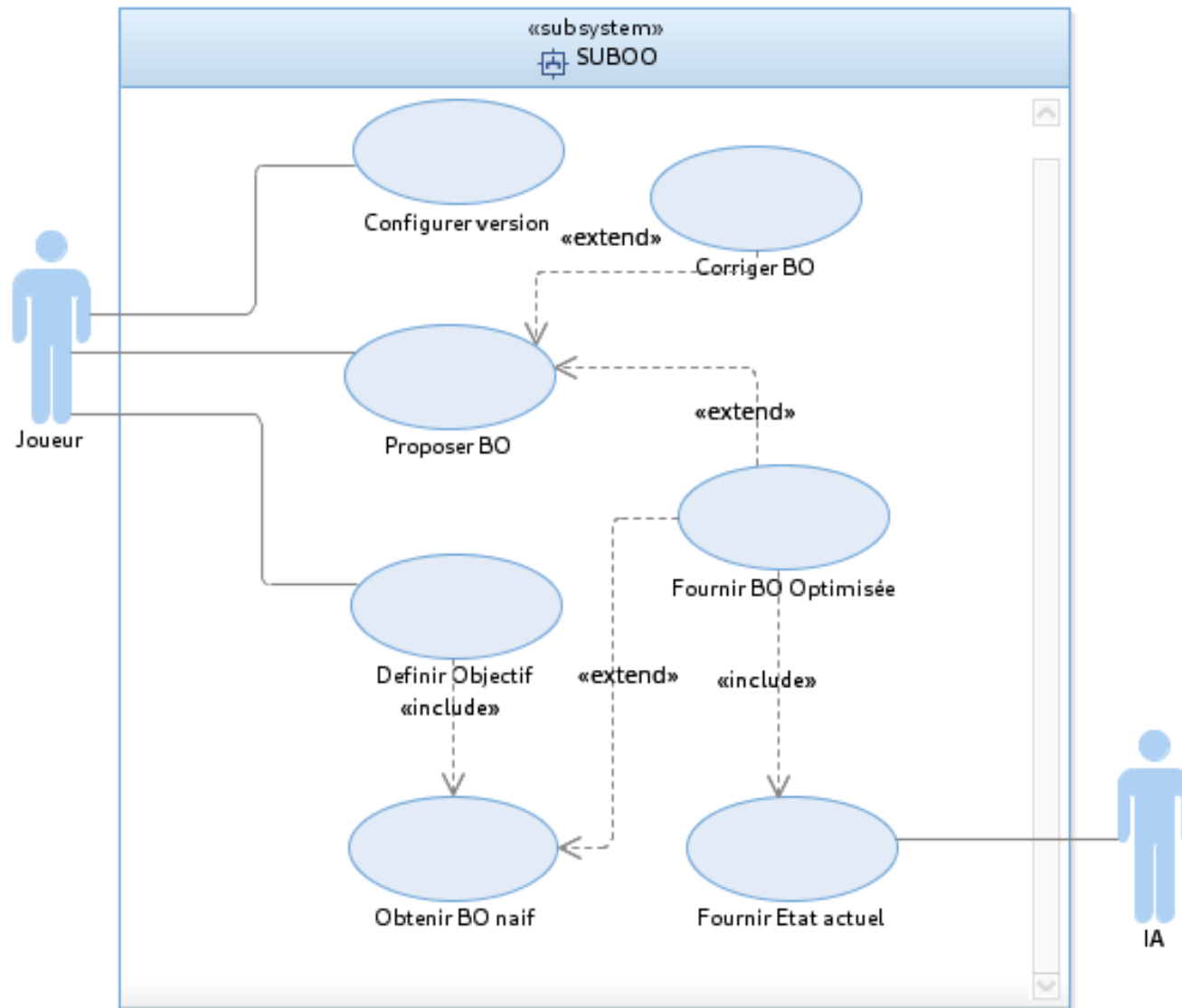


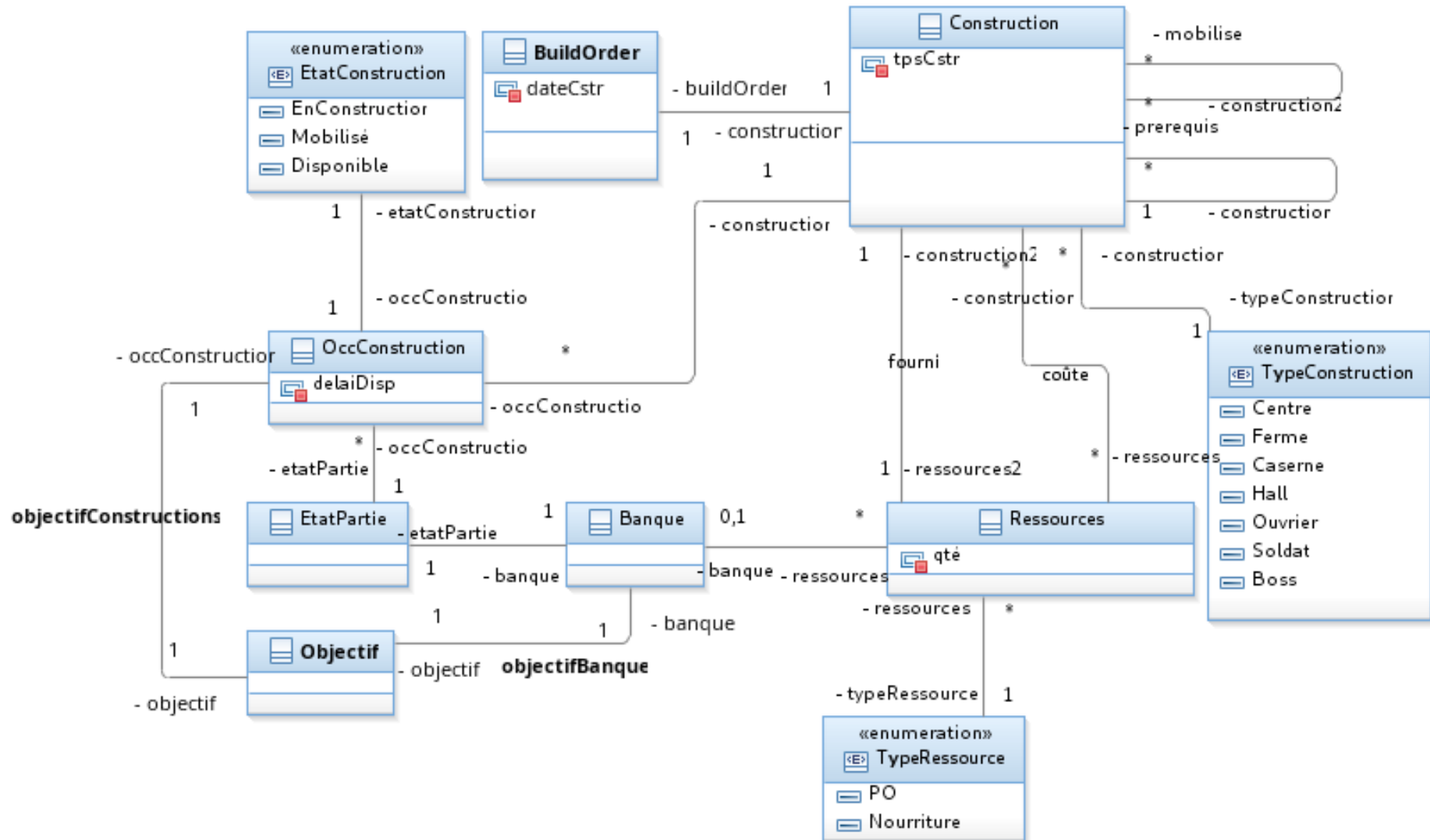
Plan

- I.**
- II. Use Cases**
- III. Diagramme Classe Métier**
- IV. Fiches détaillées**
- V. Diagrammes séquence**
- VI. Tests de validation**
- VII. Conclusion**

