

Dossier d'Analyse

SAE 3.02 Labyrinthe

Projet réalisé dans le cadre du BUT Informatique - Université de Lille

1. Équipe et Organisation du Travail

Équipe G4

Membres de l'équipe et contributions

Valentin Faust : A pris en charge la rédaction du rapport et a réalisé les prototypes écran basse fidélité à la main. Il a également contribué de manière significative à l'élaboration du diagramme de classes.

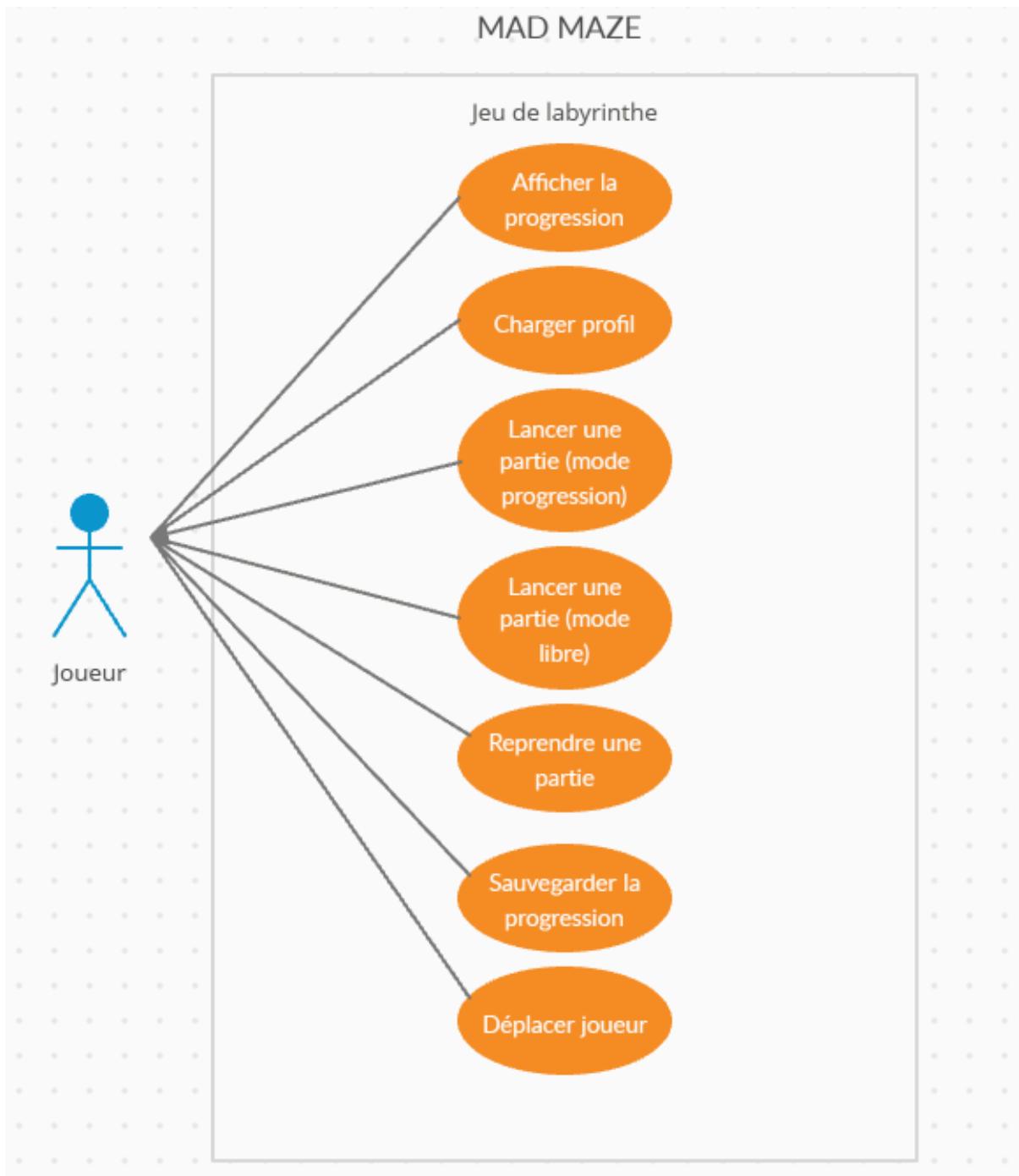
Aurélien Dochy : A participé activement à la conception des prototypes écran basse fidélité sur Figma et a apporté une contribution majeure à la réalisation du diagramme de classes.

