

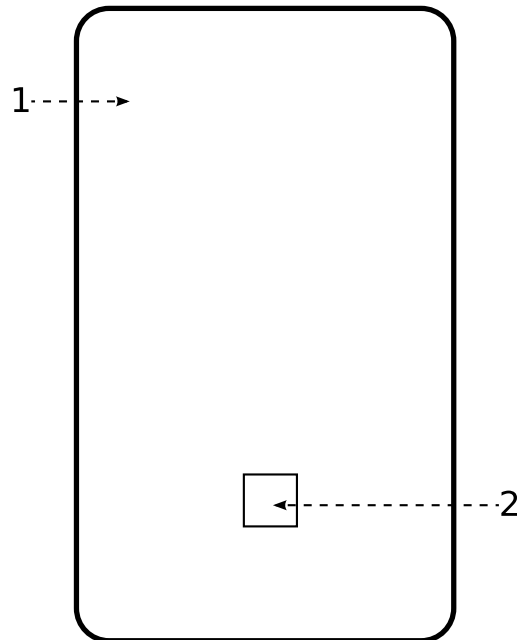
Chapitre 1

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
2	Barre de chargement	Montre l'avancement du chargement de l'application	Chargement de l'application	RG0-01

Description des règles

Lancement de l'application

RG0-01 :

Déclenchée au démarrage de l'application.

Afficher le spinner montrant le chargement de l'application.

Chargement de l'application :

Vérification d'un compte local existant (stocké sur le téléphone).

Si aucun compte n'est trouvé alors

Créer la page de création du profil¹.

Afficher la page de création du profil¹.

Sinon

Créer la classe utilisateur.

Mettre à jour les informations de la classe utilisateur.

Charger la page d'accueil².

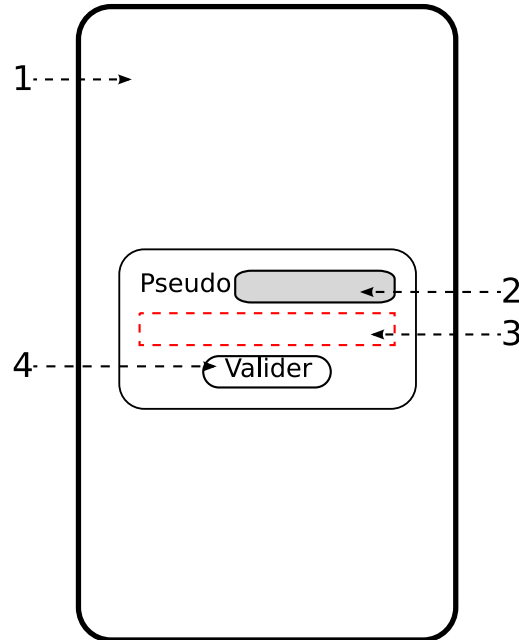
Afficher la page d'accueil².

Supprimer la page de chargement de l'application.

1. [Page de création du profil](#) « voir section 1.1.2, page 3. »

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

1.1.2 Création du profil



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	RG1-01
3	Label	Affiche une des erreurs survenues lors de la vérification de la zone de saisie (1)	RG1-01	RG1-02
4	Bouton	Bouton validant le pseudonyme entré	Cliqué	RG1-03

Description des règles

RG1-01 :

Si le champs de texte (2) est vide alors

RG1-02 ("Champs de texte vide").

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

RG1-02 ("Pseudonyme déjà utilisé").

RG1-02 :

Afficher dans le label de la zone (3) l'erreur rencontrée.

