

UC01 : "Définir un objectif"

Date de création : 09/10/19

Responsable :

Version 0.1

Description: L'utilisateur définit un objectif c'est-à-dire un certain nombre d'unités, de bâtiments ou de ressources situé dans la banque cible pour obtenir un Build Order (BO) atteignant cette objectif.

Acteur: L'utilisateur.

Pré-conditions: La version du jeu a été défini.

Séquence nominal:

1. L'utilisateur choisit "Définir un objectif" dans le menu.
2. Le système affiche le formulaire de saisie des objectifs. Les choix possibles incluent tous les entités et les ressources de la version du jeu.
3. L'utilisateur définit son objectif en déterminant pour chaque entités ou ressources le nombre souhaité et il valide le formulaire.
4. Le système enregistre l'objectif et génère le BO.
5. Lorsque le BO est généré, le système l'affiche.

Enchaînement d'alternative:

A1: L'utilisateur veut définir un nouvelle objectif. L'enchaînement démarre au point 5 de la séquence nominal.

1. L'utilisateur choisit de re-définir un objectif au lieu de revenir au menu.

La séquence nominal reprend au point 2.

A2: L'utilisateur veut définir l'état courant du jeu. L'enchaînement démarre au point 3.

1. L'utilisateur choisit l'option "configurer état du jeu".
2. Le système affiche un formulaire pour cette configuration.
3. L'utilisateur remplit le formulaire et le valide.

La séquence nominal reprend au point 3.

A3: L'utilisateur a validé alors que le formulaire est vide. L'enchaînement démarre au point 3.

1. Le système affiche une fenêtre d'alerte indiquant qu'aucune valeur n'a été saisie.
2. L'utilisateur confirme avoir lu le message d'alerte.

La séquence nominal reprend au point 2.

A4: L'utilisateur souhaite obtenir un BO optimisé. L'enchaînement démarre au point 3.

1. L'utilisateur choisit l'option "optimiser BO"

La séquence nominal reprend au point 3.

Enchaînement d'exception:

E1: L'utilisateur annule sa configuration. L'enchaînement peut démarrer aux points 3 et 4 de la séquence nominal.

1. L'utilisateur choisit "annuler".
2. Le système affiche le menu.

E2: L'objectif soumis par l'utilisateur ne permet pas la réalisation du BO. L'enchaînement démarre au point 5.

1. Le système affiche une fenêtre indiquant que l'objectif n'est pas réalisable.

Post-condition: Le Build Order doit être réalisable et atteindre l'objectif définit.

UC02 : "Soumettre un Build Order"

Date de création : 09/10/19

Responsable :

Version 0.1

Description: L'utilisateur soumet son Build Order (BO) afin de vérifier sa correction et son temps de réalisation.

Acteur: L'utilisateur.

Pré-conditions: La version du jeu a été défini.

Séquence nominal:

1. L'utilisateur choisit "soumettre un BO" dans le menu.
2. Le système affiche le formulaire permettant de soumettre un BO.
3. L'utilisateur saisit son BO en définissant une suite d'action de construction et valide le formulaire.
4. Le système vérifie si la séquence d'actions est réalisable.
5. Le système enregistre la suite d'action et système calcule la durée d'exécution du BO.
6. Le système affiche la BO avec le temps d'exécution et le résultat obtenu suite à son exécution.

Enchaînement d'alternative:

A1: L'utilisateur veut soumettre un nouveau BO. L'enchaînement démarre au point 7.

1. L'utilisateur choisit de re-soumettre un BO au lieu de revenir au menu.

La séquence nominal reprend au point 2.

A2: L'utilisateur veut définir l'état courant du jeu. L'enchaînement démarre au point 3.

1. L'utilisateur choisit l'option "configurer état du jeu".
2. Le système affiche un formulaire pour cette configuration.
3. L'utilisateur remplit le formulaire et le valide.

La séquence nominal reprend au point 3.

A3: L'utilisateur a validé alors que le formulaire est vide. L'enchaînement démarre au point 3.

1. Le système affiche une fenêtre d'alerte indiquant qu'aucune valeur n'a été saisie.
2. L'utilisateur confirme avoir lu le message d'alerte.

