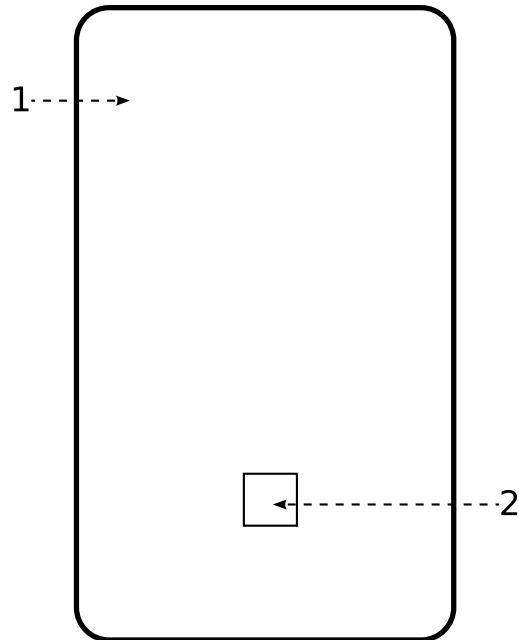


0.1 Scenarios

Description de la partie ...

0.1.1 Chargement de l'application



1. Fond d'écran (présent dans l'archive stocké sur le téléphone)
2. Spinner (présent dans l'archive stocké sur le téléphone)

Description des zones

Numéro de zone	Type	Description	Evènement	Règle
Ensemble de la page	Vue	Page de chargement de l'application	Chargement de l'application	RG0-01

Description des règles

Lancement de l'application

RG0-01 :

Créer la classe utilisateur.

Si un compte hors ligne existe alors

Mettre à jour les informations de la classe utilisateur.

Afficher la page d'accueil¹.

Sinon

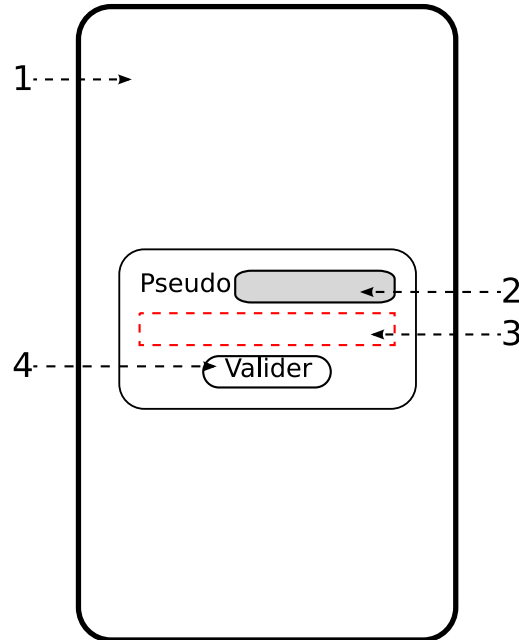
Afficher la page de Création d'un compte hors ligne².

Supprimer la page de chargement de l'application.

1. [Page d'accueil](#) « voir section 0.1.3, page 5. »

2. [Page de Création d'un compte hors ligne](#) « voir section 0.1.2, page 3. »

0.1.2 Création d'un compte hors ligne



1. Fond d'écran (présent dans l'archive stocké sur le téléphone)
2. Zone de saisie
3. Label contenant l'erreur survenue
4. Bouton "Valider"

Description des zones

Numéro de zone	Type	Description	Evènement	Règle
2	Champs de texte	Définition du pseudonyme	Perte du focus RG1-02	RG1-01
4	Bouton	Bouton validant le pseudonyme entré	Cliqué	RG1-02

Description des règles

RG1-01 :

Si le champs de texte (2) est vide alors

Afficher dans le label d'erreur (3) "Champs de texte vide".

Sinon si le champs de texte (2) correspond à un pseudo existant alors

Afficher dans le label d'erreur (3) "Pseudonyme déjà utilisé".

Sinon si le champs de texte (2) contient un espace alors

Afficher dans le label d'erreur (3) "Le pseudonyme contient un espace".

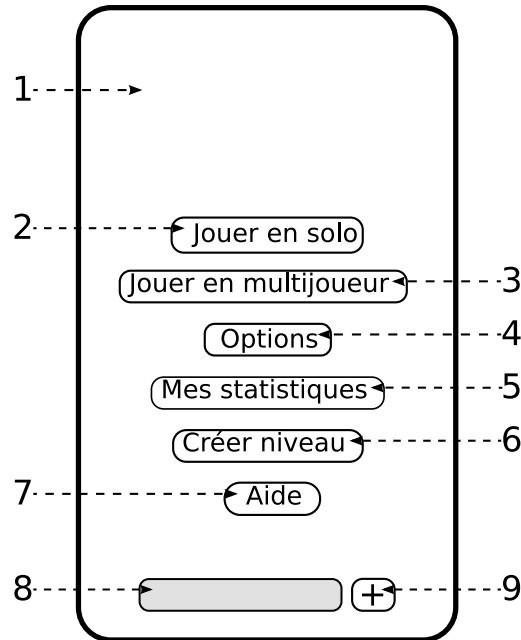
RG1-02 :

Si RG1-01 ne renvoie pas d'erreur alors

Créer un nouveau compte hors ligne ayant pour pseudonyme celui entré.
Créer un fichier utilisateur.
Mettre à jour la classe utilisateur.
Afficher la page d'accueil ¹.
Supprimer la page de création d'un compte hors ligne ².