Martin Lecoester : A assuré la rédaction des fiches descriptives “Charger profil” et “Lancer mode progression” et a participé à la création des prototypes écran basse fidélité sur Figma, ainsi qu'à la conception du diagramme de classes.

Corentin Chocraux : A rédigé plusieurs fiches descriptives “Afficher progression” et “Déplacer le joueur” et a réalisé le diagramme de cas d'utilisation. Il a également contribué à la conception et à la mise en forme du diagramme de classes.

2. Cas d'Utilisation

Diagramme de cas d'utilisation



Fiches descriptives

Cas d'utilisation 1 : Charger profil

- **Système** : Jeu de labyrinthe
- **Cas d'utilisation** : Charger profil
- **Acteur principal** : Joueur
- **Déclencheur** : /
- **Autres acteurs** : /
- **Préconditions** : Le joueur à déjà créé son profil .
- **Garanties en cas de succès** : Le profil du joueur est chargé.
- **Garanties minimales** : Si le scénario n'aboutit pas, aucun profil n'est chargé et le système retourne à l'écran de sélection de profil.
- **Scénario nominal** :
 1. Le joueur choisit l'option “Mode Progression” du menu principal.
 2. Le système affiche le menu du mode progression avec la liste des profils de joueur.
 3. Le joueur sélectionne son profil et valide.
 4. Le système affiche un formulaire avec le nom du profil ainsi que le champ à remplir : mot de passe.
 5. Le joueur saisit son mot de passe et valide.
 6. Le système charge le profil du joueur.
- **Scénarios alternatifs** :
 - a. **Le mot de passe est incorrect** :
 - i. Dans l'étape 4, le système affiche un message d'erreur : “Mot de passe incorrect”. Il renvoie le joueur à l'étape 3.

Cas d'utilisation 2 : **Afficher progression**

- **Système** : Jeu de labyrinthe
- **Cas d'utilisation** : Afficher progression
- **Acteur principal** : Joueur
- **Déclencheur** : /
- **Autres acteurs** : /
- **Préconditions** : Le joueur est déjà connecté
- **Garanties en cas de succès** : Le joueur voit sa progression : tous les défis déjà faits ou non et l'étape max auquel il est arrivé.
- **Garanties minimales** : Si le scénario n'aboutit pas, le système n'affiche pas la progression du joueur.
- **Scénario nominal** :
 1. Une fois le profil d'un joueur chargé, le système affiche la progression du joueur : son score, son étape max ainsi que tous les niveaux du jeu avec des indications pour chaque (cadenas pour défi bloqué, check pour défi validé).
- **Scénarios alternatifs** :

Cas d'utilisation 3 : Lancer mode progression

- **Système** : Jeu de labyrinthe
- **Cas d'utilisation** : Lancer mode progression
- **Acteur principal** : Joueur
- **Déclencheur** : /
- **Autres acteurs** : /
- **Préconditions** : Le joueur est déjà connecté.
- **Garanties en cas de succès** : Le joueur a lancé une partie et le labyrinthe correspondant au défi choisi est affiché à l'écran.
- **Garanties minimales** : Si le scénario n'aboutit pas, l'état du système reste inchangé.
- **Scénario nominal** :
 1. Le joueur sélectionne le défi qu'il veut relever et valide.
 2. Le système charge le labyrinthe correspondant et affiche l'écran de jeu.
- **Scénarios alternatifs** :
 - a. Le joueur sélectionne un défi verrouillé.
 - i. Le système affiche un message d'erreur "Réussissez un défi de l'étape précédente pour débloquer ce défi." et renvoie le joueur à l'étape 1.

