

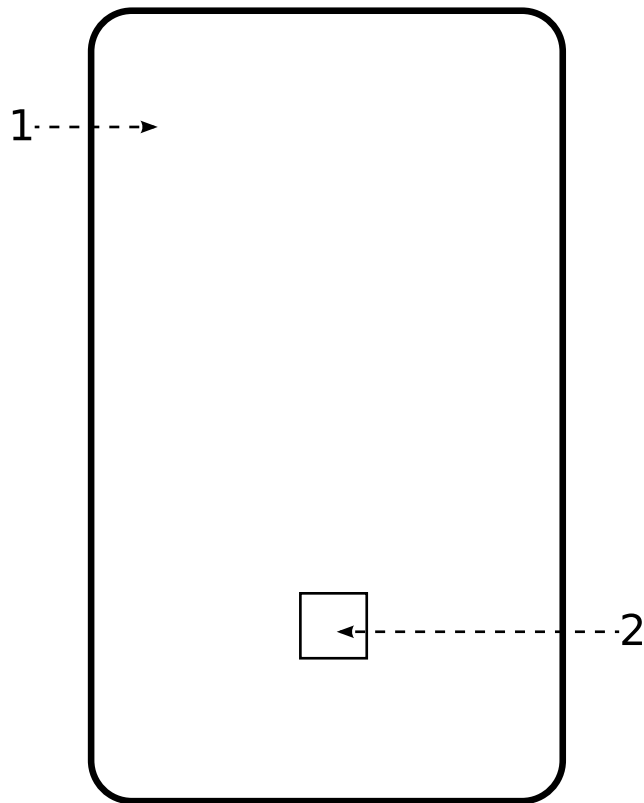
Chapitre 1

Annexes

1.1 Scénarios

Description de la partie ...

1.1.1 Chargement de l'application

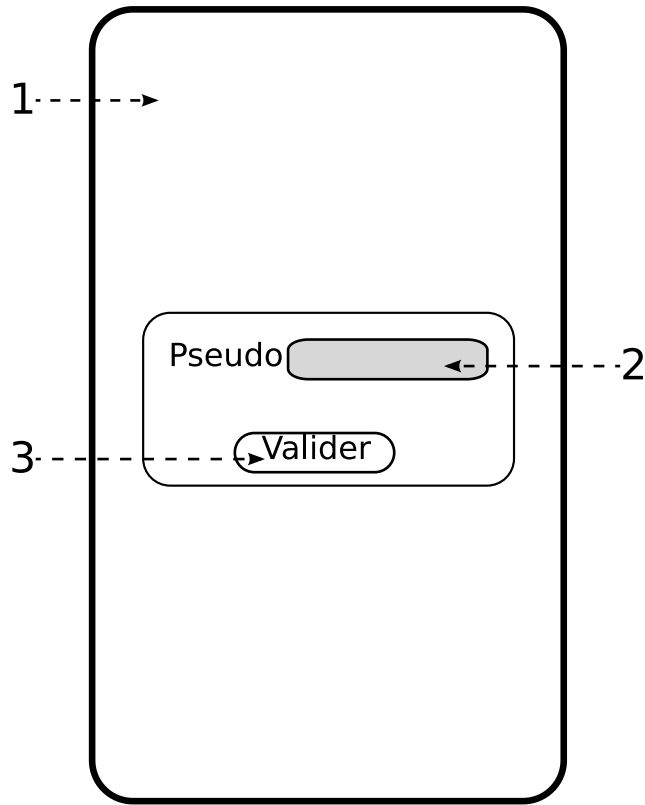


1. Fond d'écran
2. Spinner

Lorsque l'application démarre l'utilisateur est d'abord confronté à cette page.
A cet instant sont chargés la page d'accueil¹ ainsi que la page de création du profil² si aucun profil local n'est trouvé (première utilisation) si c'est le cas elle sera affichée directement sinon la page d'accueil¹ est affichée.
Cette page est détruite définitivement par la suite.