1. [Page d'accueil](#) « voir section 0.1.3, page 5. »
2. [Création d'un compte hors ligne](#) « voir section 0.1.2, page 3. »

0.1.3 Page d'accueil



1. Fond d'écran (présent dans l'archive stocké sur le téléphone)
2. Bouton "[Jouer en solo](#)"
3. Bouton "[Jouer en multi-joueurs](#)"
4. Bouton "[Options](#)"
5. Bouton "[Mes statistiques](#)"
6. Bouton "[Créer niveau](#)"
7. Bouton "[Aide](#)"
8. Liste déroulante "Comptes hors ligne"
9. Bouton "+"

Description des zones

Numéro de zone	Type	Description	Evènement	Règle
2	Bouton	Affiche l'écran de création d'un partie solitaire	Cliqué	RG2-01
3	Bouton	Affiche l'écran de connexion multi-joueurs	Cliqué	RG2-02
4	Bouton	Affiche l'écran des options	Cliqué	RG2-03
5	Bouton	Affiche l'écran des statistiques	Cliqué	RG2-04
6	Bouton	Affiche l'écran de création de niveaux	Cliqué	RG2-05
7	Bouton	Affiche l'écran d'aide	Cliqué	RG2-06
8	Liste déroulante	Permet de sélectionner un compte hors ligne Affiche le compte en cours d'utilisation	Chargement de la page Perte du focus	RG2-07 RG2-08
9	Bouton	Affiche l'écran de Création d'un compte hors ligne	Cliqué	RG2-09
	Evènement	Erreur renvoyée par le serveur	Serveur distant	RG2-10

Description des règles

RG2-01 :

Afficher la page de création d'une partie hors ligne¹.
Supprimer la page d'accueil².

RG2-02 :

Si la connexion automatique est activée alors
 Si le nom d'utilisateur et le mot de passe existent alors
 Se connecter au serveur distant.
 Sinon
 Afficher la page de connexion multi-joueurs³.
 Afficher dans le label d'erreur (3) "Nom d'utilisateur et/ou mot de
 passe inexistant(s)".
 Supprimer la page d'accueil².
Sinon
 Afficher la page de connexion multi-joueurs³.
 Supprimer la page d'accueil².

RG2-03 :

Afficher la page des options⁴.
Supprimer la page d'accueil².

RG2-04 :

Afficher la page des statistiques⁵.
Supprimer la page d'accueil².

RG2-05 :

Afficher la page de création de niveaux⁶.
Supprimer la page d'accueil².

RG2-06 :

Afficher la page d'aide⁷.
Supprimer la page d'accueil².

RG2-07 :

Récupérer la liste des comptes hors ligne présents sur le téléphone.

RG2-08 :

Mettre à jour la classe utilisateur.

RG2-09 :

-
1. [Création d'une partie hors ligne](#) « voir section 0.1.4, page 8. »
 2. [Page d'accueil](#) « voir section 0.1.3, page 5. »
 3. [Connexion multi-joueurs](#) « voir section 0.1.6, page 12. »
 4. [Options](#) « voir section 0.1.9, page 18. »
 5. [Statistiques](#) « voir section 0.1.13, page 27. »
 6. [Créer niveau](#) « voir section 0.1.14, page 28. »
 7. [Aide](#) « voir section ??, page ?? »

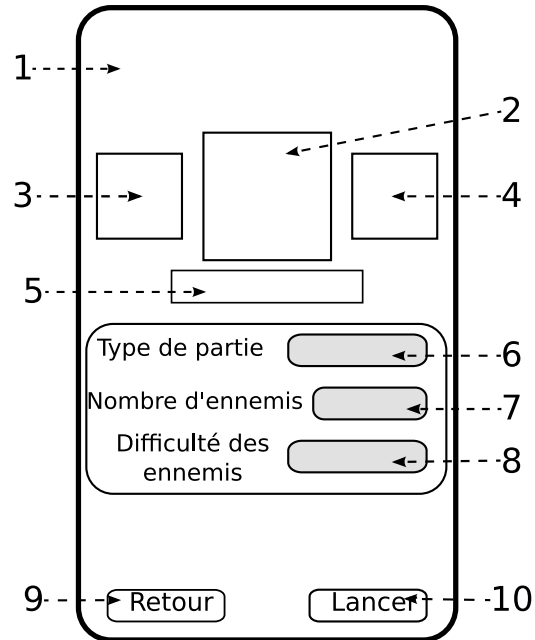
Afficher la page de Création d'un compte hors ligne⁸.
Supprimer la page d'accueil².

RG2-10 :

Afficher l'erreur renvoyée par le serveur sous forme d'un pop-up.
(Cas où l'utilisateur a cliqué sur "Connexion multi-joueurs" et que la connexion automatique soit activée et que le serveur ait rencontré une erreur).

8. [Création d'un compte hors ligne](#) « voir section 0.1.2, page 3. »

0.1.4 Création d'une partie hors ligne



1. Fond d'écran (présent dans l'archive stocké sur le téléphone).
2. Carte sélectionnée
3. Carte précédente
4. Carte suivante
5. Nom de la carte sélectionnée
6. Liste déroulante "Type de partie"
7. Liste déroulante "Nombre d'ennemis"
8. Liste déroulante "Difficulté des ennemis"
9. Bouton "[Retour](#)"
10. Bouton "Lancer"

Description des zones

Numéro de zone	Type	Description	Evènement	Règle
2,3,4	Sélecteur	Permet de sélectionner la carte voulue	Chargement de la page Glisé	RG3-01 RG3-02
9	Bouton	Affiche l'écran d'accueil	Cliqué	RG3-03
10	Bouton	Lance une partie selon les paramètres choisis	Cliqué	RG3-04

Description des règles

RG3-01 :

Récupérer la liste des cartes stockées sur le telephone.
Afficher dans le label (5) le nom de la carte centrale.

RG3-02 :

Décaler les cartes vers la droite ou la gauche.
Afficher dans le label (5) le nom de la carte centrale.

RG3-03 :

Afficher la page d'accueil¹.
Supprimer la page de création d'une partie hors ligne².