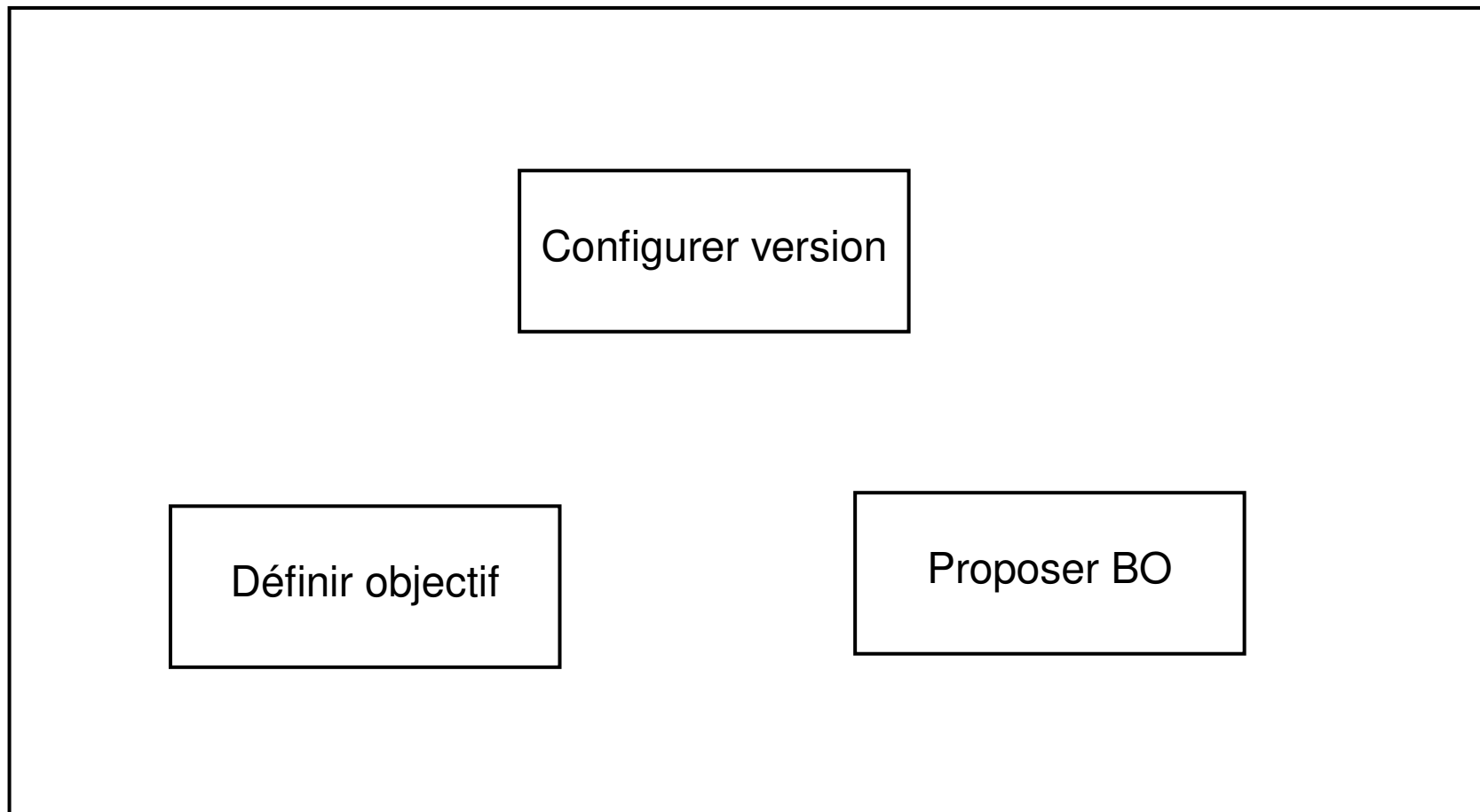


Use cases





Interface de démarrage



Fiches détaillées



Configurer version

Choisir l'unité :



Coût en pièces d'or :

