

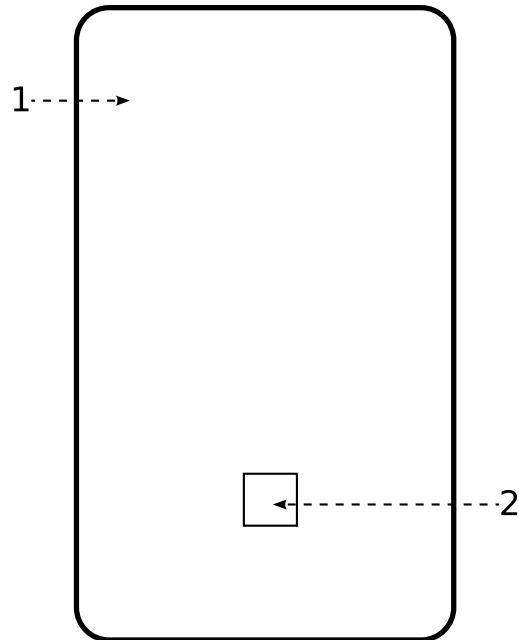
Chapitre 1

Annexes

1.1 Scenarios

Description de la partie ...

1.1.1 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

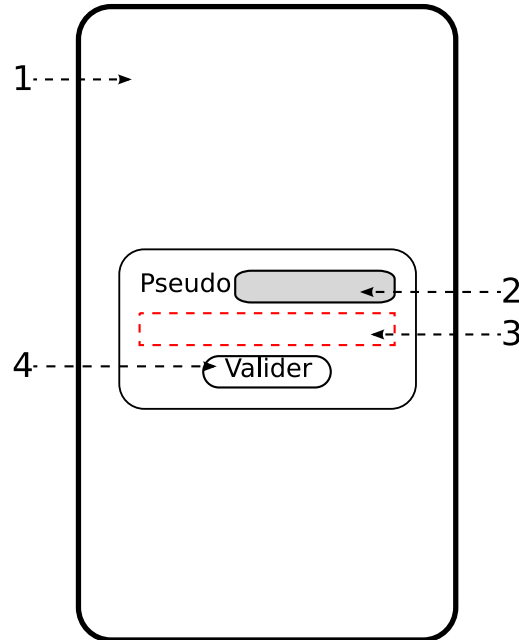
Afficher la page de Création d'un compte hors ligne².

Supprimer la page de chargement de l'application.

1. Page d'accueil « voir section 1.1.3, page 5. »

2. Page de Création d'un compte hors ligne « voir section 1.1.2, page 3. »

1.1.2 Création d'un compte hors ligne



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

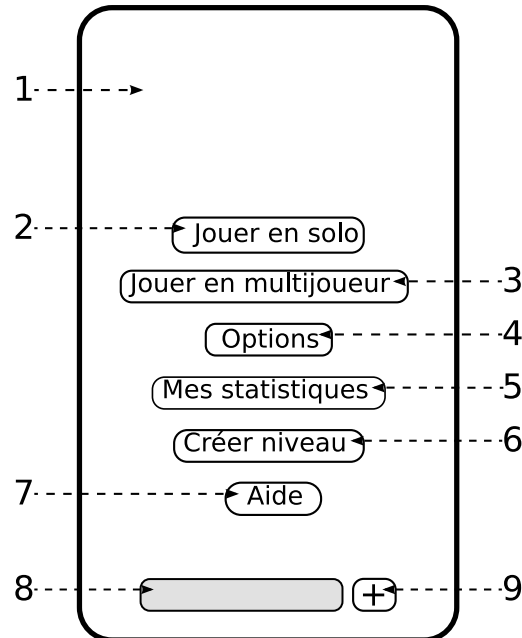
RG1-02 :

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 1.1.3, page 5. »
2. [Création d'un compte hors ligne](#) « voir section 1.1.2, page 3. »

1.1.3 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.
Si la connexion automatique est désactivée ou qu'une erreur est survenue alors
 Afficher la page de connexion multi-joueurs³.