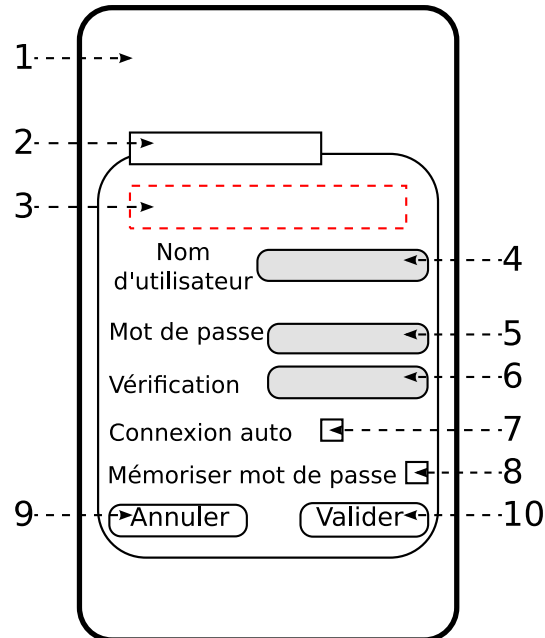
RG3-04 :

Lancer partie selon
 La carte choisie (2).
 Le type de la partie (6).
 Le nombre d'ennemis (7).
 La difficulté des ennemis (8).
Supprimer la page de création d'une partie solitaire.

1. [Page d'accueil](#) « voir section 0.1.3, page 5. »

2. [Création d'une partie hors ligne](#) « voir section 0.1.4, page 8. »

0.1.5 Création d'un compte multi-joueurs



1. Fond d'écran (présent dans l'archive stocké sur le téléphone)
2. Pseudonyme du compte hors ligne utilisé
3. Label contenant l'erreur survenue
4. Champs de texte "Nom utilisateur"
5. Champs de texte "Mot de passe"
6. Champs de texte "Vérification"
7. Check Box "Connexion auto"
8. Check-box "Mémoriser mot de passe"
9. Bouton "[Retour](#)"
10. Bouton "[Valider](#)"

Description des zones

Numéro de zone	Type	Description	Evènement	Règle
2	Label	Affiche le pseudonyme du compte hors ligne en cours d'utilisation	Chargement de la page	RG4-01
4	Champs de texte	Nom d'utilisateur du compte multi-joueurs	Perte du focus	RG4-02
5	Champs de texte	Mot de passe du compte multi-joueurs	Perte du focus	RG4-03
6	Champs de texte	Champs de vérification du mot de passe entré	Perte du focus RG4-04	RG4-04
9	Bouton	Permet de revenir à la page de connexion multi-joueurs ¹	Cliqué	RG4-05
10	Bouton	Valide les paramètres entrés	Cliqué	RG4-06
	Evènement	Erreur renvoyée par le serveur	Serveur distant	RG4-07

Description des règles

RG4-01 :

Récupérer le pseudonyme du compte hors ligne en cours d'utilisation dans la classe utilisateur.

RG4-02 :

Si le champs du nom d'utilisateur (5) est vide ou fait moins de N caractères alors
Afficher dans le label d'erreur (3) "Nom d'utilisateur incorrect".

RG4-03 :

Si le champs du mot de passe (5) est vide ou fait moins de N caractères alors
Afficher dans le label d'erreur (3) "Mot de passe incorrect".

RG4-04 :

Si champs de texte (5) différent du champs de texte (6)
Afficher dans le label d'erreur (3) "Mots de passes différents".

RG4-05 :

Afficher la page de connexion multi-joueurs¹.
Supprimer la page de création d'un compte multi-joueurs.

RG4-06 :

RG4-02.

RG4-03.

RG4-04.

Si la check-box "Connexion automatique" ou "Mémoriser mot de passe" ont été cochées/décochées alors

Modifier le fichier utilisateur.

Recharger la classe utilisateur.

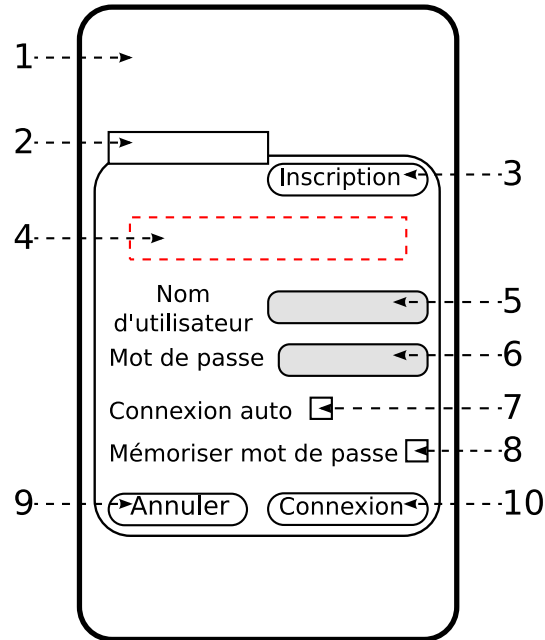
Connexion avec le serveur distant afin d'ajouter le nouveau compte.

RG4-07 :

Afficher l'erreur renvoyée par le serveur sous forme d'un pop-up.

1. [Connexion multi-joueurs](#) « voir section [0.1.6](#), page [12](#). »

0.1.6 Connexion multi-joueurs



1. Fond d'écran (présent dans l'archive stocké sur le téléphone)
2. Pseudonyme du compte hors ligne utilisé
3. Bouton "[Inscription](#)"
4. Label contenant l'erreur survenue
5. Champs de texte "Nom utilisateur"
6. Champs de texte "Mot de passe"
7. Check Box "Connexion auto"
8. Check-box "Mémoriser mot de passe"
9. Bouton "[Retour](#)"
10. Bouton "[Connexion](#)"

Description des zones

Numéro de zone	Type	Description	Evènement	Règle
2	Label	Affiche le pseudonyme du compte hors ligne en cours d'utilisation	Chargement de la page	RG4-01
3	Bouton	Permet à l'utilisateur d'être redirigé sur la page de création d'un compte multi-joueurs ¹	Cliqué	RG5-01
5	Champs de texte	Nom utilisateur	Chargement de la page Perte du focus	RG5-02 RG5-03
6	Champs de texte	Mot de passe	Chargement de la page Perte du focus	RG5-04 RG5-05
7	Check-box	Connexion automatique	Chargement de la page	RG5-06
8	Check-box	Mémoriser mot de passe	Chargement de la page	RG5-07
9	Bouton	Permet de revenir à la page de connexion multi-joueurs ²	Cliqué	RG5-08
10	Bouton	Valide les paramètres entrés	Cliqué	RG5-09
	Evènement	Erreur renvoyée par le serveur	Serveur distant	RG4-07

Description des règles

RG5-01 :

Afficher la page de création d'un compte multi-joueurs ¹.
Supprimer la page de connexion multi-joueurs ².