Coût en nourriture :

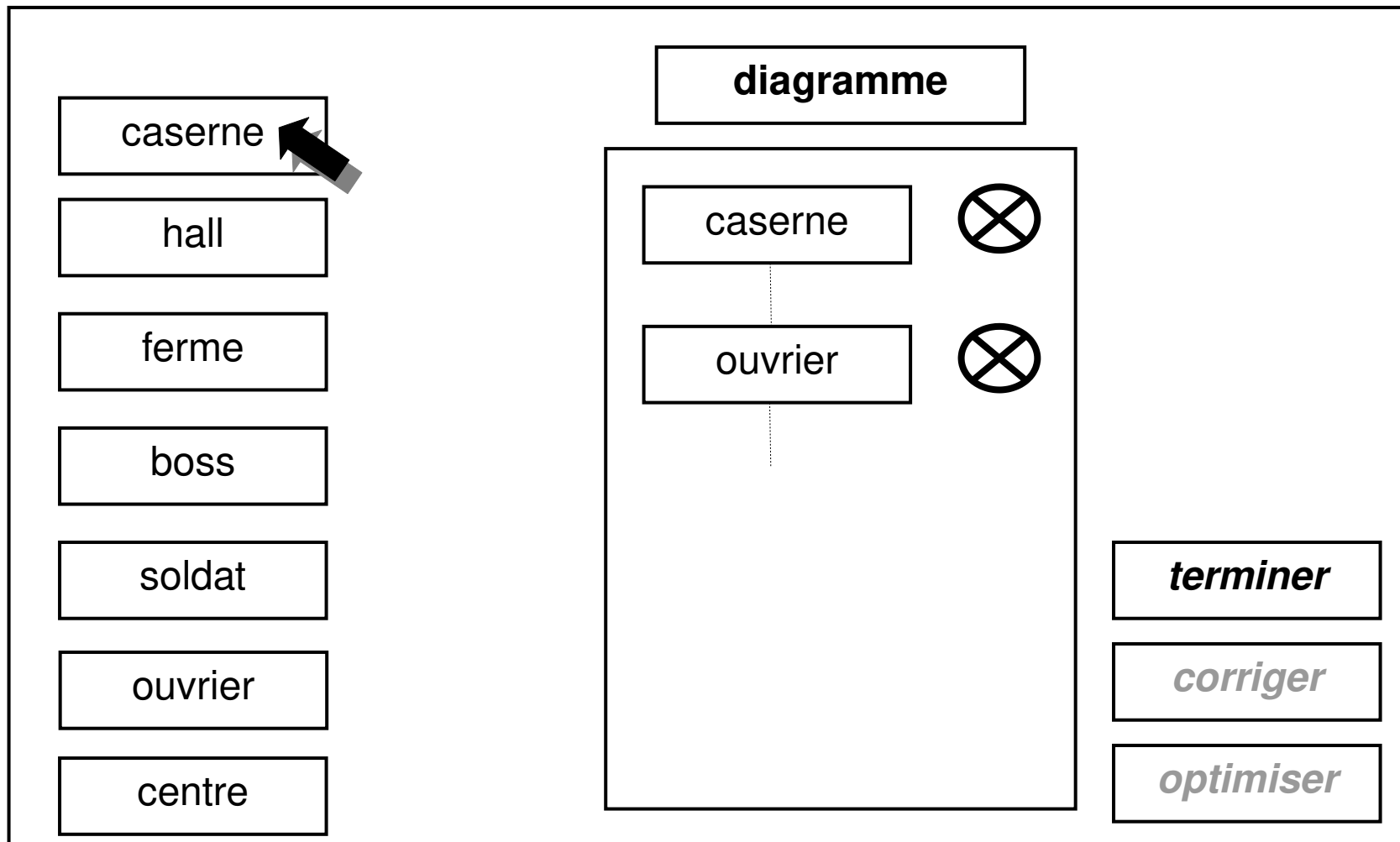
Temps de construction :