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 :

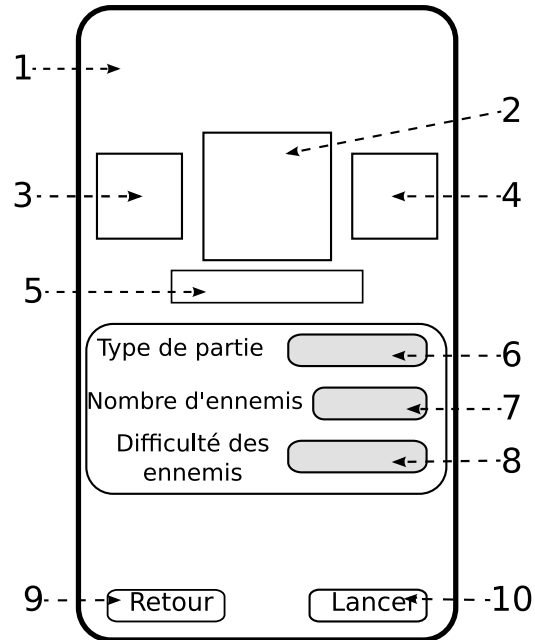
Afficher la page de Création d'un compte hors ligne⁸.
Supprimer la page d'accueil².

RG2-10 :

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

-
1. [Création d'une partie hors ligne](#) « voir section 1.1.4, page 7. »
 2. [Page d'accueil](#) « voir section 1.1.3, page 5. »
 3. [Connexion multi-joueurs](#) « voir section 1.1.6, page 11. »
 4. [Options](#) « voir section 1.1.9, page 17. »
 5. [Statistiques](#) « voir section 1.1.11, page 21. »
 6. [Créer niveau](#) « voir section 1.1.12, page 22. »
 7. [Aide](#) « voir section 1.1.14, page 25. »
 8. [Création d'un compte hors ligne](#) « voir section 1.1.2, page 3. »

1.1.4 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.

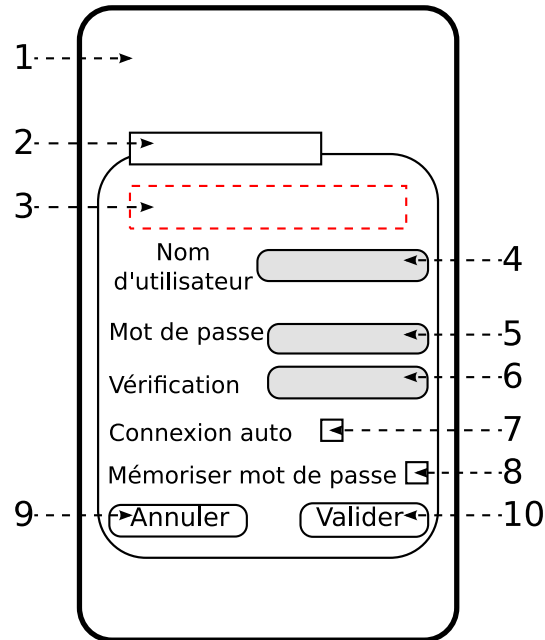
RG3-04 :

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 1.1.3, page 5. »

2. [Création d'une partie hors ligne](#) « voir section 1.1.4, page 7. »

1.1.5 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. 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. 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 |
| 6 | Champs de texte | Champs de vérification du mot de passe entré | Perte du focus RG4-04 | RG4-02 |
| 9 | Bouton | Permet de revenir à la page de connexion multi-joueurs ¹ | Cliqué | RG4-03 |
| 10 | Bouton | Valide les paramètres entrés | Cliqué | RG4-04 |
| | Evènement | Erreur renvoyée par le serveur | Serveur distant | RG4-05 |

Description des règles

RG4-01 :

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

RG4-02 :

Si champs de texte (5) différent du champs de texte (6)
Afficher dans le label (3) “Mots de passes différents”.