RG5-02 :

Recuperer le nom d'utilisateur dans la classe utilisateur.

RG5-03 :

Si le champs du nom d'utilisateur (5) est vide ou fait moins de N caractères alors
Afficher dans le label d'erreur (4) "Nom d'utilisateur incorrect".

RG5-04 :

Recuperer le mot de passe dans la classe utilisateur.

RG5-05 :

Si le champs du mot de passe (6) est vide ou fait moins de N caractères alors
Afficher dans le label d'erreur (4) "Mot de passe incorrect".

RG5-06 :

Recuperer la connexion automatique dans la classe utilisateur.

RG5-07 :

Recuperer le mot de passe dans la classe utilisateur.

RG5-08 :

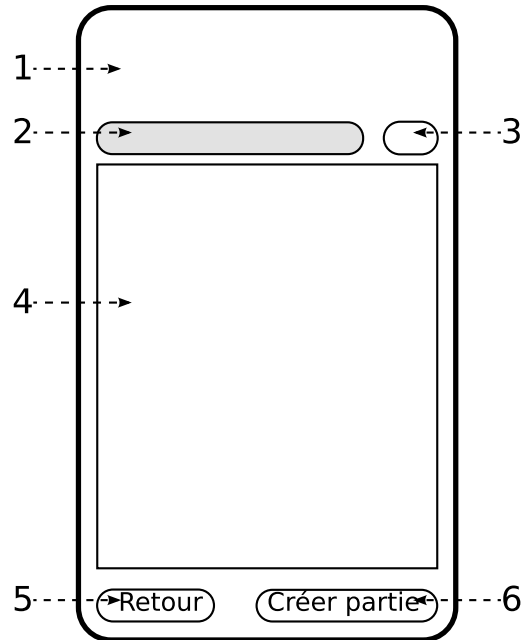
Afficher la page d'accueil ³.
Supprimer la page de connexion multi-joueurs ².

RG5-09 :

RG5-03.
RG5-05.
Connexion au serveur distant.

1. [Creation compte multi-joueurs](#) « voir section 0.1.5, page 10. »
2. [Connexion multi-joueurs](#) « voir section 0.1.6, page 12. »
3. [Page d'accueil](#) « voir section 0.1.3, page 5. »

0.1.7 Accueil multi-joueurs



1. Fond d'écran (présent dans l'archive stocké sur le téléphone)
2. Champs de texte "Filtrer"
3. Bouton "Rafraichir"
4. Label contenant les différentes parties en ligne en cours
5. Bouton "[Retour](#)"
6. Bouton "[Créer partie](#)"

Description des zones

Numéro de zone	Type	Description	Evènement	Règle
	Evènement	Autorisation du serveur	Serveur	RG6-01
2	Champs de texte	Permet de filtrer les parties selon le texte tapé par l'utilisateur	Texte saisi	RG6-02
3	Bouton	Rafraichi la liste des parties en cours	Cliqué	RG6-03
4	Label	Liste des parties en cours	Chargement de la page Cliqué	RG6-03 RG6-04
5	Bouton	Permet à l'utilisateur de revenir à la page d'accueil	Cliqué	RG6-05
6	Bouton	Affiche la page de création de création d'une partie multi-joueurs	Cliqué	RG6-06
	Evènement	Partie rejointe	Serveur distant	RG6-07
	Evènement	Erreur renvoyée par le serveur	Serveur distant	RG4-07

Description des règles

RG6-01 :

Afficher la page d'accueil multi-joueurs¹.
Supprimer toutes les autres pages.

RG6-02 :

Si le champs de texte (2) n'est pas vide alors
Mettre à jour le label des parties (4).

RG6-03 :

Requête au serveur distant afin de récupérer la liste des parties en cours.
Si la liste n'est pas vide
Afficher la liste.

RG6-04 :

Connexion au serveur distant afin de rejoindre la partie.

RG6-05 :

Afficher la page d'accueil¹.
Supprimer la page d'accueil multi-joueurs².

RG6-06 :

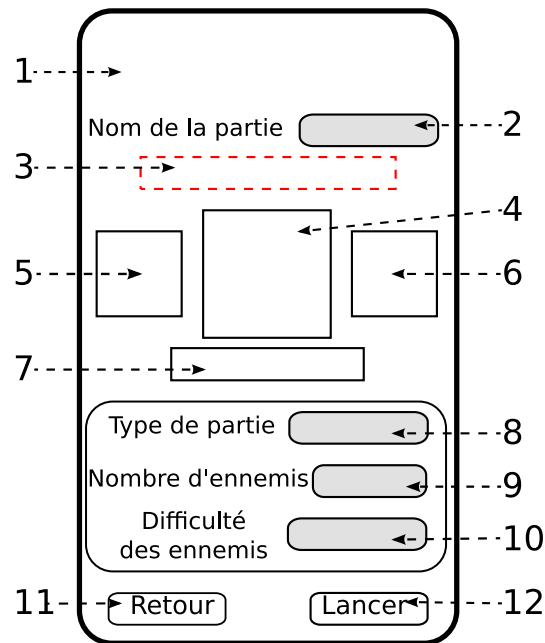
Afficher la page de création d'une partie multi-joueurs.³.
Supprimer la page d'accueil multi-joueurs².