Définir une autre règle

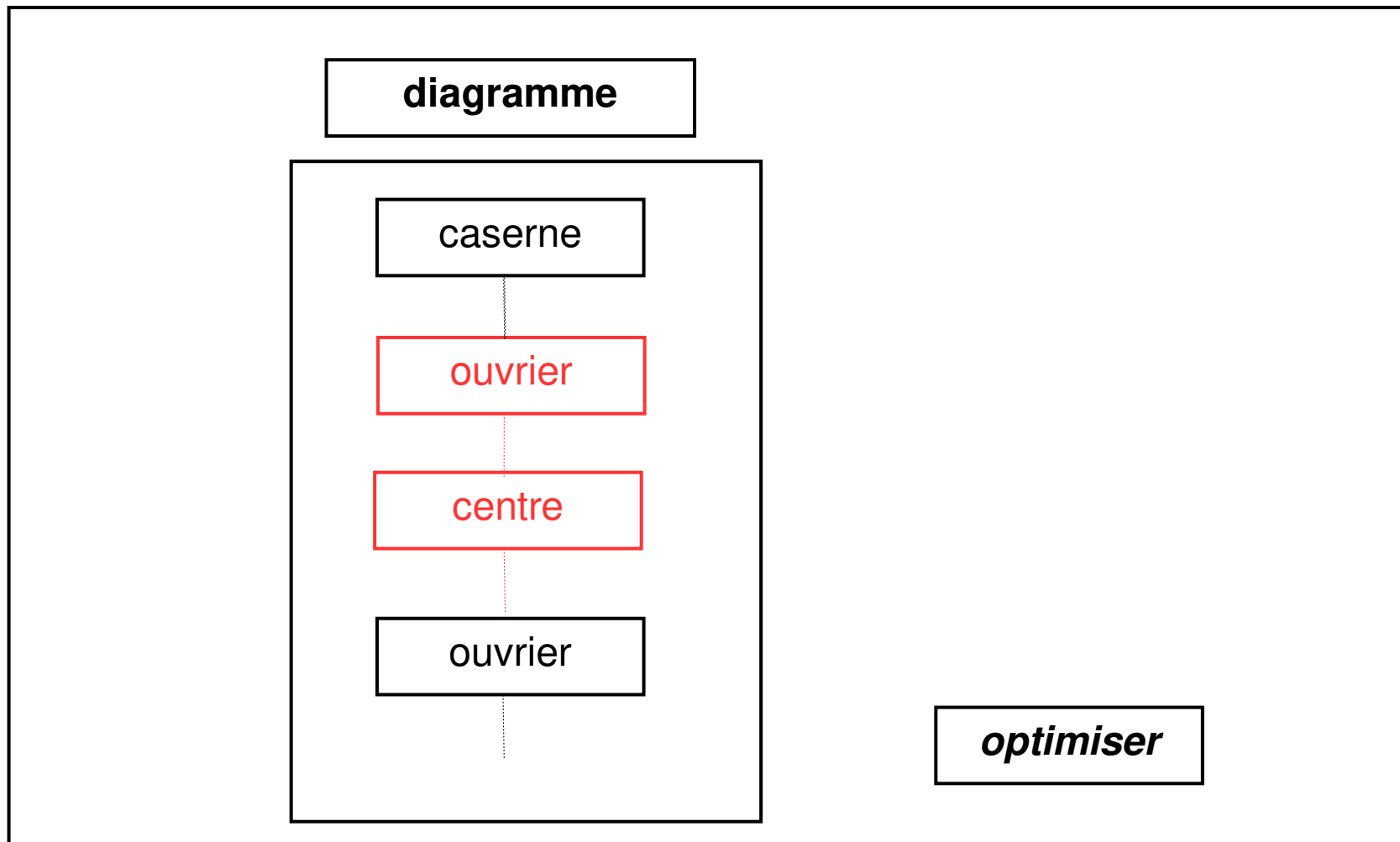
Terminer



Proposer BO

