Introduction :

Pour développer notre jeu de type TETRIS en JAVA nous avons établi un diagramme des cas d’utilisations et les diagrammes de séquences pour chacun de ces cas. L’utilisateur (joueur) aura la possibilité de jouer, de paramétrer le jeu, de consulter les scores des autres joueurs et d’enregistrer le sien à la fin d’une partie.

Diagramme des cas d’utilisations :

Configuration des touches

Gestion des paramètres

Configuration des couleurs des blocs

Jouer

Sélectionner mode de jeu

Enregistrer le score

Lancer la partie

Consulter les scores

Gestion des scores

Réinitialiser les scores

**CAS GESTION DES PARAMETRES**

Début : L’utilisateur désigne le fait qu’il souhaite changer des paramètres

Fin : Retour menu principal

Paramètre : Couleurs des blocs, configuration des touches

Scénario :

Sélection « Options »

Menu Options

Modifications des couleurs des blocs

Couleurs des blocs changées

Modifications des touches

Touches changées

Quitter

Retour menu principal

**CAS JOUER**

Début : L’utilisateur désigne le mode de jeu souhaité

Fin : L’utilisateur a terminé sa partie

Paramètre : Différents modes de jeu

Scénario :

Sélection « Sélection mode de jeu »

Menu de sélection mode de jeu

Sélection d’un mode de jeu

Mode de jeu sélectionné

Lancer la partie

Partie lancée

Jouer

Partie finie

Alt

Enregistrer le score ?

Score enregistré

Score non enregistré

Else

**CAS GESTION DES SCORES**

Début : L’utilisateur désigne le fait de vouloir voir les scores

Fin : Les différents scores sont enregistrés et retour au menu principal

Paramètre : Les différents scores enregistrés

Scénario :

Sélection « Gestion des scores »

Menu Gestion des scores

Consulter les scores

Consultation des scores

Réinitialiser les scores

Scores enregistrés et retour au menu

Scores remis à zéro

Enregistrer les scores et retour menu