RG4-03 :

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

RG4-04 :

RG4-02.
RG4-06.
Si aucune erreur n’a été détectée alors
Connexion avec le serveur distant afin d’ajouter le nouveau compte.

RG4-05 :

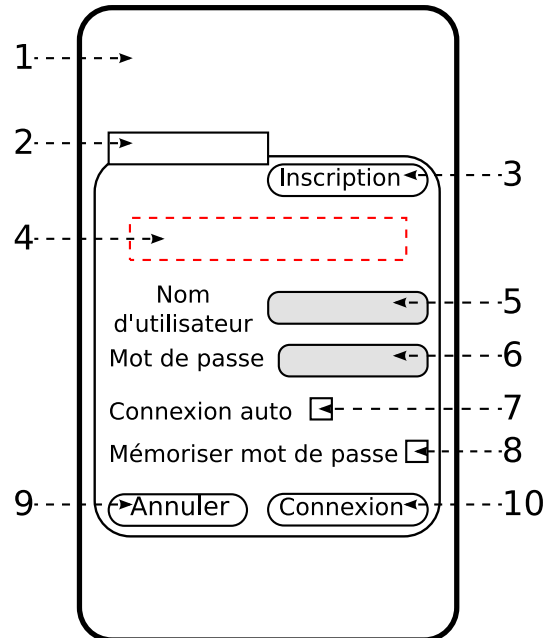
Affichée l’erreur renvoyée par le serveur sous forme d’un pop-up.

RG4-06 :

Si la check-box “Connexion automatique” ou “Mémoriser mot de passe” ont été cochée
alors
Modifier le fichier utilisateur.
Recharger la classe utilisateur.

1. [Connexion multi-joueurs](#) « voir section [1.1.6](#), page [11](#). »

1.1.6 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. Cadre 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 | Check-box | Nom utilisateur | Chargement de la page | RG5-02 |
| 6 | Check-box | Mot de passe | Chargement de la page | RG5-03 |
| 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 | Bouton | Permet de revenir à la page de connexion multi-joueurs ² | Cliqué | RG5-06 |
| 10 | Bouton | Valide les paramètres entrés | Cliqué | RG5-07 |
| | Evènement | Erreur renvoyée par le serveur | Serveur distant | RG4-08 |

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 :

Recuperer le mot de passe dans la classe utilisateur.

RG5-04 :

Recuperer la connexion automatique dans la classe utilisateur.

RG5-05 :

Recuperer le mot de passe dans la classe utilisateur.

RG5-06 :

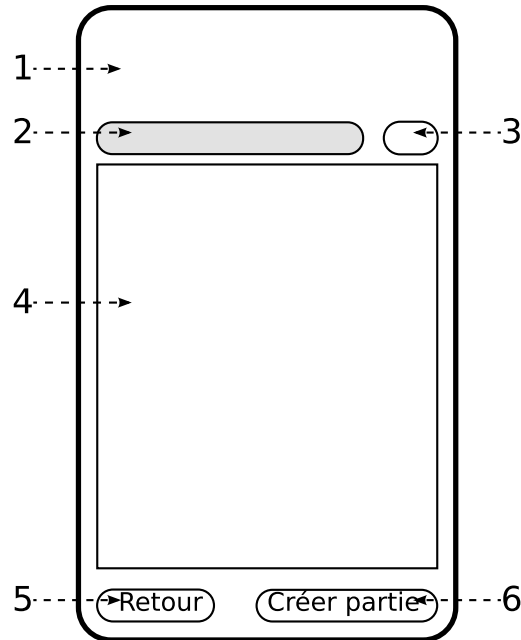
Afficher la page d'accueil ³.
Supprimer la page de connexion multi-joueurs ².

RG5-07 :

RG4-06.
Connexion au serveur distant.

