Bataille Navale – Use cases et Scenarios

Table des matières

[1 Apprendre à jouer 1](#_Toc1588691)

[1.1 Démarrer et lire les règles 1](#_Toc1588692)

[1.2 Démarrer sans lire les règles 2](#_Toc1588693)

[2 Placer les bateaux 2](#_Toc1588694)

[2.1 Grille fixe 2](#_Toc1588695)

[2.2 Choisir une grille 3](#_Toc1588696)

[2.3 Placer les bateaux (joueur) 3](#_Toc1588697)

[3 Jouer contre l’ordinateur 4](#_Toc1588698)

[3.1 Partie complète. 4](#_Toc1588699)

# Apprendre à jouer

## Démarrer et lire les règles

|  |  |
| --- | --- |
| Identifiant + Titre | 1.1 Démarrer et lire les règles |
| En tant que | Utilisateur |
| Je veux | Afficher l’aide |
| Pour | Apprendre à jouer |
| Priorité | M |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action | Condition particulière | Réaction |
| On lance le programme. |  | « Jeu de la bataille Navale.  Voulez-vous apprendre à jouer ? (tapez 1 pour oui ou 0 pour non)» |
| On tape « bla bla». | On a tapé autre chose que oui ou non. | Eh, il faut écrire 0 ou 1 !!! On vous demande pas la lune quand même… |
| On tape « oui » |  | Affiche la grille vide. + Afficher l’aide (03) + « Tapez une touche pour quitter l’aide …» |
| On tape une touche. |  |  |

## Démarrer sans lire les règles

|  |  |
| --- | --- |
| Identifiant + Titre | 1.2 Démarrer sans lire les règles. |
| En tant que | Utilisateur |
| Je veux | Ne pas lire les règles |
| Pour | Jouer tout de suite. |
| Priorité | S |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action | Condition particulière | Réaction |
| On lance le programme |  | « Jeu de la bataille Navale.  Voulez-vous apprendre à jouer ? (tapez 1 pour oui ou 0 pour non)» |
| On tape « Non ». |  | « Parfait, pas besoin de se fatiguer à vous apprendre comment faire ! Bonne chance d’avance et bonne partie !». + « Tapez une touche pour quitter l’aide …» |

# Placer les bateaux

## Grille fixe

|  |  |
| --- | --- |
| Identifiant + Titre | 2.1 Grille fixe |
| En tant que | Utilisateur |
| Je veux | Prendre une grille fixe |
| Pour | Placer les bateaux |
| Priorité | M |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action | Condition particulière | Réaction |
|  | Etre déjà passé par l’aide. | « L’ordinateur a appliqué la grille fixe prédéfinie. Vous pouvez maintenant jouer. Tapez une touche pour continuer…» |
| On tape une touche. |  |  |

## Choisir une grille

|  |  |
| --- | --- |
| Identifiant + Titre | 2.2 Choisir une grille. |
| En tant que | Utilisateur |
| Je veux | Choisir entre 3 grilles de placements |
| Pour | Pouvoir jouer plusieurs fois. |
| Priorité | C |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action | Condition particulière | Réaction |
|  | Etre déjà passé par l’aide. | « Choisissez une grille de bateau parmi 3 différentes. Tapez 1, 2 ou 3. » |
| On tape 5. | On a tapé autre chose que 1, 2 ou 3. | « Valeur invalide ! Entrez une valeur entre 1 et 3. » |
| On tape 2. |  | « Grille 2 bien choisie. » |

## Placer les bateaux (joueur)

|  |  |
| --- | --- |
| Identifiant + Titre | 2.3 Placer les bateaux (joueur) |
| En tant que | Utilisateur |
| Je veux | Placer les bateaux manuellement |
| Pour | ?? |
| Priorité | C |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action | Condition particulière | Réaction |
|  | Etre déjà passé par l’aide. | Affiche la grille vide. + « Combien de bateaux voulez vous avoir ? » |
| On entre 2. |  | « Combien de cases pour le bateau 1 ? » |
| On entre 2 |  | « Coordonnées de la case : » |
| On entre A6 |  | « Suivante n. 2: » |
| On entre A3 |  | « STOP, ces cases ne se touchent pas. Recommencez…» |
| On entre A5 |  | « OK, combien de cases pour le bateau 2 ? » |
| … | | |
|  |  | « Parfait les bateaux sont bien placés en A6, A5, […]. (04) |

# Jouer contre l’ordinateur

## Partie complète.

|  |  |
| --- | --- |
| Identifiant + Titre | 3.1 Jouer une partie |
| En tant que | Utilisateur |
| Je veux | Jouer contre l’ordinateur |
| Pour | Jouer une partie |
| Priorité | M |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action | Condition particulière | Réaction |
|  | Les bateaux sont placés. | « Tapez une touche dès que vous êtes prêt à jouer !» |
| On entre une touche puis enter. |  | « Voici le plateau de jeu : » + Affiche le plateau de jeu.  « Entrez une case : » |
| On entre B4 |  | « A l’eau » + Afficher une croix |
| On entre B8 |  | « Touché » + Afficher un « O » dans la case. |
| On entre B7 |  | « Touché » + Afficher un « O » dans la case. |
| On entre B6 | Le bateau est long de 3 cases. | « Touché et coulé !» + Sur le plateau, les « O » se changent en block blanc. |
| On entre F4 |  | « A l’eau » + Afficher une croix |
| On entre R9 | La valeur n’est pas une coordonnée d’une case du plateau. | « Cette valeur ne correspond pas à une case ! Recommencez.» |
| On entre D3 |  | « Touché » + Afficher un « O » dans la case. |
| On entre F4 | On a déjà tiré sur cette case. | « Déjà tiré ici ! Refaites votre choix… » |
| … | | |
|  | Tous les bateaux sont touchés. | « Bravo vous avez gagné ! Essayez une autre grille. Pour cela relancez le programme ! (05) |