## Entretien avec le client : M. Caplain Séance n°2

Discussion autour du logiciel :

* Redéfinition des attentes du client.
  + Interface graphique conviviale
  + Création des grilles de jeu lors du chargement d’une partie
  + Création préalable de grilles de jeu
  + Gestion des difficultés de résolution d’une grille
    - Vis-à-vis des règles de résolution
    - Du nombre d’observateurs
    - De la « qualité » des observateurs

Les décisions :

Sui te à la discussion avec M. Caplain il a été décidé :

* De remanier le diagramme des UC
* De trier les règles de résolution selon leur difficulté d’application

Tri préalable :

|  |  |
| --- | --- |
| Niveau : 1 | * Impossibilité d’avoir deux même bâtiments sur une ligne /colonne * Si un bâtiment est placé sur une case   + Aucun bâtiment ne peux être placé sur cette case * Spectateur = 1   + le plus haut des bâtiments (taille de la grille) collé au spectateur * Spectateur = taille de la grille   + Suite des bâtiments dans l’ordre croissant * S’il manque un(et un seul) élément sur une ligne/colonne   + il est implicite * Impossibilité d’avoir plusieurs fois l’observateur 1 ou n sur une ligne / colonne |
| Niveau : 2 | * Spectateur = 1 ET opposé = 2   + Le plus grand bâtiment (n) coller au spectateur 1 et le bâtiment (n-1) coller au spectateur 2 * S’il manque un bâtiment (d’une hauteur) dans une grille   + ça place est implicite * Spectateur != 1 (de hauteur n)   + Tout bâtiment de taille (n-1) ou sup ne peux être à une distance de n du spectateur |