1. [Creation compte multi-joueurs](#) « voir section 1.1.5, page 9. »
2. [Connexion multi-joueurs](#) « voir section 1.1.6, page 11. »
3. [Page d'accueil](#) « voir section 1.1.3, page 5. »

1.1.7 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 | RG4-05 |

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 :

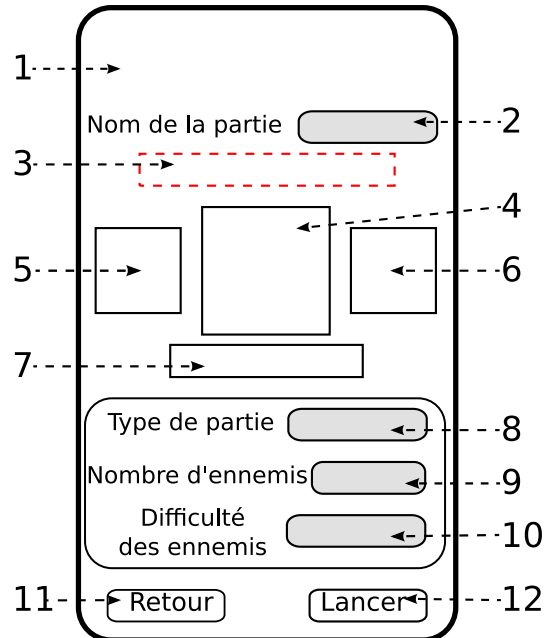
Afficher la page de création d'une partie multi-joueurs.³.
Supprimer la page d'accueil multi-joueurs².

RG6-07 :

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

1. [Accueil multi-joueurs](#) « voir section 1.1.7, page 13. »
1. [Page d'accueil](#) « voir section 1.1.3, page 5. »
2. [Accueil multi-joueurs](#) « voir section 1.1.7, page 13. »
3. [Créer partie multi-joueurs](#) « voir section 1.1.8, page 15. »

1.1.8 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.

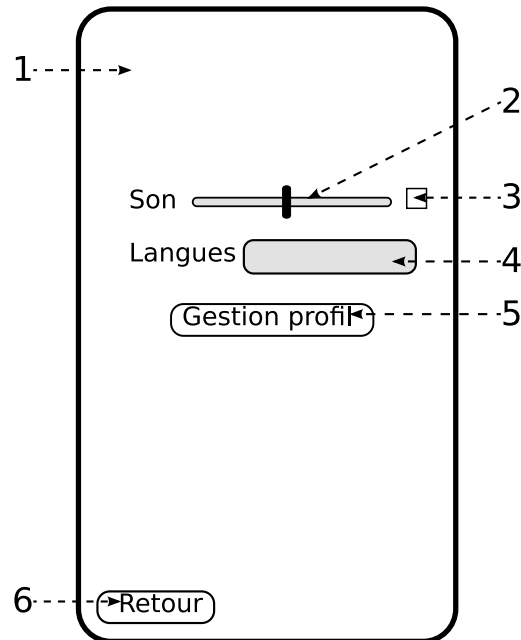
RG7-04 :

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 1.1.3, page 5. »

1.1.9 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 [1.1.10](#), page [19](#). »
2. [Options](#) « voir section [1.1.9](#), page [17](#). »
3. [Page d'accueil](#) « voir section [1.1.3](#), page [5](#). »
2. [Options](#) « voir section [1.1.9](#), page [17](#). »

1.1.10 Gestion du profil

The diagram shows a mobile application screen for profile management. 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 'Changer de compte' button, a 'Modifier' button, two checkboxes for 'Connexion auto' and 'Mémoriser mot de passe', and a 'Type' dropdown menu. At the bottom, there are two buttons: 'Retour' and 'Valider'. Numbered callouts (1-10) point to specific elements: 1 points to the screen background, 2 to the 'Pseudo' field, 3 to the 'Couleur joueur' dropdown, 4 to the 'Nom d'utilisateur' field, 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 'Retour' button, and 10 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 | Valide les options choisies et renvoie à l'écran des options | Cliqué | RG9-05 |
| 11 | Bouton | Annule les options choisies et Renvoie à l'écran des options | Cliqué | RG9-06 |

Description des règles

RG9-01 :

Récupérer dans la classe utilisateur la couleur utilisée.