1. Page d'accueil « voir section 1.1.3, page 4. »
2. Page de création du profil « voir section 1.1.2, page 3. »

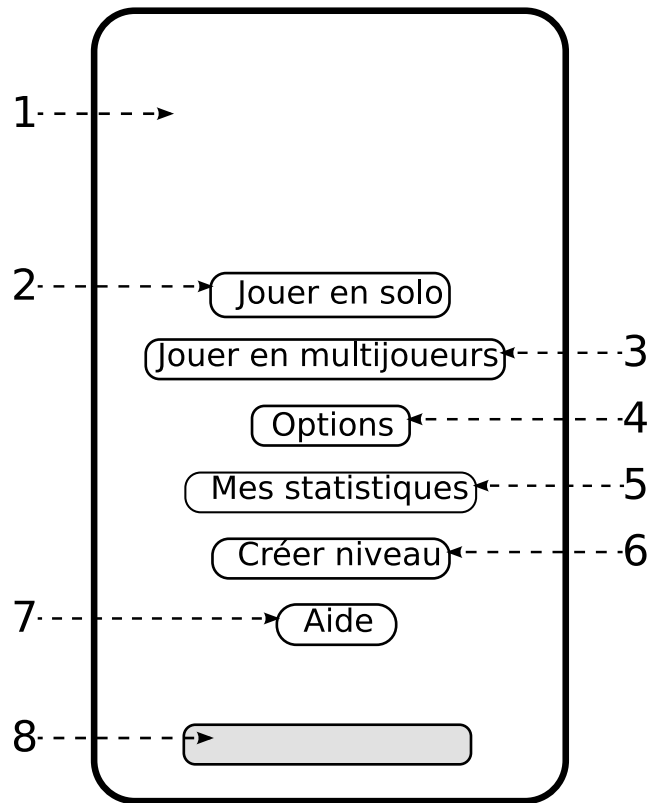
1.1.2 Création du profil



1. Fond d'écran
2. Champs de texte
3. Bouton Valider

Lors de l'appui sur le bouton de validation une vérification a lieu afin de voir si un compte portant le même n'existe pas déjà ou que les caractères entrés sont valides (pas d'espace, etc ...).

1.1.3 Page d'accueil



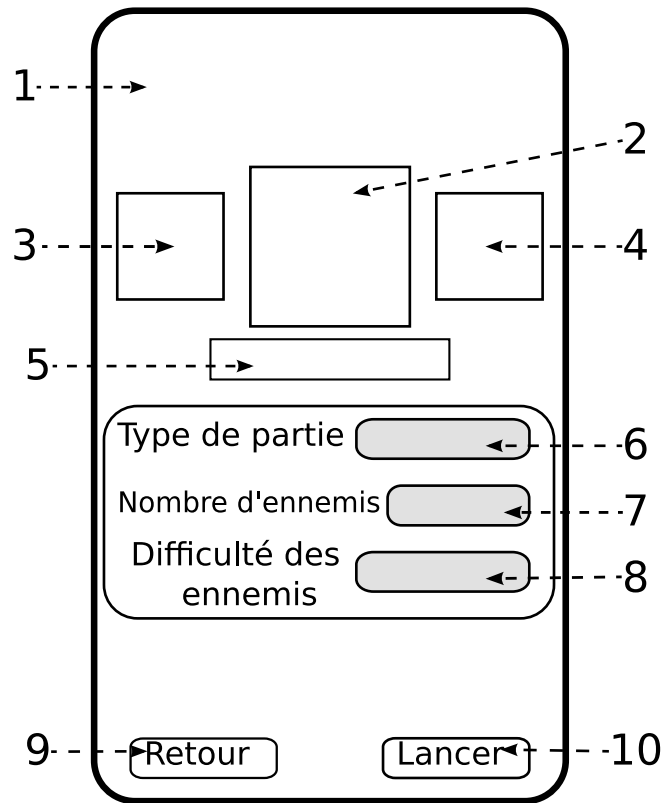
1. Fond d'écran
2. Bouton "Jouer en solo"
3. Bouton "Jouer en multi-joueurs"
4. Bouton "Options"
5. Bouton "Mes statistiques"
6. Bouton ""
7. Bouton "Aide"
8. Liste déroulante "Comptes hors lignes"
9. Bouton "+"

Décrire les autres boutons ?