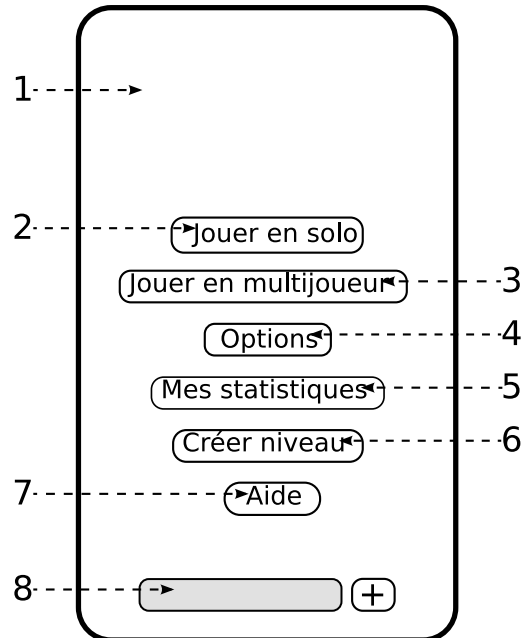
RG1-03 :

Si RG1-01 est correcte alors

Créer un nouveau compte hors ligne ayant pour pseudonyme celui entré.
Créer un fichier utilisateur.
Créer la classe utilisateur.
Mettre à jour la classe utilisateur.
Créer la page d'accueil¹.
Afficher la page d'accueil¹.
Supprimer la page de création du profil.

1. [Page d'accueil](#) « voir section 1.1.3, page 5. »

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 lignes"
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	Cliqué Perte du focus	RG2-07 RG2-08
9	Bouton	Affiche l'écran de création du profil	Cliqué	RG2-08

Description des règles

RG2-01 :

Charger la page de création d'une partie hors ligne¹.
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 est validée alors
 Charger la page d'accueil multi-joueurs³.
 Afficher la page d'accueil multi-joueurs³.
Si la connexion automatique est désactivée ou qu'une erreur est survenue alors
 Charger la page de connexion multi-joueurs⁴.
 Afficher la page de connexion multi-joueurs⁴. Si une erreur est survenue
 Afficher l'erreur dans la page de connexion multi-joueurs⁴.
Supprimer la page d'accueil².

RG2-03 :

Charger la page des options⁵.
Afficher la page des options⁵.
Supprimer la page d'accueil².

RG2-04 :

Charger la page des statistiques⁶.
Afficher la page des statistiques⁶.
Supprimer la page d'accueil².

RG2-05 :

Charger la page de création de niveaux⁷.
Afficher la page de création de niveaux⁷.
Supprimer la page d'accueil².

RG2-06 :

Charger la page d'aide⁸.
Afficher la page d'aide⁸.
Supprimer la page d'accueil².

RG2-07 :

-
1. [Création d'une partie hors ligne](#) « voir section 1.1.4, page 8. »
 2. [Page d'accueil](#) « voir section 1.1.3, page 5. »
 3. [Accueil multi-joueurs](#) « voir section 1.1.7, page 14. »
 4. [Connexion multi-joueurs](#) « voir section 1.1.6, page 12. »
 5. [Options](#) « voir section 1.1.9, page 18. »
 6. [Statistiques](#) « voir section 1.1.11, page 23. »
 7. [Créer niveau](#) « voir section 1.1.12, page 24. »
 8. [Aide](#) « voir section 1.1.14, page 27. »

Récupérer la liste des comptes hors ligne présents sur le téléphone.
Les afficher en premier plan.

RG2-08 :

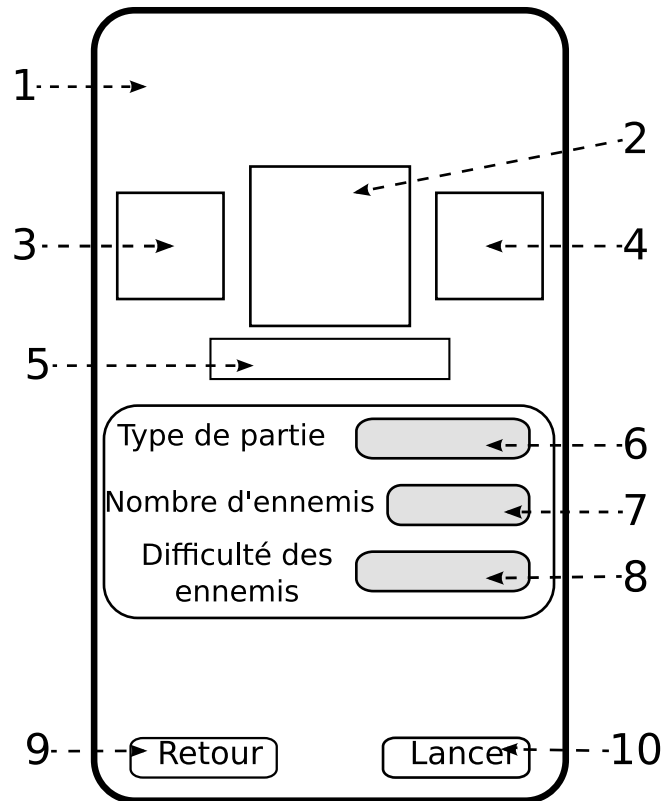
Mettre à jour la classe utilisateur.