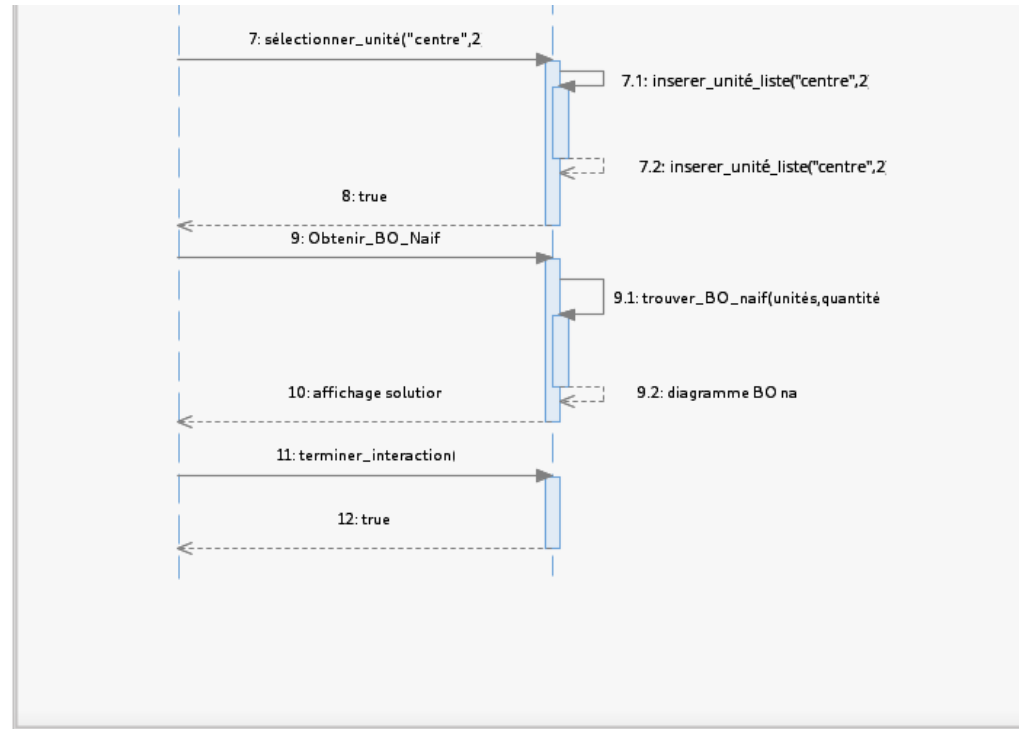
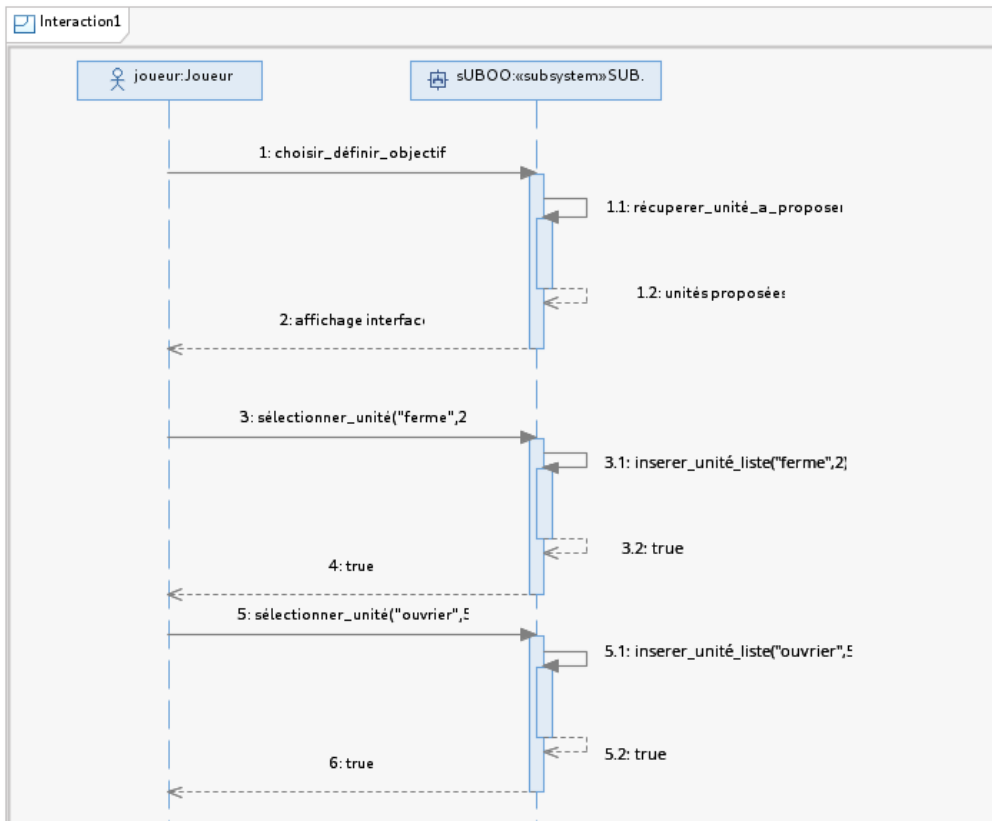