La liste déroulante contient la totalité des comptes hors lignes créés stockés sur le téléphone. Le bouton + permet de créer un nouveau compte hors ligne, pour cela il redirige l'utilisateur vers la page de création du profil¹

1. Page de création du profil « voir section 1.1.2, page 3. »

1.1.4 Créer partie solo

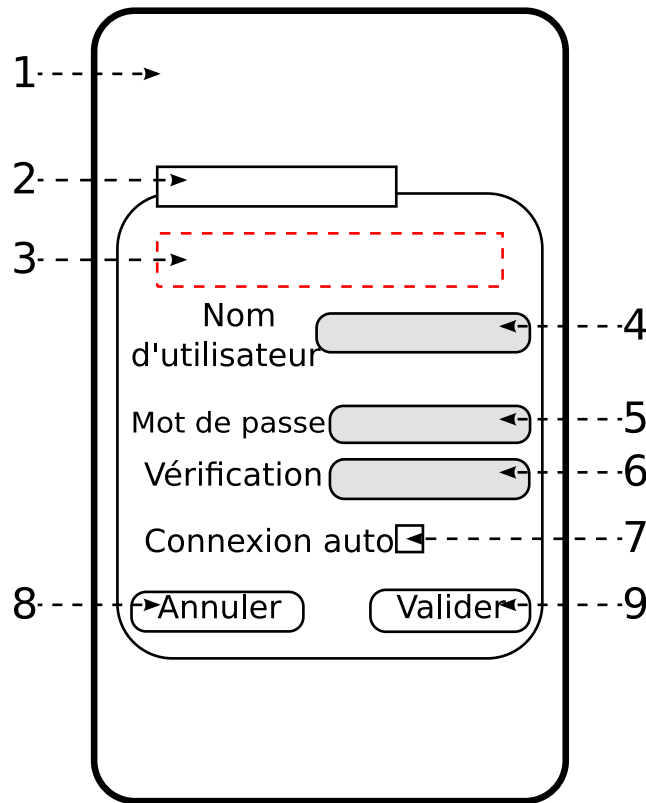


1. Fond d'écran
2. Carte sélectionnée
3. Carte précédente
4. Carte suivante
5. Nom de la carte sélectionnée
6. Liste déroulante "Type de partie"
7. Liste déroulante "Nombre d'ennemis"
8. Liste déroulante "Difficulté des ennemis"
9. Bouton "Retour"
10. Bouton "Lancer"

(2) permet à l'utilisateur de choisir une carte parmi celles présentes sur le téléphone en ayant un aperçu de la précédente (3) et de la suivante (4), tout en ayant le nom de celle sélectionnée (5). Une fois sa carte choisie il peut régler différents paramètres comme le type de la partie (6) qui liste les différents types de parties stockées sur le téléphone, le nombre d'ennemis (7) compris entre 1 et 3 ainsi que la difficulté des ennemis (8). Le bouton "Retour" (9) permet de revenir à la page d'accueil¹ (les paramètres choisis seront oubliés). Le bouton "Lancer" (10) permet, une fois les paramètres sélectionnés de lancer une partie locale.

1. Page d'accueil « voir section 1.1.3, page 4. »

1.1.5 Création d'un compte multi-joueurs



1. Fond d'écran
2. Pseudonyme du compte hors ligne utilisé
3. Cadre 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. Bouton "Retour"
9. Bouton "Valider"

Une fois le bouton "Validé" pressé une vérification des paramètres a alors lieu (caractères entrés, concordance des deux mots de passes, etc ...), si tout est valide une connexion a alors lieu avec le serveur afin de rajouter le nouvel utilisateur. Là aussi une nouvelle vérification a lieu (utilisateur non existant, concordance des deux mots de passes¹, etc ...).