RG2-09 :

Charger la page de création du profil⁹.
Afficher la page de création du profil⁹.
Supprimer la page d'accueil².

9. [Création du profil](#) « 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	Cliqué	RG3-01
5	Label	Affiche le nom de la carte choisie	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 :

Décaler les cartes vers la droite ou la gauche.

RG3-02

RG3-02 :

Afficher le nom de la carte choisie.

RG3-03 :

Afficher la page d'accueil¹.

Supprimer la page de création d'une partie solitaire.

RG3-04 :

Lancer partie selon

La carte choisie (2).

Le type de la partie (6).

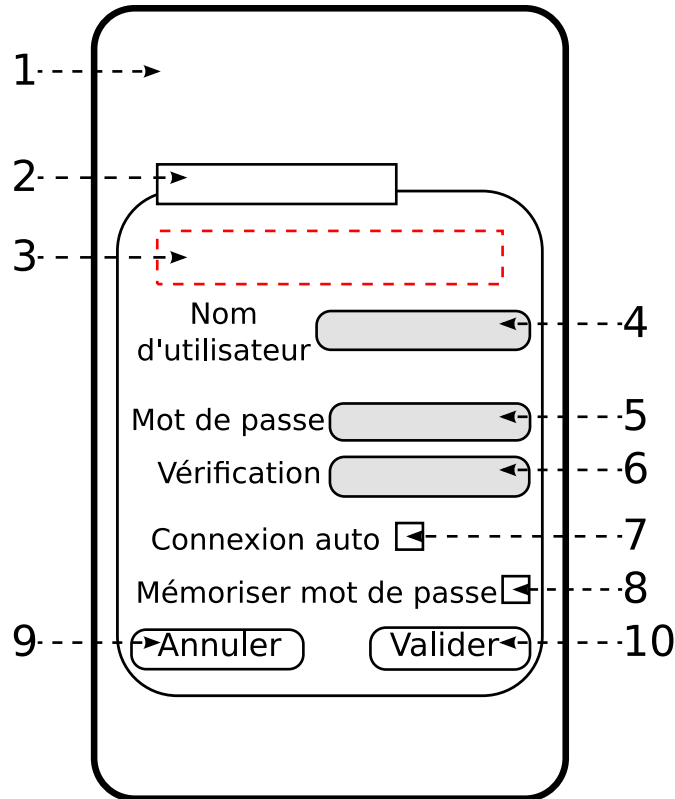
Le nombre d'ennemis (7).

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. »

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. Bouton "[Retour](#)"
9. 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
3	Label	Affiche l'erreur rencontrée par l'utilisateur	RG4-04	RG4-02
6	Champs de texte	Champs de vérification du mot de passe entré	Perte du focus RG4-07	RG4-03
7	Bouton	Permet de revenir à la page de connexion multi-joueurs ¹	Cliqué	RG4-04
8	Bouton	Valide les paramètres entrés	Cliqué	RG4-05

Description des règles

RG4-01 :

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

RG4-02 :

Afficher l'erreur rencontrée.

RG4-03 :

Si champs de texte (5) différent de champs de texte (6)
RG4-02.