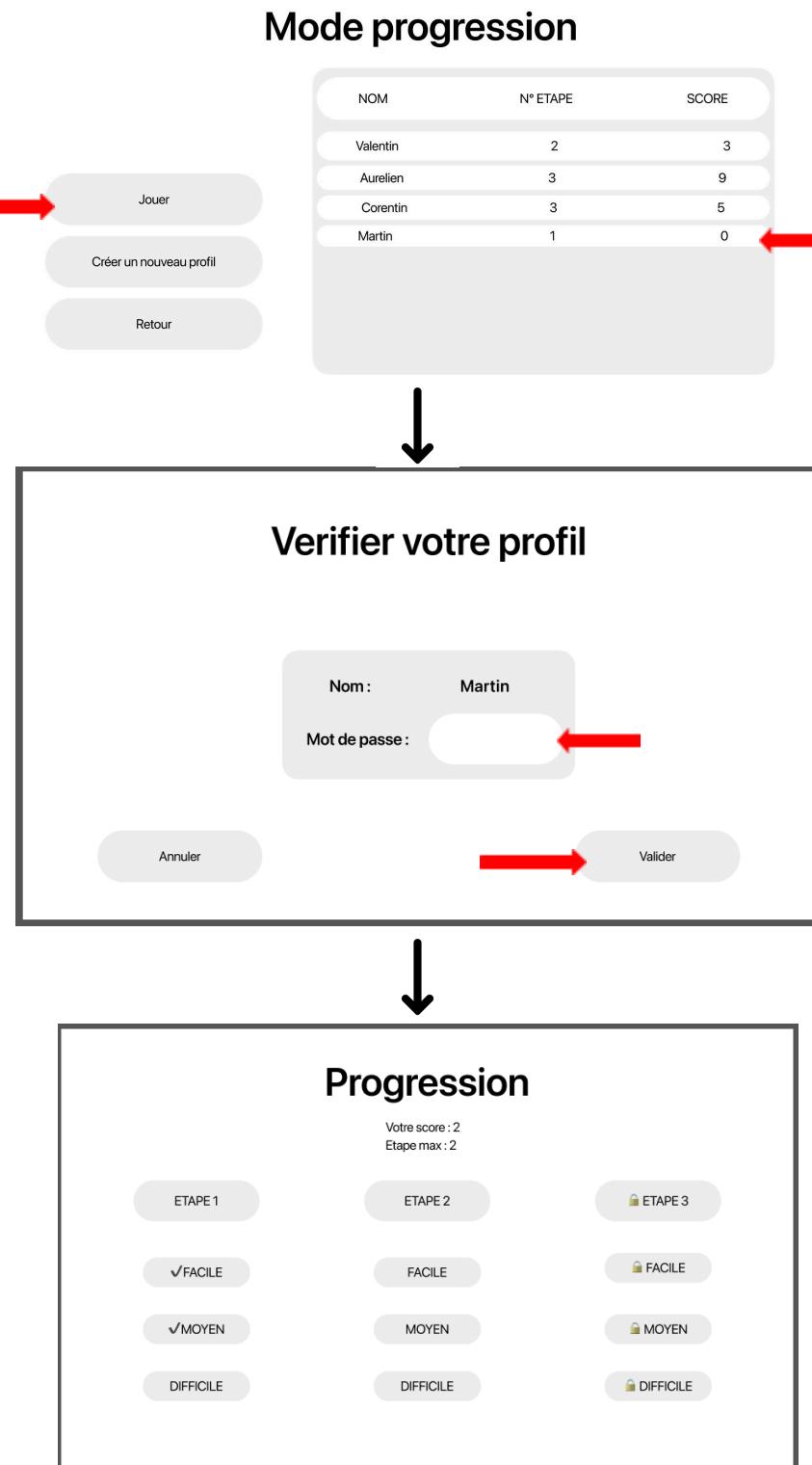
Cas d'utilisation 4 : Déplacer joueur

- **Système** : Jeu de labyrinthe
- **Cas d'utilisation** : Déplacer joueur
- **Acteur principal** : Joueur
- **Déclencheur** : /
- **Autres acteurs** : /
- **Préconditions** : Le joueur à déjà lancé une partie (peu importe le mode).
- **Garanties en cas de succès** : Le joueur est déplacé et le système affiche bien le déplacement
- **Garanties minimales** : Si le scénario n'aboutit pas, l'état du système reste inchangé.
- **Scénario nominal** :
 1. Le joueur appuie sur une touche de déplacement (ZQSD/flèche sur l'écran).
 2. Le système vérifie que le déplacement est valide et actualise le labyrinthe avec le joueur déplacé.
- **Scénarios alternatifs** :
 - a. **La case visée est un mur**
 - Le système ne peut pas déplacer le joueur car la case visée est un mur.
 - Le joueur revient à l'étape 1.

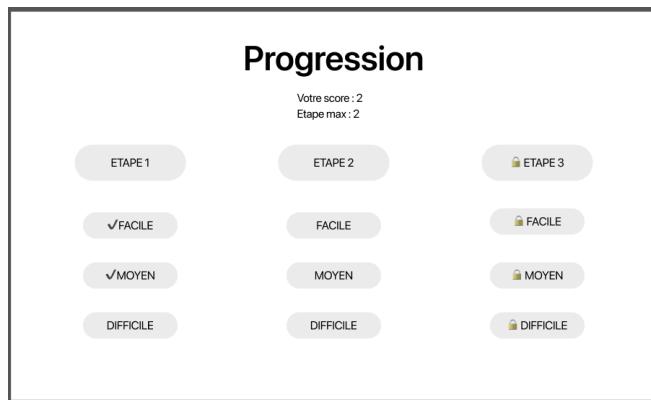
Prototype d'interface

(Figma)