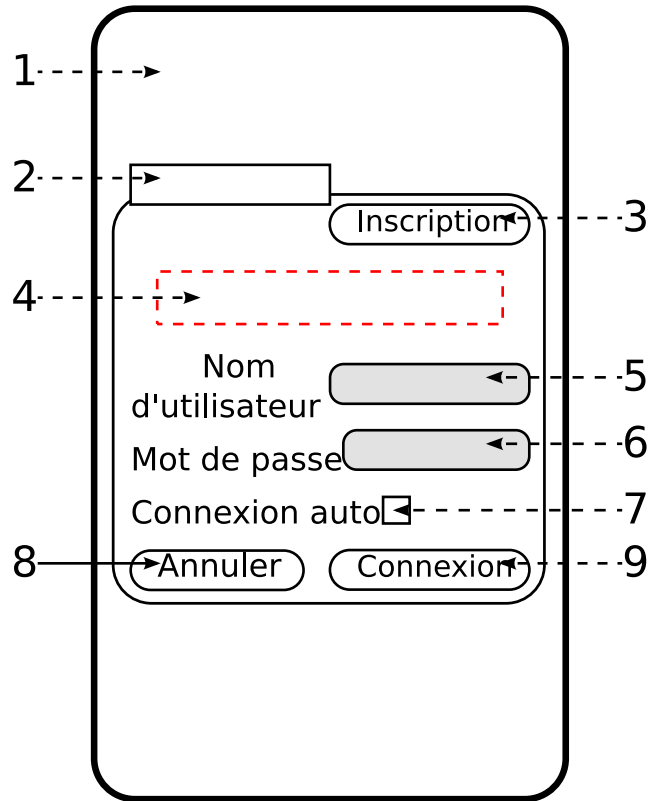
Si aucune erreur n'a lieu, le joueur est redirigé vers la page d'accueil multi-joueurs² sinon le serveur la renvoie à l'application cliente qui l'affichera grâce au cadre défini à cette effigie (3).

Le bouton "Annuler" permet à l'utilisateur de revenir à la page de connexion multi-joueurs¹ La check box "Connexion auto" permet à l'utilisateur d'être connecté automatiquement lors de ses prochaines parties en ligne.

1. Les mots de passes sont vérifiés du côté client pour éviter une connexion inutile au serveur et une fois sur le serveur au cas où une application client n'aurait pas fait ce test.

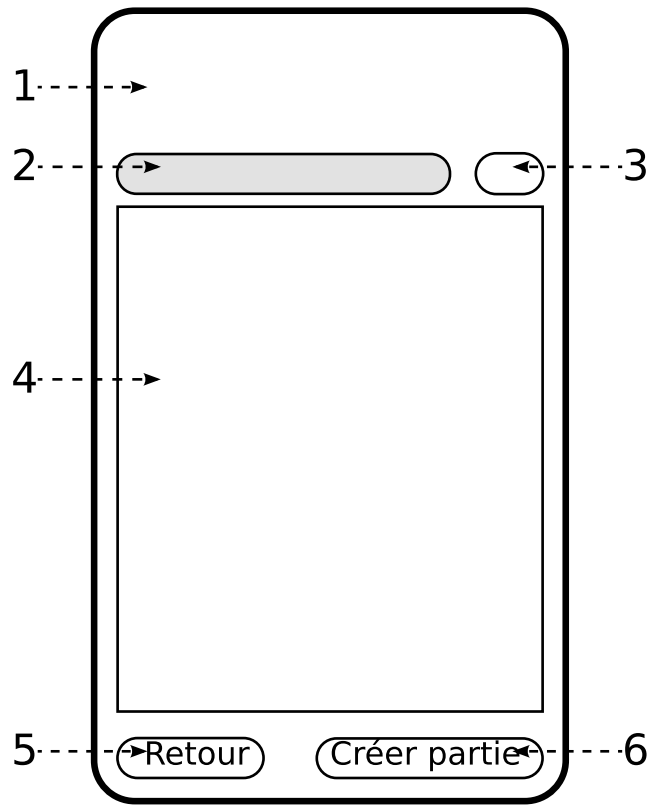
2. Accueil multi-joueurs « voir section 1.1.7, page 8. »