RG4-04 :

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

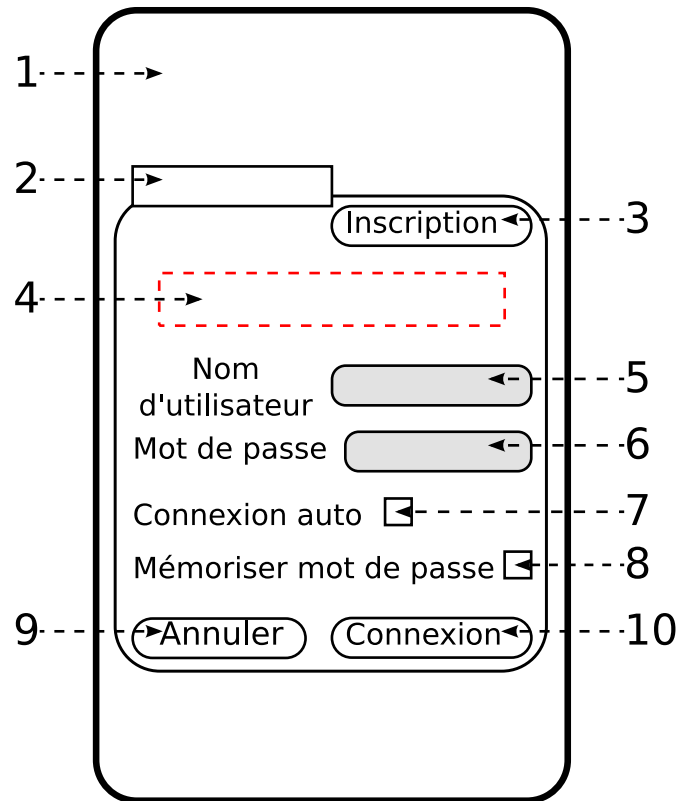
RG4-05 :

RG4-03.
Si aucune erreur n'a été détectée alors
Une connexion avec le serveur distant a lieu afin d'ajouter le nouveau compte.
Si le serveur renvoie une erreur alors
Elle sera affichée sous la forme d'un pop-up.
Sinon
Charger l'accueil multi-joueurs².
Afficher l'accueil multi-joueurs². Si la check-box est cochée (7)
Modifier le fichier utilisateur. Recharger la classe utilisateur.
Supprimer toutes les pages existantes sauf la page d'accueil multi-joueurs².

1. [Connexion multi-joueurs](#) « voir section 1.1.6, page 12. »

2. [Accueil multi-joueurs](#) « voir section 1.1.7, page 14. »

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. Bouton "[Retour](#)"
9. 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
4	Label	Affiche l'erreur	Serveur distant	RG4-02
7	Check box	Permet la connexion automatique lors des prochaines utilisations du multi-joueurs	Cliqué	RG4-05
8	Bouton	Permet de revenir à la page de connexion multi-joueurs ²	Cliqué	RG5-02
9	Bouton	Valide les paramètres entrés	Cliqué	RG5-03

Description des règles

RG5-01 :

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

RG5-02 :

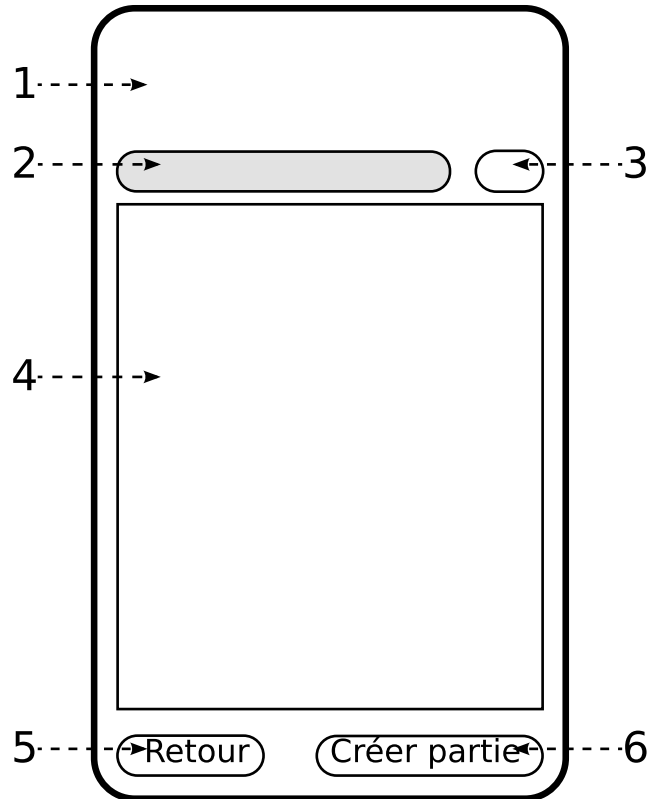
Afficher la page d'accueil ³.
Supprimer la page de connexion multi-joueurs ².