La séquence nominal reprend au point 3.

A4: La BO soumise par l'utilisateur n'est pas réalisable. L'enchaînement démarre au point 4.

1. Le système corrige le BO en ajoutant des actions.

La séquence nominal reprend au point 5.

A5: L'utilisateur souhaite optimiser son BO. L'enchaînement démarre au point 6.

1. L'utilisateur choisit l'option "optimiser BO".
2. Le système génère un BO optimisé et l'affiche.

La séquence nominal reprend au point 6.

Enchaînement d'exception:

E1: L'utilisateur annule sa configuration. L'enchaînement peut démarrer au point 3.

1. L'utilisateur choisit "annuler".
2. Le système affiche le menu.

E2: L'objectif soumis par l'utilisateur ne permet pas la réalisation du BO. L'enchaînement démarre au point 4 de la séquence nominal.

1. Le système affiche une fenêtre indiquant que l'objectif n'est pas réalisable.

Post-condition: Le Build Order doit être réalisable.

UC04 : "Configurer la version du jeu"

Date de création : 13/10/19

Responsable :

Version 0.1

Description: L'utilisateur configure la version du jeu s'il ne souhaite pas celle par défaut (version courante).

Acteur: L'utilisateur

Pré-conditions:

Séquence nominal:

1. L'utilisateur choisit "Version du jeu" dans le menu.
2. Le système affiche les versions disponibles.
3. L'utilisateur choisit sa version du jeu et valide.
4. Le système enregistre le choix.

Enchaînement d'alternative:

Enchaînement d'exception:

E1: L'utilisateur annule sa configuration. L'enchaînement peut démarrer au point 3.

1. L'utilisateur choisit "annuler".
2. Le système affiche le menu.

Post-condition: Une version du jeu est défini.

UC05 : "Configurer Objectif"

Date de création : 13/10/19

Responsable :

Version 0.1

Description: L'IA configure un objectif qu'il faut optimiser rapidement c'est-à-dire que la prise de décision doit être de court terme.

Acteur: IA

Pré-conditions:

Séquence nominal:

1. L'IA choisit "Configurer Objectif".
2. L'IA fournit l'état du jeu.(UC06)
3. Le système affiche le formulaire de saisie des objectifs. Les choix possibles incluent tous les entités et les ressources de la version du jeu.
4. L'IA définit son objectif en déterminant pour chaque entités ou ressources le nombre souhaité et il valide le formulaire.
5. Le système enregistre l'objectif et génère un BO optimisé en maximisant les décisions à court terme.
6. Lorsque le BO est généré, le système l'affiche.

Enchaînement d'alternative:

A1: L'IA veut définir un nouvelle objectif. L'enchaînement démarre au point 5 de la séquence nominal.

1. L'IA choisit de re-définir un objectif au lieu de revenir au menu.

La séquence nominal reprend au point 2.

Enchaînement d'exception:

E1: L'IA annule sa configuration. L'enchaînement peut démarrer au point 3 de la séquence nominal.

1. L'IA choisit "annuler".
2. Le système affiche le menu.

Post-condition: Un Build Order optimisé.

UC06 : “Fournir Etat du jeu”

Date de création : 13/10/19

Responsable :

Version 0.1

Description: Une IA fournit régulièrement pendant la partie une observation de l'état actuel du jeu.

Acteur: IA

Pré-conditions:

Séquence nominal:

1. L'IA choisit “Fournir état du jeu”.
2. Le système affiche le formulaire pour l'état du jeu.
3. L'IA définit l'état du jeu et le valide.
4. Le système met à jour la configuration.

Enchaînement d'alternative:

A1: L'IA veut fournir un autre état du jeu. L'enchaînement démarre au point 4 de la séquence nominal.

1. L'IA choisit de re-définir un état du jeu au lieu de revenir au menu.

La séquence nominal reprend au point 2.

Enchaînement d'exception:

E1: L'IA annule sa configuration. L'enchaînement peut démarrer au point 3 de la séquence nominal.

1. L'IA choisit “annuler”.
2. Le système affiche le menu.

Post-condition: La configuration du système est en adéquation avec l'état du jeu.