RG9-02 :

FIXME

RG9-03 :

FIXME Lancer une sous activité pour la modification du mot de passe.

RG9-04 :

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

RG9-05 :

Afficher la page des options¹.

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

Modifier le type dans le fichier utilisateur.

Recharger la classe utilisateur.

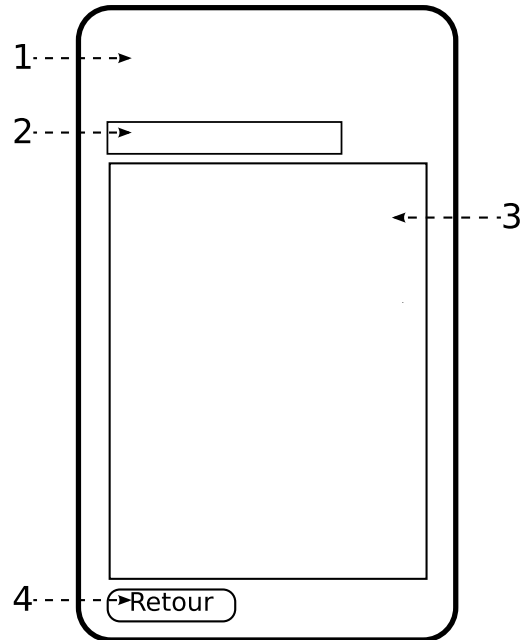
Afficher la page des options¹.

Supprimer la page de gestion du profil².

1. [Options](#) « voir section 1.1.9, page 17. »

2. [Gestion du profil](#) « voir section 1.1.10, page 19. »

1.1.11 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 | RG10-01 |
| 4 | Bouton | Permet de revenir à la page d'accueil | Cliqué | RG10-02 |

Description des règles

RG10-01 :

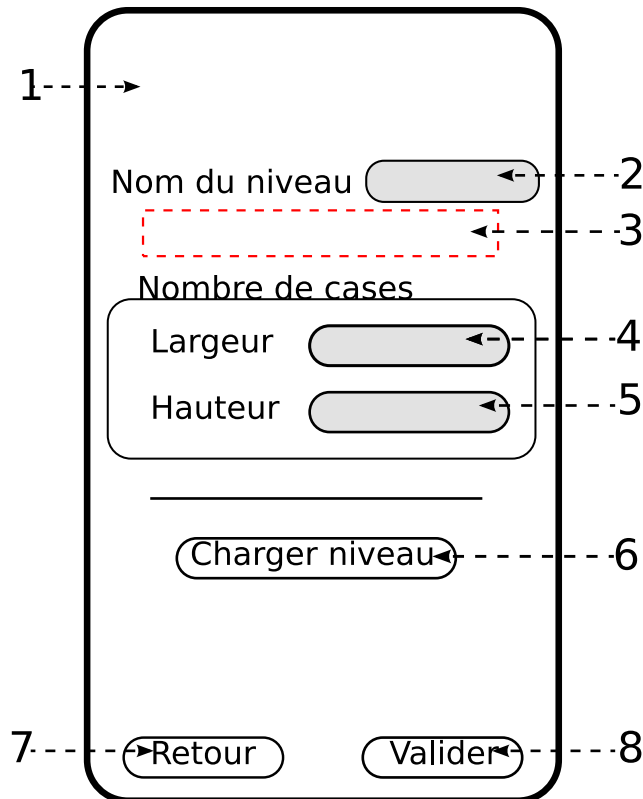
Récupérer dans la classe utilisateur la valeur de la connexion automatique.