RG5-03 :

Vérification des paramètres passés.
Connexion au serveur distant.
Si le nom du compte et le password sont bons alors
 Charger la page d'accueil multi-joueurs ⁴.
 Afficher la page d'accueil multi-joueurs ⁴.
 Supprimer la page de connexion multi-joueurs ².
Sinon
 Afficher l'erreur dans le label d'erreur (4).

1. [Creation compte multi-joueurs](#) « voir section 1.1.5, page 10. »
2. [Connexion multi-joueurs](#) « voir section 1.1.6, page 12. »
3. [Page d'accueil](#) « voir section 1.1.3, page 5. »
4. [Accueil multi-joueurs](#) « voir section 1.1.7, page 14. »

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 "Rafrachir"
4. Cadre 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
2	Champs de texte	Permet de filtrer les parties selon le texte tapé par l'utilisateur	Texte saisi	RG6-01
3	Bouton	Rafraichi la liste des parties en cours	Cliqué	RG6-02
4	Label	Liste des parties en cours	Chargement de la page RG6-01 RG6-02 Cliqué	RG6-03 RG6-04 RG6-03 RG6-05
5	Bouton	Permet à l'utilisateur de revenir à la page d'accueil	Cliqué	RG6-06
6	Bouton	Affiche la page de création de création d'une partie multi-joueurs	Cliqué	RG6-07

Description des règles

RG6-01 :

Si le champs de texte (2) n'est pas vide alors
Envoyer le contenu à RG6-04

RG6-02 :

RG6-03

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 :

Filtrer l'affichage du label (4) selon le texte reçu.

RG6-05 :

Connexion au serveur distant afin de rejoindre la partie.

RG6-06 :

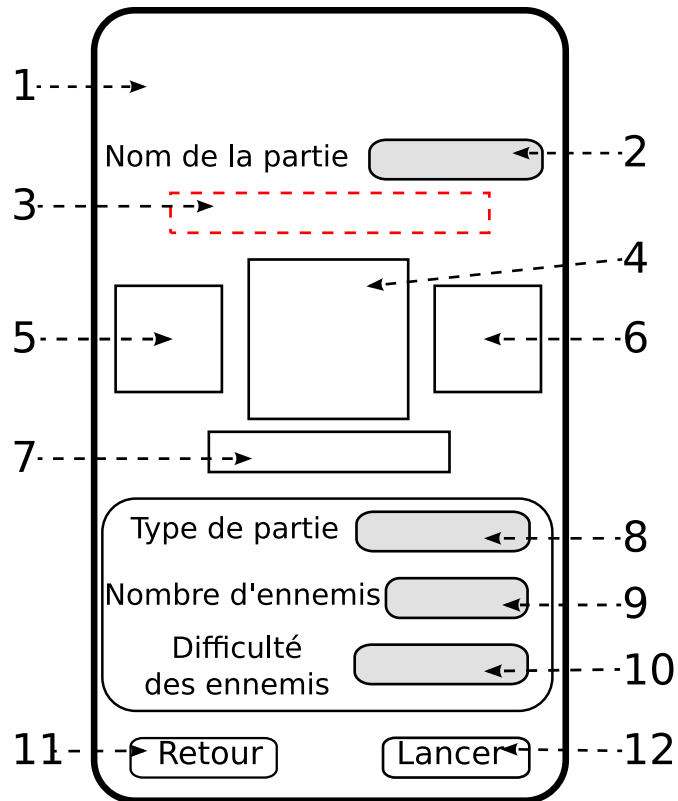
Charger la page d'accueil ¹.
Afficher la page d'accueil¹.
Supprimer la page d'accueil multi-joueurs ².