1.1.6 Connexion multi-joueurs



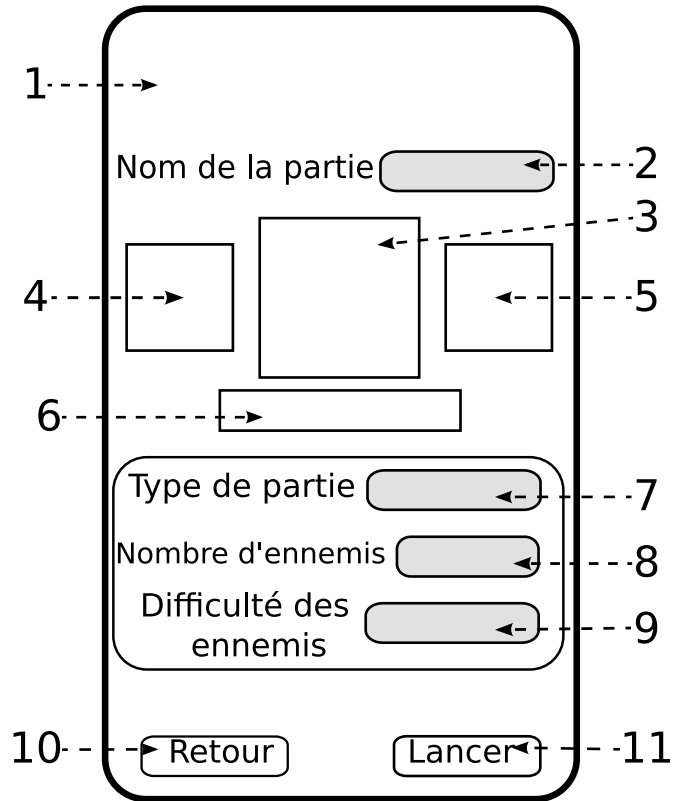
1. Fond d'écran
2. Pseudonyme du compte hors ligne utilisé
3. Bouton "Inscription"
4. Cadre contenant l'erreur survenue
5. Champs de texte "Nom utilisateur"
6. Champs de texte "Mot de passe"
7. Check Box "Connexion auto"
8. Bouton "Retour"
9. Bouton "Connexion"

1.1.7 Accueil multi-joueurs



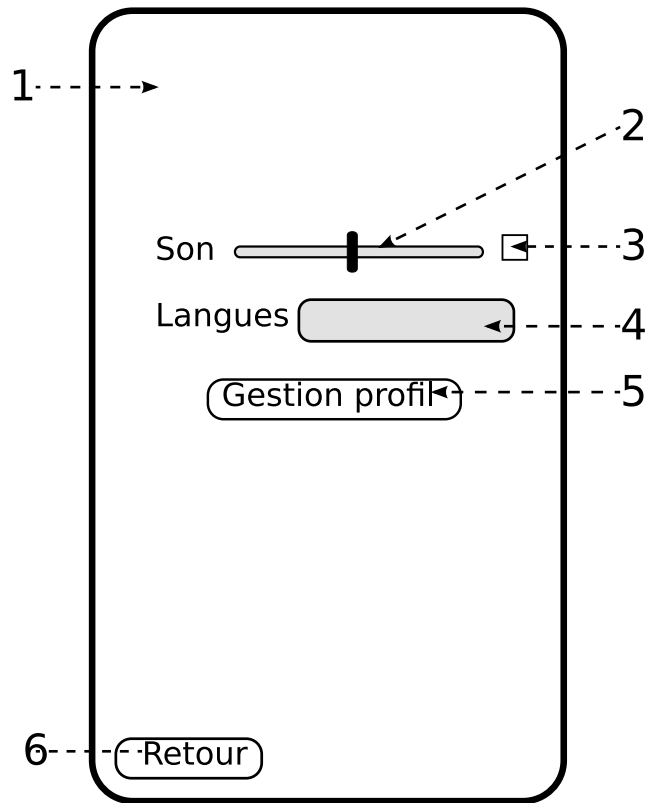
1. Fond d'écran
2. Champs de texte "Filtrer"
3. Bouton "Rafrachir"
4. Cadre contenant les différentes parties en ligne en cours
5. Bouton "Retour"
6. Bouton "Créer partie"