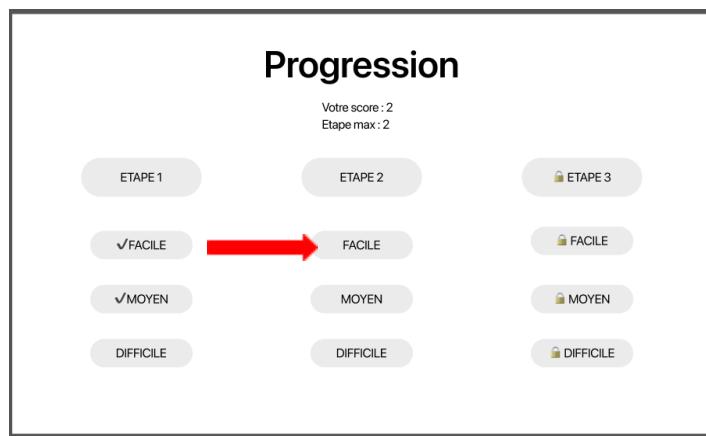
Cas d'utilisation 1 : Charger profil



Cas d'utilisation 2 : Afficher progression



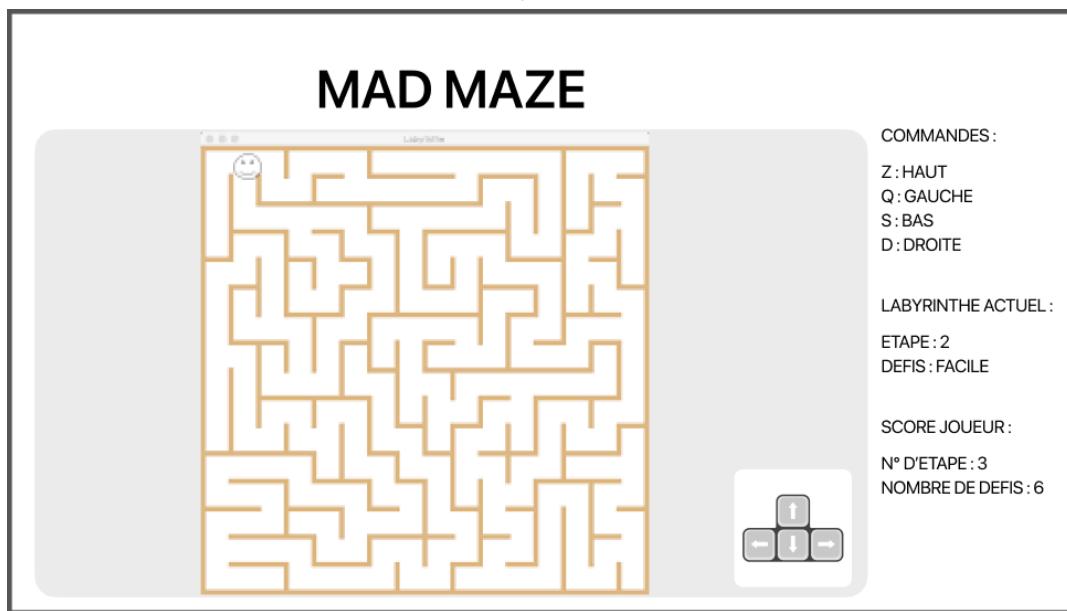
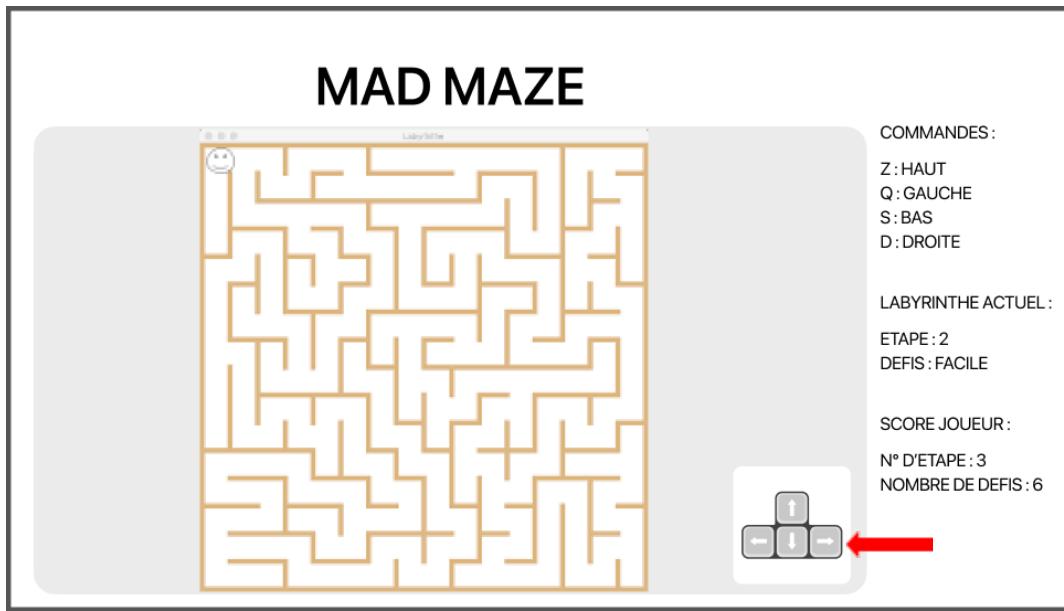
Cas d'utilisation 3 : Lancer mode progression



The screenshot shows the "MAD MAZE" game screen with the following elements:

- Top center: "MAD MAZE".
- Middle left: A large, complex orange maze.
- Middle right: "COMMANDES :
Z : HAUT
Q : GAUCHE
S : BAS
D : DROITE".
- Bottom right: "LABYRINTHE ACTUEL :
ETAPE : 2
DEFIS : FACILE".
- Bottom right: "SCORE JOUEUR :
N° D'ETAPE : 3
NOMBRE DE DEFIS : 6".
- Bottom right: A small control panel with four buttons: up, down, left, and right.

Cas d'utilisation 4 : Déplacer joueur



3. Diagramme de classes