RG6-07 :

Créer une partie selon les paramètres envoyés par le serveur.
Supprimer toutes les pages.

1. [Accueil multi-joueurs](#) « voir section 0.1.7, page 14. »
1. [Page d'accueil](#) « voir section 0.1.3, page 5. »
2. [Accueil multi-joueurs](#) « voir section 0.1.7, page 14. »
3. [Créer partie multi-joueurs](#) « voir section 0.1.8, page 16. »

0.1.8 Créer une partie multi-joueurs



1. Fond d'écran (présent dans l'archive stocké sur le téléphone)
2. Champs de texte "Nom de la partie"
3. Carte sélectionnée
4. Carte précédente
5. Carte suivante
6. Nom de la carte sélectionnée
7. Liste déroulante "Type de partie"
8. Liste déroulante "Nombre d'ennemis"
9. Liste déroulante "Difficulté des ennemis"
10. Bouton "[Retour](#)"
11. Bouton "Lancer"

Description des zones

Numéro de zone	Type	Description	Evènement	Règle
2	Champs de texte	Nom de la partie désirée	Perte du focus	RG7-01
3,4,5	Sélecteur	Permet de sélectionner la carte voulue	Cliqué	RG7-02
11	Bouton	Affiche l'écran d'accueil	Cliqué	RG7-03
12	Bouton	Lance une partie selon les paramètres choisis	Cliqué	RG7-04
	Evènement	Partie crée	Serveur distant	RG6-07
	Evènement	Erreur renvoyée par le serveur	Serveur distant	RG4-05

Description des règles

RG7-01 :

Requête au serveur distant afin de récupérer la liste des parties en cours.

Si le texte entré (2) est égal à un nom de partie existante alors

Afficher dans le label d'erreur "Nom de partie déjà existant".

RG7-02 :

Décaler les cartes vers la droite ou la gauche.

Afficher le nom de la carte choisie dans le label (7).

RG7-03 :

Afficher la page d'accueil¹.

Supprimer la page de création d'une partie multi-joueurs.

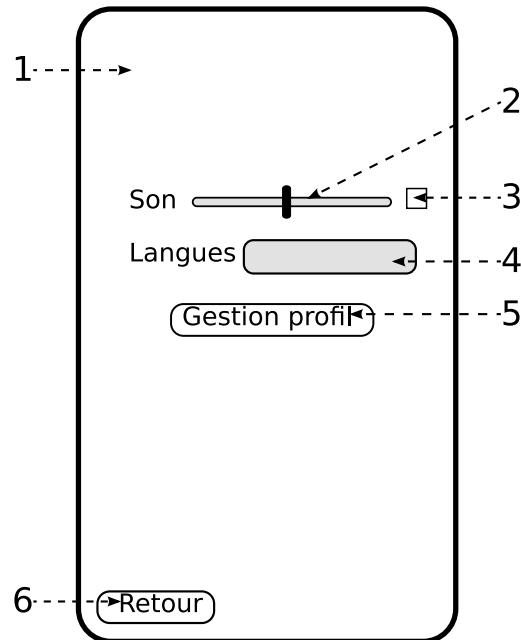
RG7-04 :

Si RG7-01 ne renvoie pas d'erreur alors

Connexion au serveur distant afin de créer une partie selon les paramètres choisis.

1. [Page d'accueil](#) « voir section 0.1.3, page 5. »

0.1.9 Options



1. Fond d'écran (présent dans l'archive stocké sur le téléphone)
2. Barre de volume
3. Check box "Muet"
4. Liste déroulante "Langues"
5. Bouton "[Gestion du profil](#)"
6. Bouton "[Retour](#)"

Description des zones

Numéro de zone	Type	Description	Evènement	Règle
2		Barre de volume	Cliqué	RG8-01
3	Check box	Permet de passer le volume à muet	Cliqué	RG8-02
4	Liste déroulante	Permet de choisir la langue voulu pour le jeu	Perte du focus	RG8-03
5	Bouton	Ouvre la page de gestion de profil	Cliqué	RG8-04
6	Bouton	Permet de revenir à l'accueil principal	Cliqué	RG8-05

Description des règles

RG8-01 :

Enregistrer le volume sélectionné dans le fichier utilisateur.

RG8-02 :

Enregistrer le volume à 0 dans le fichier utilisateur.

RG8-03 :

Si la langue a changé alors

Appliquer la nouvelle langue dans le fichier utilisateur.

RG8-04 :

Afficher la page de gestion du profil¹.
Supprimer la page des options².

RG8-05 :

Recharger la classe utilisateur.
Afficher la page d'accueil³.
Supprimer la page des options².

1. [Gestion du profil](#) « voir section [0.1.10](#), page [20](#). »
2. [Options](#) « voir section [0.1.9](#), page [18](#). »
3. [Page d'accueil](#) « voir section [0.1.3](#), page [5](#). »
2. [Options](#) « voir section [0.1.9](#), page [18](#). »

0.1.10 Gestion du profil

The diagram shows a mobile application interface for profile management. It is divided into two main sections: 'Solo' and 'Multijoueur'. The 'Solo' section contains a text input field for 'Pseudo' and a dropdown menu for 'Couleur joueur'. The 'Multijoueur' section contains a text input field for 'Nom d'utilisateur', a 'Changer de compte' button, a 'Modifier' button, two checkboxes for 'Connexion auto' and 'Mémoriser mot de passe', a dropdown menu for 'Type', and two buttons at the bottom: 'Retour' and 'Valider'. Numbered callouts (1-11) point to specific elements: 1 points to the screen background, 2 to the 'Pseudo' input, 3 to the 'Couleur joueur' dropdown, 4 to the 'Nom d'utilisateur' input, 5 to the 'Changer de compte' button, 6 to the 'Modifier' button, 7 to the 'Connexion auto' checkbox, 8 to the 'Mémoriser mot de passe' checkbox, 9 to the 'Type' dropdown, 10 to the 'Retour' button, and 11 to the 'Valider' button.