RG6-07 :

Charger la page de création d'une partie multi-joueurs. ³.
Afficher la page de création d'une partie multi-joueurs³.
Supprimer la page d'accueil multi-joueurs².

1. [Page d'accueil](#) « voir section [1.1.3](#), page [5](#). »
2. [Accueil multi-joueurs](#) « voir section [1.1.7](#), page [14](#). »
3. [Créer partie multi-joueurs](#) « voir section [1.1.8](#), page [16](#). »

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 désiré	Perte du focus	RG7-01
3,4,5	Sélecteur	Permet de sélectionner la carte voulue	Cliqué	RG7-02
6	Label	Affiche le nom de la carte choisie	RG7-02	RG7-03
7	Liste déroulante	Permet de choisir le type de partie	Cliqué	RG7-04
8	Liste déroulante	Permet de choisir le nombre d'ennemis (1, 2 ou 3)	Cliqué	RG7-05
9	Liste déroulante	Permet de choisir la difficulté de l'intelligence artificielle (facile/moyenne/difficile)	Cliqué	RG7-06
10	Bouton	Affiche l'écran d'accueil	Cliqué	RG7-07
11	Bouton	Lance une partie selon les paramètres choisis	Cliqué	RG7-08

Description des règles

RG7-02 :

Si le champs est vide alors
Afficher l'erreur.

RG7-02 :

Décaler les cartes vers la droite ou la gauche.
RG3-03

RG7-03 :

Afficher le nom de la carte choisie.

RG7-04 :

Dérouler la liste.

RG7-05 :

Dérouler la liste.

RG7-06 :

Dérouler la liste.

RG7-07 :

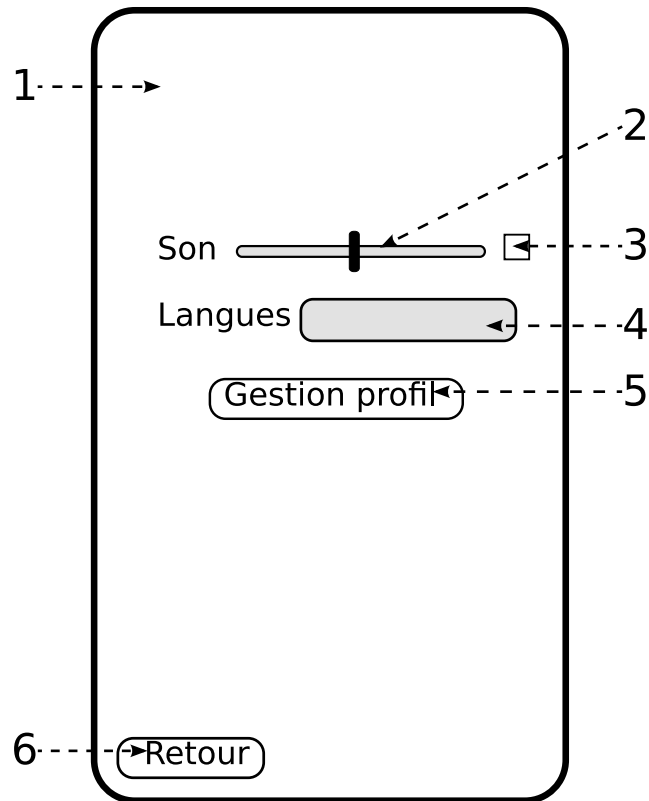
Afficher la page d'accueil¹.
Supprimer la page de création d'une partie multi-joueurs.