1.1.8 Créer partie multi-joueurs



1. Fond d'écran
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"

1.1.9 Options



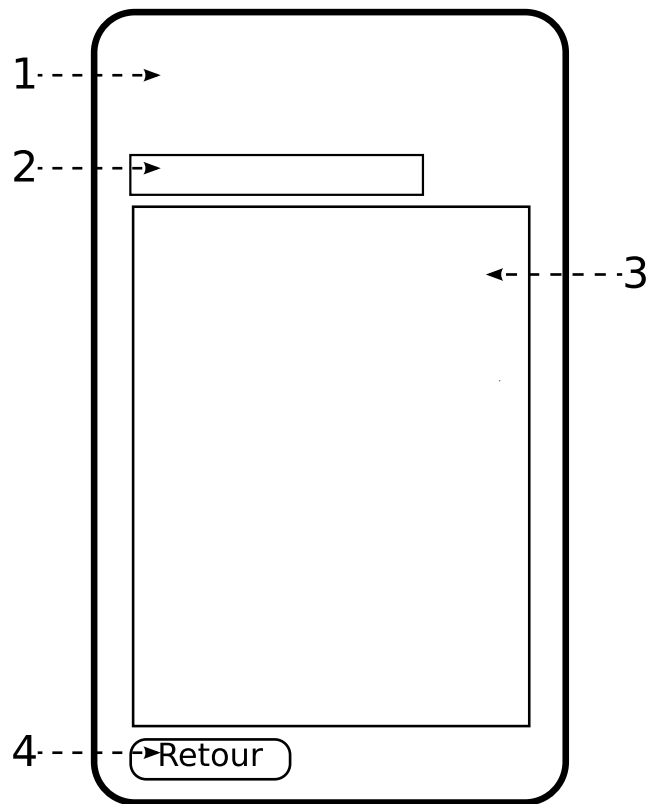
1. Fond d'écran
2. Barre de volume
3. Check box "Muet"
4. Liste déroulante "Langues"
5. Bouton "Gestion du profil"
6. Bouton "Retour"

1.1.10 Gestion du profil

The diagram shows a user profile management interface. It is divided into two main sections: 'Solo' and 'Multijoueur'. The 'Solo' section contains a 'Pseudo' text field and a 'Couleur joueur' dropdown menu. The 'Multijoueur' section contains a 'Nom d'utilisateur' text field, a 'Mot de passe' field with a 'Modifier' button, a 'Connexion auto' checkbox, and a 'Type' dropdown menu. At the bottom, there are two buttons: 'Retour' and 'Valider'. Numbered callouts (1-9) point to specific elements: 1 points to the background, 2 to the 'Pseudo' field, 3 to the 'Couleur joueur' dropdown, 4 to the 'Nom d'utilisateur' field, 5 to the 'Modifier' button, 6 to the 'Connexion auto' checkbox, 7 to the 'Type' dropdown, 8 to the 'Retour' button, and 9 to the 'Valider' button.

1. Fond d'écran
2. Champs de texte "Pseudo"
3. Liste déroulante "Couleur joueur"
4. Champs de texte "Nom d'utilisateur"
5. Bouton "Modifier"
6. Liste déroulante "Position menu de la partie"
7. Bouton "Valider"
8. Bouton "Retour"

1.1.11 Mes statistiques



1. Fond d'écran
2. Nom du compte hors ligne utilisé
3. Text Box "Statistiques"
4. Bouton "Retour"