1. Fond d'écran (présent dans l'archive stocké sur le téléphone)
2. Champs de texte "Pseudo"
3. Liste déroulante "Couleur joueur"
4. Champs de texte "Nom d'utilisateur"
5. Bouton "Changer de compte"
6. Bouton "Modifier"
7. Check-box "Connexion automatique"
8. Check-box "Mémoriser mot de passe"
9. Liste déroulante "Type"
10. Bouton "Valider"
11. Bouton "Retour"

Description des zones

Numéro de zone	Type	Description	Evènement	Règle
2	Champs de texte	Pseudonyme de l'utilisateur	Chargement de la page Perte du focus	RG4-02 RG1-01
3	Liste déroulante	Couleur du personnage souhaitée	Chargement de la page	RG9-01
4	Label	Nom de l'utilisateur pour les parties multi-joueurs	Chargement de la page	RG5-02
5	Bouton	Permet d'utiliser un compte différent pour les parties multi-joueurs	Cliqué	RG9-02
6	Bouton	Permet la modification du mot de passe pour les parties multi-joueurs	Cliqué	RG9-03
7	Check-box	Connexion automatique	Chargement de la page	RG5-04
8	Check-box	Mémoriser mot de passe	Chargement de la page	RG5-05
9	Liste déroulante	Type d'affichage désiré	Chargement de la page	RG9-04
10	Bouton	Annule les options choisies et renvoie à la page des options	Cliqué	RG9-05
11	Bouton	Valide les options choisies et renvoie à la page des options	Cliqué	RG9-06

Description des règles

RG9-01 :

Récupérer dans la classe utilisateur la couleur utilisée.

RG9-02 :

Afficher la page de changement de compte multi-joueurs¹.

RG9-03 :

Afficher la page de modification du mot de passe du compte multi-joueurs².

RG9-04 :

Récupérer dans la classe utilisateur le type de l'affichage.

RG9-05 :

Afficher la page des options⁴.

Supprimer la page de gestion du profil².

RG9-06 :

Si le champs de texte (2) est différent du pseudonyme de la classe utilisateur alors

Si RG1-01 ne renvoie pas d'erreur alors

Modifier le pseudonyme dans le fichier utilisateur.

Si la couleur choisie (3) est différente de la couleur de la classe utilisateur alors

Modifier la couleur dans le fichier utilisateur.

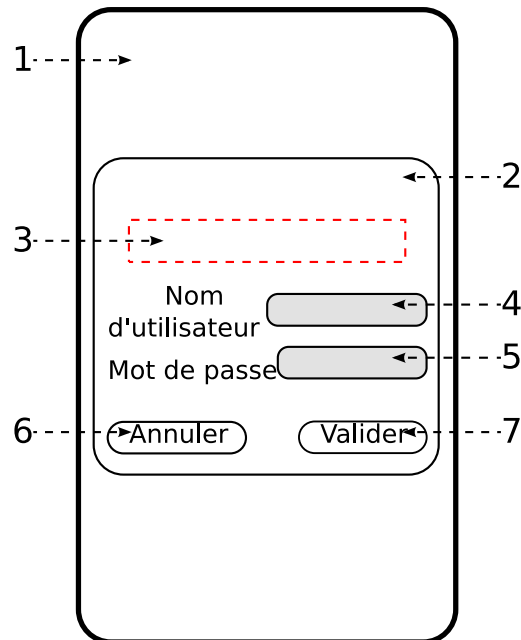
RG4-06.

Si le type choisi (8) est différent du type de la classe utilisateur alors

-
1. [Changer de compte multi-joueurs](#) « voir section 0.1.11, page 23. »
 2. [Modifier le mot de passe du compte multi-joueurs](#) « voir section 0.1.12, page 25. »
 4. [Options](#) « voir section 0.1.9, page 18. »
 2. [Gestion du profil](#) « voir section 0.1.10, page 20. »

Modifier le type dans le fichier utilisateur.
Recharger la classe utilisateur.
Afficher la page des options⁴.
Supprimer la page de gestion du profil².

0.1.11 Changer de compte multi-joueurs



1. Page de gestion du profil
2. Fond d'écran (présent dans l'archive stocké sur le téléphone)
3. Label contenant l'erreur survenue
4. Champs de texte "Nom d'utilisateur"
5. Champs de texte "Mot de passe"
6. Bouton "Annuler"
7. Bouton "Valider"

Description des zones

Numéro de zone	Type	Description	Evènement	Règle
4	Champs de texte	Nom d'utilisateur du compte multi-joueurs	Perte du focus	RG4-02
5	Champs de texte	Mot de passe du compte multi-joueurs	Perte du focus	RG4-03
6	Bouton	Annule les paramètres entrés et renvoie à la page de gestion du profil	Cliqué	RG10-01
7	Bouton	Valide les paramètres entrés et renvoie à la page de gestion du profil	Cliqué	RG10-02

Description des règles

RG10-01 :

Supprimer la page de changement de compte multi-joueurs¹.

RG10-01 :

1. [Changer de compte multi-joueurs](#) « voir section 0.1.11, page 23. »

RG4-02.

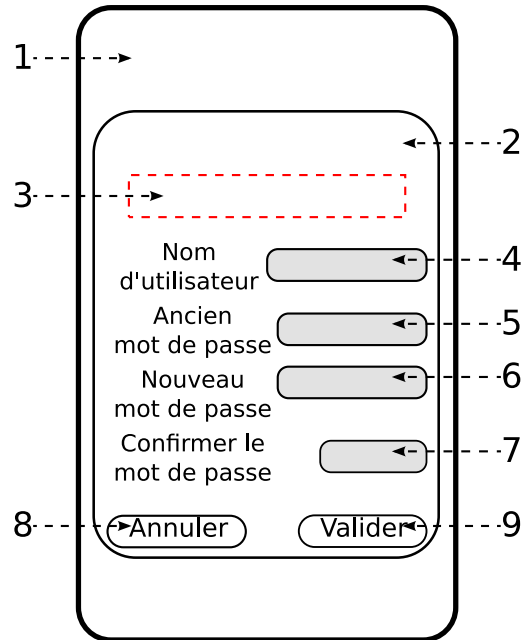
RG4-03.