RG7-08 :

Connexion au serveur distant.
Créer la partie.
Lancer la partie.
Supprimer la page de création d'une partie solitaire.

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 selectionné dans le fichier de paramètre.

RG8-02 :

Enregistrer le volume à 0 dans le fichier paramètre.

RG8-03 :

Si la langue a changé alors

Appliquer la nouvelle langue dans le fichier de paramètre.

RG8-04 :

Recharger la classe utilisateur.

Charger la page de gestion du profil¹.

Afficher la page de gestion du profil¹.

Supprimer la page des options².

RG8-05 :

Recharger la classe utilisateur.

Charger la page d'accueil³.

Afficher la page d'accueil³.

Supprimer la page des options².

1. [Gestion du profil](#) « voir section [1.1.10](#), page [20](#). »

2. [Options](#) « voir section [1.1.9](#), page [18](#). »

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

2. [Options](#) « voir section [1.1.9](#), page [18](#). »

1.1.10 Gestion du profil

The diagram illustrates a mobile application interface for profile management. It features a central container with rounded corners. At the top, the word "Solo" is displayed. Below it, there are two input fields: "Pseudo" and "Couleur joueur", each with a dropdown arrow. The "Couleur joueur" field is highlighted with a dashed line and a number 3. Below these, the word "Multijoueur" is displayed. Under "Multijoueur", there is a "Nom d'utilisateur" input field with a dropdown arrow. Below this, there is a "Changer de compte" button and a "Modifier" button. Below these, there are two checkboxes: "Connexion auto" and "Mémoriser mot de passe". Below these, there is a "Type" input field with a dropdown arrow. At the bottom, there are two buttons: "Retour" and "Valider". The "Retour" button is highlighted with a dashed line and a number 9. The "Valider" button is highlighted with a dashed line and a number 10. The entire screen is highlighted with a dashed line and a number 1.

1. --->

Solo

Pseudo <--

Couleur joueur <-- 3

Multijoueur

Nom d'utilisateur <-- 4

Changer de compte Modifier <-- 5

Connexion auto ☐ 6

Mémoriser mot de passe ☐ 7

Type <-- 8

9 ---> Retour Valider <-- 10

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 "Modifier"
6. Bouton "Connexion automatique"
7. Liste déroulante "Type"
8. Bouton "Valider"
9. 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	Champs de texte	Couleur du personnage souhaitée	Chargement de la page Perte du focus	RG9-01 RG9-02
4	Champs de texte	Nom de l'utilisateur pour les parties en ligne	Chargement de la page Perte du focus	RG9-03 RG9-04
5	Bouton	Permet la modification du mot de passe pour les parties multi-joueurs	Cliqué	RG9-05
6	Check box	Permet la connexion automatique lors des parties multi-joueurs	Chargement de la page Cliquée	RG9-06 RG4-05
7	Liste déroulante	Permet de choisir le type de l'affichage (droitier/gaucher)	Chargement de la page Perte du focus	RG9-07 RG9-08
8	Bouton	Renvoie à l'écran des options	Cliqué	RG9-09

Description des règles

RG9-01 :

Récupérer dans la classe utilisateur la couleur utilisée.

RG9-02 :

Modifier la couleur dans le fichier utilisateur.

RG9-03 :

Récupérer dans la classe utilisateur le nom du compte hors ligne utilisé.

RG9-04 :

Modifier le nom d'utilisateur pour les parties en ligne dans le fichier utilisateur.

RG9-05 :

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

RG9-06 :

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

RG9-07 :

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

RG9-08 :

Modifier le type de l'affichage dans le fichier utilisateur.

