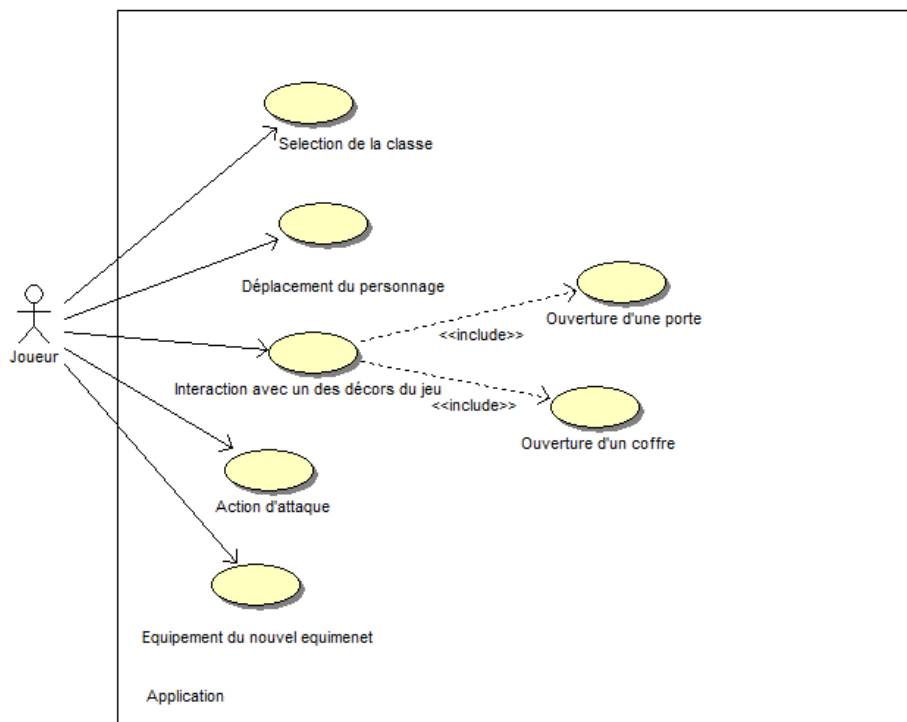


CAS D'UTILISATION :



Sélection de la classe

Début : joueur doit choisir sa classe

Fin : la classe est sélectionnée

Paramètre : la classe

Scénario : -chasseur

-guerrier

-sorcier

Déplacement du personnage

Début : le joueur appuie sur les boutons de déplacement

Fin : le personnage s'est déplacé

Interaction avec un des décors du jeu

Début : le personnage interagis avec une porte / un coffre

Fin : le personnage ouvre la porte / le coffre

Paramètre : porte ou coffre devant personnage

Scénario : ouverture de la porte/coffre grâce à une clef ou une énigme ou rien

Action d'attaque

Début : le joueur appuie sur le bouton d'attaque ou d'attaque spéciale

Fin : l'attaque du personnage est effectuée

Scénario : -attaque la cible

-attaque ratée

Remplacement du nouvel équipement

Début : le personnage acquiert un nouvel équipement

Fin : l'équipement a été remplacé par le nouvel équipement acquis