BO corrigé



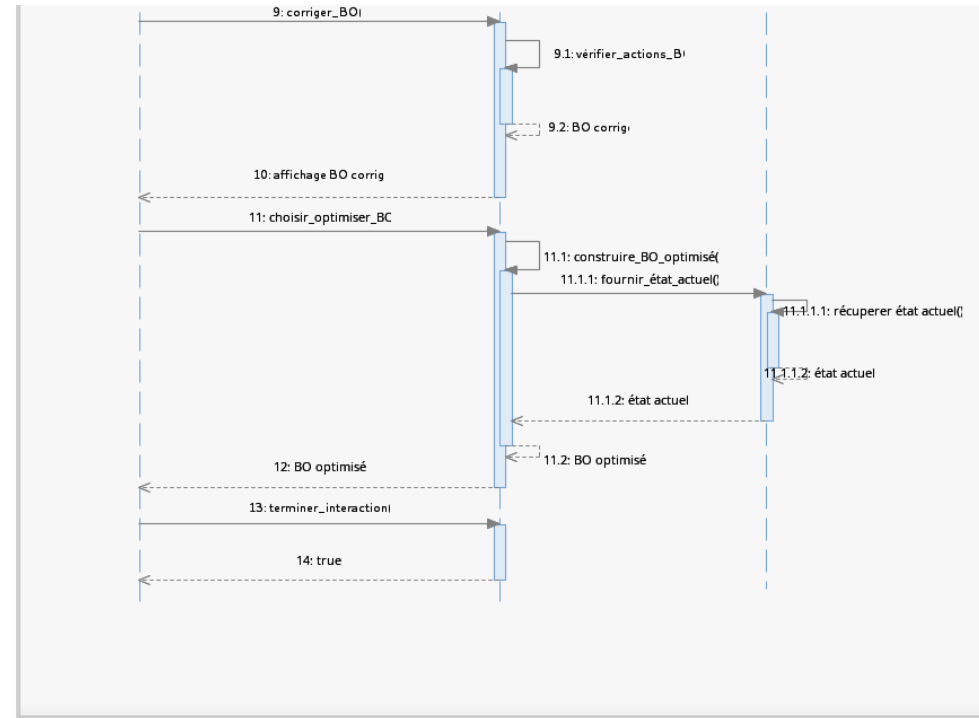
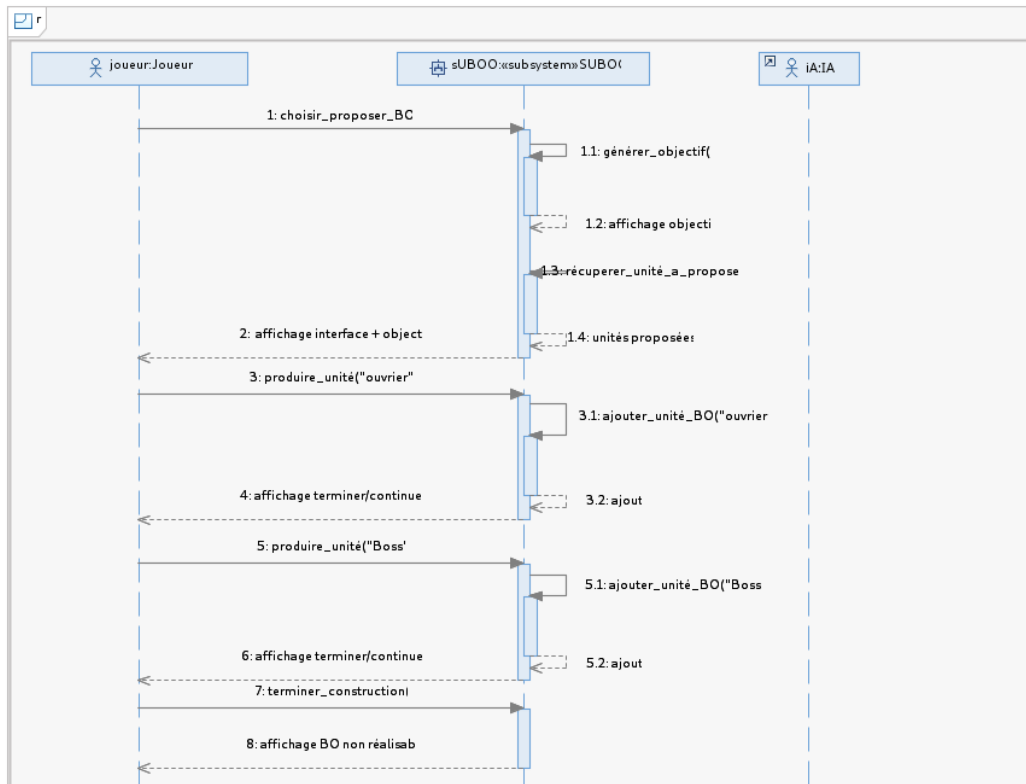
Diagrammes de séquence