RG9-09 :

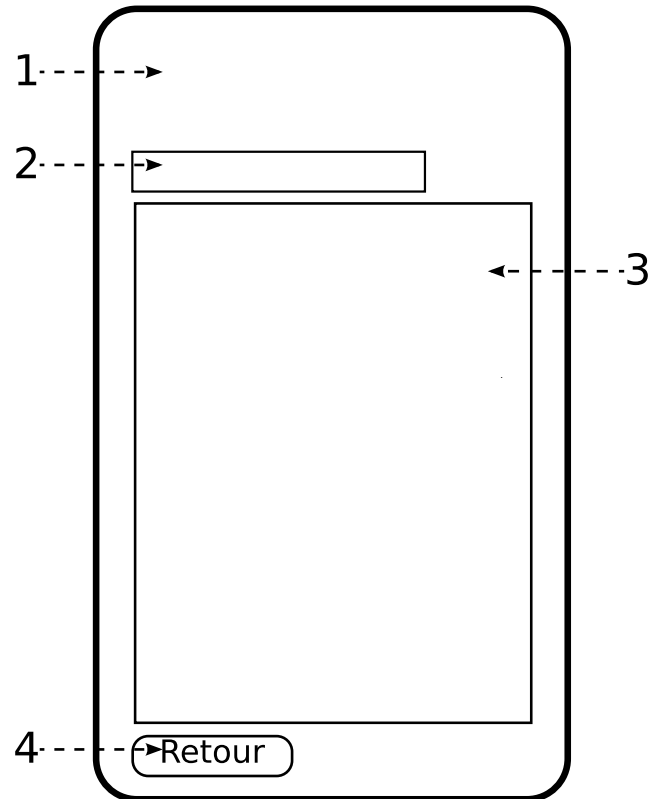
Recharger la classe utilisateur.
Charger la page des options¹.
Afficher la page des options¹.

1. [Options](#) « voir section 1.1.9, page 18. »

Supprimer la page de gestion du profil².

2. [Gestion du profil](#) « voir section [1.1.10](#), page [20](#). »

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 23. »

1.1.12 Créer niveau

The diagram shows a mobile application screen for creating a level. It features a title bar at the top, followed by a text input field for 'Nom du niveau'. Below this is a red dashed box containing a dropdown menu for 'Nombre de cases', which is further divided into 'Largeur' and 'Hauteur' dropdowns. A 'Charger niveau' button is positioned below the dropdowns. At the bottom, there are two buttons: 'Retour' and 'Valider'.

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"

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 24. »
2. [Editeur de niveau](#) « voir section ??, page ?? »
3. [Créer niveau](#) « voir section 1.1.12, page 24. »

1.1.13 Charger un niveau

1.

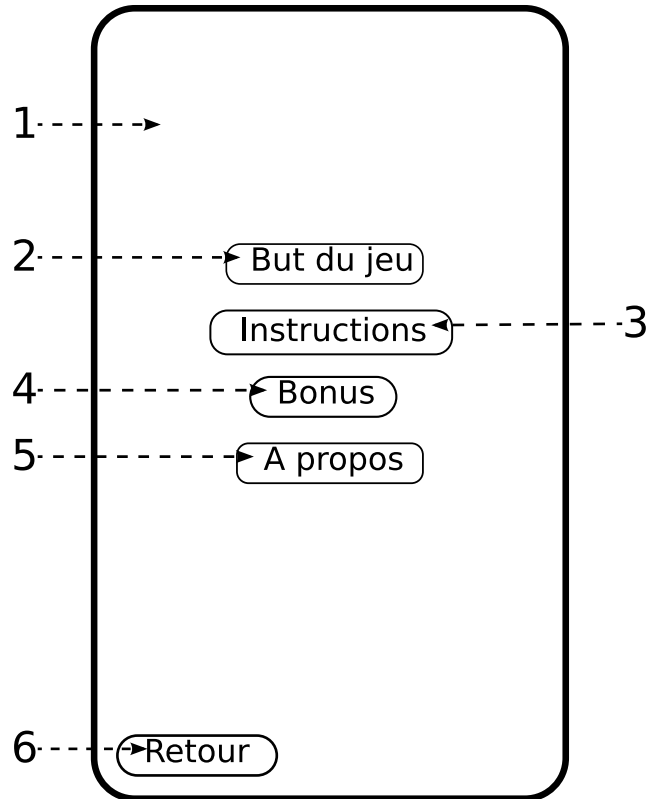
Description des zones

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 :