Mettre à jour le nom d'utilisateur (4) et le mot de passe (5) dans le fichier utilisateur.

Recharger la classe utilisateur.

Supprimer la page de changement de compte multi-joueurs⁴.

0.1.12 Modifier le mot de passe du compte multi-joueurs



1. Page de gestion du profil
2. Fond d'écran (présent dans l'archive stocké sur le téléphone)
3. Label contenant l'erreur survenue
4. Champs de texte "Nom d'utilisateur"
5. Champs de texte "Ancien mot de passe"
6. Champs de texte "Nouveau mot de passe"
7. Champs de texte "Confirmer le mot de passe"
8. Bouton "Annuler"
9. Bouton "Valider"

Description des zones

Numéro de zone	Type	Description	Evènement	Règle
4	Champs de texte	Nom d'utilisateur du compte multi-joueurs	Perte du focus	RG4-02
5	Champs de texte	Mot de passe du compte multi-joueurs	Perte du focus	RG4-03
6	Champs de texte	Nouveau mot de passe du compte multi-joueurs	Perte du focus	RG11-01
7	Champs de texte	Vérification du nouveau mot de passe du compte multi-joueurs	Perte du focus	RG11-02
8	Bouton	Annule les paramètres entrés et renvoie à la page de gestion du profil	Cliqué	RG11-03
9	Bouton	Valide les paramètres entrés et renvoie à la page de gestion du profil	Cliqué	RG11-04

Description des règles

RG11-01 :

Si le champs du nouveau mot de passe (6) est vide ou fait moins de N caractères alors
Afficher dans le label d'erreur (3) "Mot de passe incorrect".

RG11-02 :

Si champs de texte (6) est différent du champs de texte (7)
Afficher dans le label d'erreur (3) "Mots de passes différents".

RG11-03 :

Supprimer la page de modification du mot de passe du compte multi-joueurs¹.

RG11-04 :

RG4-02.

RG4-03.

RG11-01.

RG11-02.

Si le nom d'utilisateur (4) et l'ancien mot de passe (5) concordent dans la classe utilisateur alors

Se connecter au serveur distant afin de mettre à jour le mot de passe.

Sinon

Afficher dans le label d'erreur (3) "Nom d'utilisateur et/ou ancien mot de passe incorrect(s)".

RG11-05 :

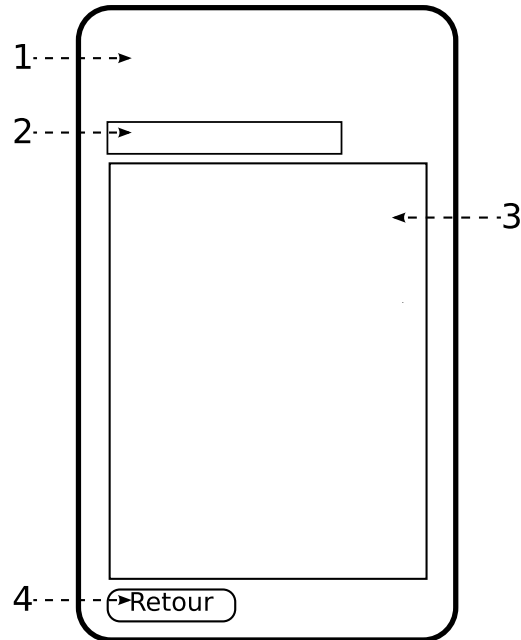
Mettre à jour le nom d'utilisateur et le mot de passe dans le fichier utilisateur.

Recharger la classe utilisateur.

Supprimer la page de modification du mot de passe du compte multi-joueurs¹.

1. [Modifier le mot de passe du compte multi-joueurs](#) « voir section 0.1.12, page 25. »

0.1.13 Statistiques



1. Fond d'écran (présent dans l'archive stocké sur le téléphone)
2. Pseudonyme du compte hors ligne utilisé
3. Text Box "Statistiques"
4. Bouton "[Retour](#)"

Description des zones

Numéro de zone	Type	Description	Evènement	Règle
2	Label	Pseudonyme hors ligne utilisé	Chargement de la page	RG4-01
3	Label	Statistiques du joueur	Chargement de la page	RG12-01
4	Bouton	Permet de revenir à la page d'accueil	Cliqué	RG12-02

Description des règles

RG12-01 :

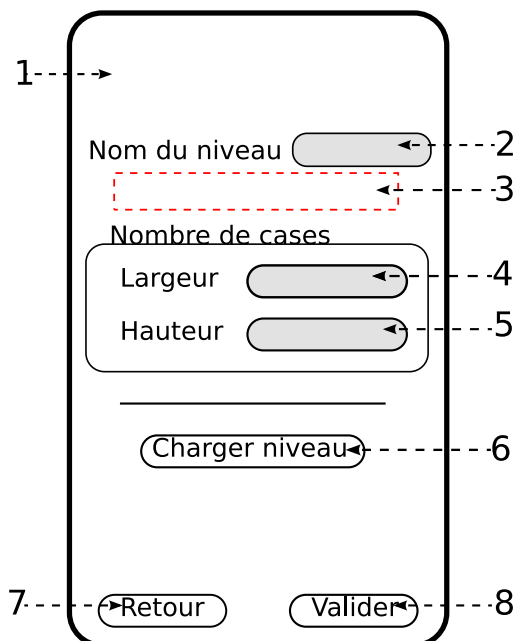
Récupérer dans la classe utilisateur la valeur de la connexion automatique.

RG12-02 :

- Charger la page d'accueil³.
- Afficher la page d'accueil³.
- Supprimer la page des statistiques².