Proposer BO naïf :



Diagrammes de séquence

Proposer BO naïf :



TV01 : « Définir Objectif »

Contexte :

- le joueur démarre avec la version par défaut.
- le joueur saisie un objectif.

Entrée :

- 6 ouvriers.



Scenario :

le testeur appuie sur le bouton “définir objectif”.

Le testeur sélectionne 6 ouvriers.

Le testeur appuie sur valider qui lance la construction du BO.



R.A :

Séquence d'actions de construction:

-ouvrier

La durée =30s.

M.V :

visuel.



TV02 : « Le joueur propose un BO non réalisable »

Contexte :

le système a fixé un objectif.

le joueur introduit son BO.

Entrée :

**Banque initiale : 50 PO/ 5
ouvriers/centre**

Objectif : avoir 3 BOSS et une caserne.

BO : Ferme/ Boss/ Hall/ Boss/ Boss



Scenario:

le testeur appuie sur le bouton “proposer BO”.

Le joueur ajoute au BO une ferme.

Le joueur ajoute au BO un boss.

Le joueur ajoute au BO un hall.

Le joueur ajoute au BO un boss.

Le joueur ajoute au BO un boss.

Le joueur appuie sur « terminer ».



R.A:

Le système affiche que le BO est non réalisable et lui propose de le corriger.

TV03.

M.V :

Visuel, en comparant avec le résultat obtenu préalablement à la main.



TV03 : « corriger BO »

Contexte :

- le joueur a introduit un BO non réalisable.
- le joueur a appuyé sur corriger BO.

Entrée :

-BO non réalisable :

Ferme/ Boss/ Caserne/ Hall/ Boss/ Boss

-Objectif : avoir 3 BOSS et une caserne.



Scenario :

Le testeur appuie sur le bouton “corriger BO »

R.A :

Séquence d’actions du BO corrigé :

ferme/caserne/hall/ boss/ boss/ boss.

Durée d’exécution = 630s

Le système propose au joueur d’optimisé BO.

M.V : visuel