RG10-02 :

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

3. [Page d'accueil](#) « voir section 1.1.3, page 5. »
2. [Statistiques](#) « voir section 1.1.11, page 21. »

1.1.12 Créer 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 | RG11-01 |
| 6 | Bouton | Permet de revenir à la page d'accueil | Cliqué | RG11-02 |
| 7 | Bouton | Lance l'éditeur de niveau selon les paramètres choisis | Cliqué | RG11-03 |

Description des règles

RG11-01 :

Charger la page de selection de niveau¹.

Afficher la page de selection de niveau¹. Supprimer la page

1. [Charger un niveau](#) « voir section ??, page ?? »

RG11-02 :

- Charger la page d'accueil².
- Afficher la page d'accueil².
- Supprimer la page de création de niveau³.

RG11-03 :

- Charger la page d'edition de carte².
- Afficher la page d'editeur de carte².
- Supprimer la page de création de niveau³.

2. [Page d'accueil](#) « voir section 1.1.3, page 5. »
3. [Créer niveau](#) « voir section 1.1.12, page 22. »
2. [Editeur de niveau](#) « voir section ??, page ?? »
3. [Créer niveau](#) « voir section 1.1.12, page 22. »

1.1.13 Charger un niveau

1.

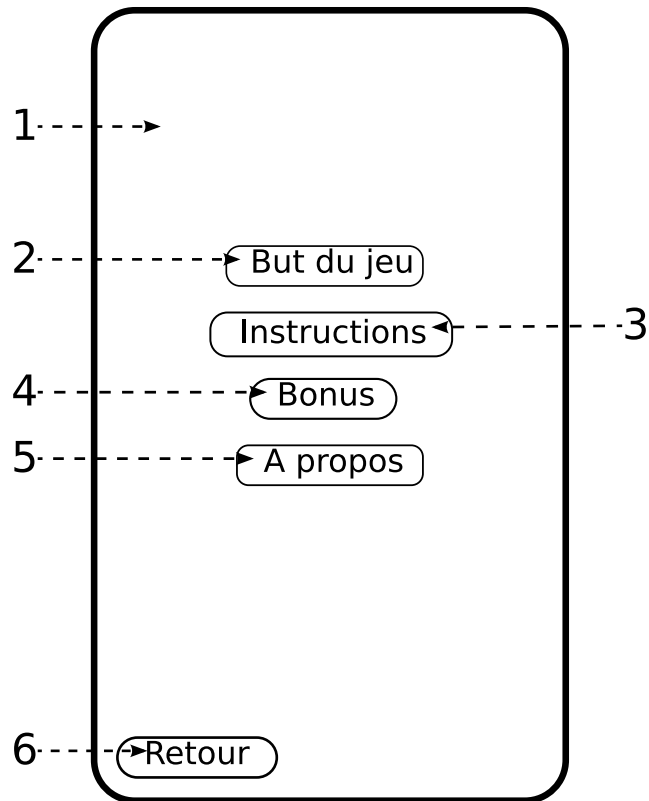
Description des zones

| Numéro de zone | Type | Description | Evènement | Règle |
|----------------|------|-------------|-----------|-------|
|----------------|------|-------------|-----------|-------|

Description des règles

RG12-01 :

1.1.14 Aide



1. Fond d'écran (présent dans l'archive stocké sur le téléphone)
2. Bouton "But du jeu"
3. Bouton "Instructions"
4. Bouton "Bonus"
5. Bouton "A propos"
6. Bouton "[Retour](#)"

Description des zones

| Numéro de zone | Type | Description | Evènement | Règle |
|----------------|--------|---------------------------------------|-----------|---------|
| 2 | Bouton | Ouvre la page "But du jeu" | Cliqué | RG13-01 |
| 3 | Bouton | Ouvre la page "Instructions" | Cliqué | RG13-02 |
| 4 | Bouton | Ouvre la page "Bonus" | Cliqué | RG13-03 |
| 5 | Bouton | Ouvre la page "A propos" | Cliqué | RG13-04 |
| 6 | Bouton | Permet de revenir à la page d'accueil | Cliqué | RG13-05 |

Description des règles

RG13-01 :