3. [Page d'accueil](#) « voir section 0.1.3, page 5. »
2. [Statistiques](#) « voir section 0.1.13, page 27. »

0.1.14 Créer un niveau



1. Fond d'écran (présent dans l'archive stocké sur le téléphone)
2. Champs de texte "Nom du niveau"
3. Liste déroulante "Largeur"
4. Liste déroulante "Hauteur"
5. Bouton "[Charger niveau](#)"
6. Bouton "[Retour](#)"
7. Bouton "[Valider](#)"

Description des zones

Numéro de zone	Type	Description	Evènement	Règle
5	Bouton	Affiche une sous activée pour la selection de niveau Seuls les niveaux non officiels peuvent être chargés	Cliqué	RG13-01
6	Bouton	Permet de revenir à la page d'accueil	Cliqué	RG13-02
7	Bouton	Lance l'éditeur de niveau selon les paramètres choisis	Cliqué	RG13-03

Description des règles

RG13-01 :

Charger la page de selection de niveau¹.

Afficher la page de selection de niveau¹. Supprimer la page

RG13-02 :

Charger la page d'accueil².

Afficher la page d'accueil².

Supprimer la page de création de niveau³.

1. [Charger un niveau](#) « voir section ??, page ??. »
2. [Page d'accueil](#) « voir section 0.1.3, page 5. »
3. [Créer niveau](#) « voir section 0.1.14, page 28. »

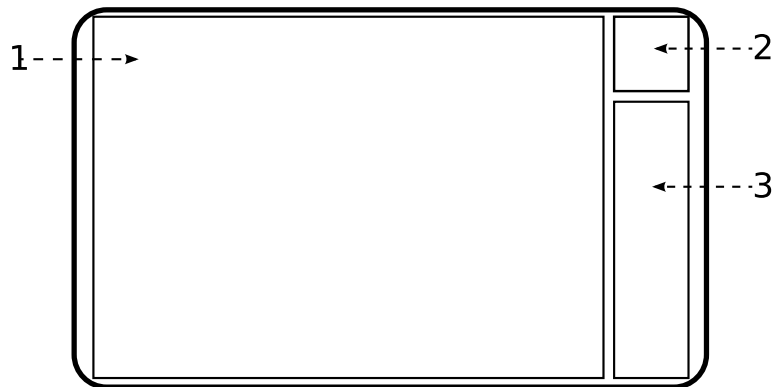
RG13-03 :

- Charger la page d'édition de carte².
- Afficher la page d'éditeur de carte².
- Supprimer la page de création de niveau³.

2. [Editeur de niveau](#) « voir section ??, page ?? »

3. [Créer niveau](#) « voir section 0.1.14, page 28. »

0.1.15 Editeur de carte



1. Carte en cours d'édition
2. Bouton "Menu"
3. Galerie des différents objets du jeu

Description des zones

Numéro de zone	Type	Description	Evènement	Règle
1	Canvas	Carte en cours d'édition	Chargement de la page Focus + Relâchement	RG14-01 RG14-02
2	Bouton	Permet d'accéder au menu de l'éditeur de carte	Cliqué	RG14-03
3	Galerie	Galerie des différents objets du jeu	Chargement de la page Cliqué	RG14-04 RG14-05

Description des règles

RG14-01 :

Initialiser le Canvas avec une carte vide

RG14-02 :

Si l'objet passé n'est pas nul alors

Le dessiner dans la case correspondante au relâchement de la pression sur l'écran.

RG14-03 :

Afficher la page du menu de l'éditeur de cartes¹.

RG14-04 :

Récupérer les différents objets du jeu stockés sur le téléphone

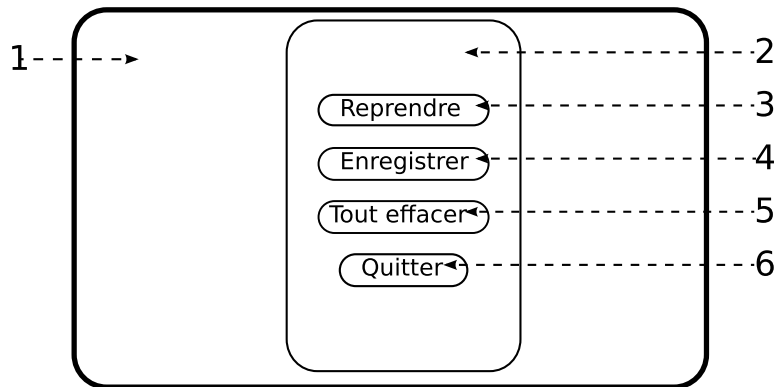
RG14-05 :

Enregistrer l'objet cliqué.

Le dessiner sous le curseur tant que la pression sur l'écran n'est pas relâchée.

1. [Menu de l'éditeur de cartes](#) « voir section 0.1.16, page 31. »

0.1.16 Menu de l'editeur de cartes



1. Editeur de carte
2. Fond d'écran (présent dans l'archive stocké sur le téléphone)
3. Bouton "Reprendre"
4. Bouton "Enregistrer"
5. Bouton "Tout effacer"
6. Bouton "Quitter"

Description des zones

Numéro de zone	Type	Description	Evènement	Règle
3	Bouton	Permet de revenir à l'éditeur de cartes	Cliqué	RG15-01
4	Bouton	Permet d'enregistrer la carte créée	Cliqué	RG15-02
5	Bouton	Permet une remise à zéro de la carte créée	Cliqué	RG15-03
6	Bouton	Permet de revenir à la page d'accueil	Cliqué	RG15-04

Description des règles

RG15-01 :

Supprimer la page du menu de l'éditeur de cartes¹.

Description des règles

RG15-02 :

FIXME : Faire certaines vérifications (spawn pour les joueurs, nom de la carte!!!, etc
 ...) Si aucune erreur n'est rencontrée alors
 ???

Description des règles

RG15-03 :

1. [Menu de l'editeur de cartes](#) « voir section 0.1.16, page 31. »

Description des règles

RG15-04 :