

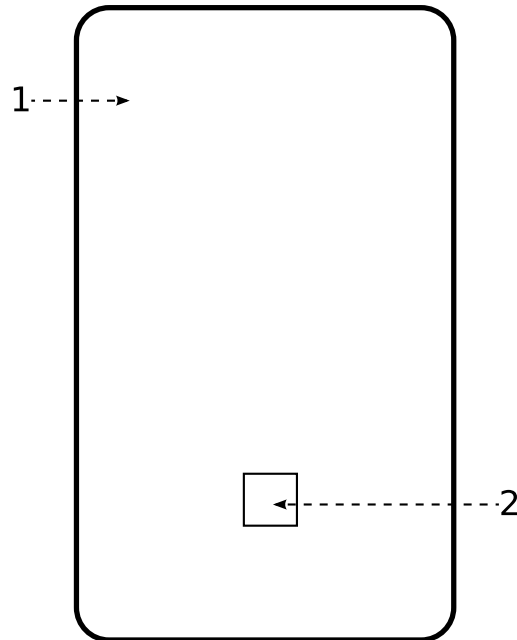
Chapitre 1

Annexes

1.1 Scénarios

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	Evenement	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.

Affichage du spinner montrant le chargement de l'application.

Chargement de l'application :

Chargement de la page d'accueil¹.

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

Si aucun compte n'est trouvé alors la page de création du profil² est chargée puis affichée.

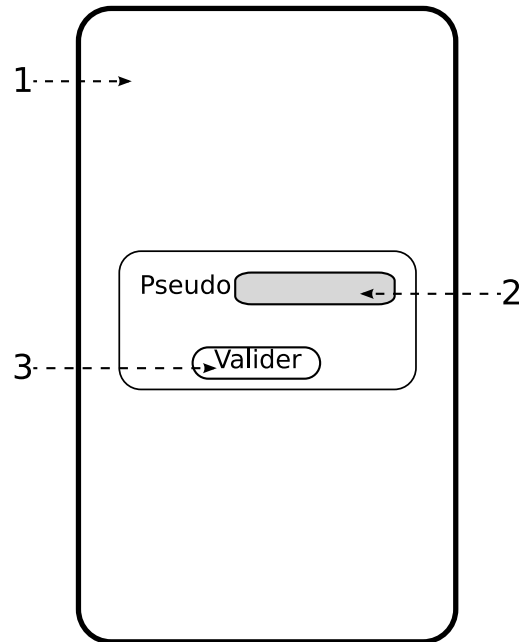
Sinon la page d'accueil¹ est affichée directement.

La page représentant le chargement de l'application est détruite une fois le chargement de l'application terminé.

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 (présent dans l'archive stocké sur le téléphone).
2. Zone de saisie.
3. Label d'erreur.
4. Bouton de validation.

Description des zones

Numéro de zone	Type	Description	Evenement	Règle
2	Zone de saisie	Définition du pseudonyme	Perte du focus	RG1-01
3	Label d'erreur	Affichage d'erreurs	Erreur	RG1-02
4	Bouton	Bouton de validation	Cliqué	RG1-03

Description des règles

RG1-01 :

Vérification de la zone de saisie :

- Non vide.
- Pseudonyme entré inexistant.

Si la vérification est correcte un nouveau compte hors ligne ayant pour pseudonyme celui entré dans la zone de saisie est crée dans la base de donnée du téléphone.

Sinon une erreur est renvoyée et affichée via le label d'erreur (3) RG.

RG1-02 :

RG1-03 :

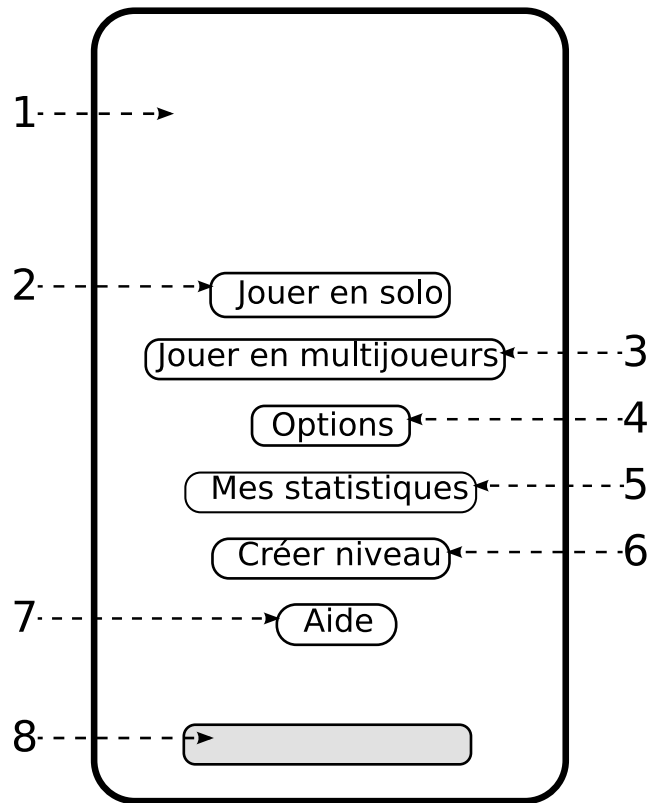
RG1-01.

Afficher la page d'accueil¹.

Cacher la page de création du profil.

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

1.1.3 Page d'accueil



Numéro de zone	Type	Description	Evenement	Règle
1	Image	Fond d'écran présent dans l'archive, stocké sur le téléphone		
2	Zone de saisie	Définition du pseudonyme	Perte du focus	RG1-01
3	Label d'erreur	Affichage d'erreurs	Erreur	
4	Bouton	Bouton de validation	Cliqué	RG1-02

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 "+"

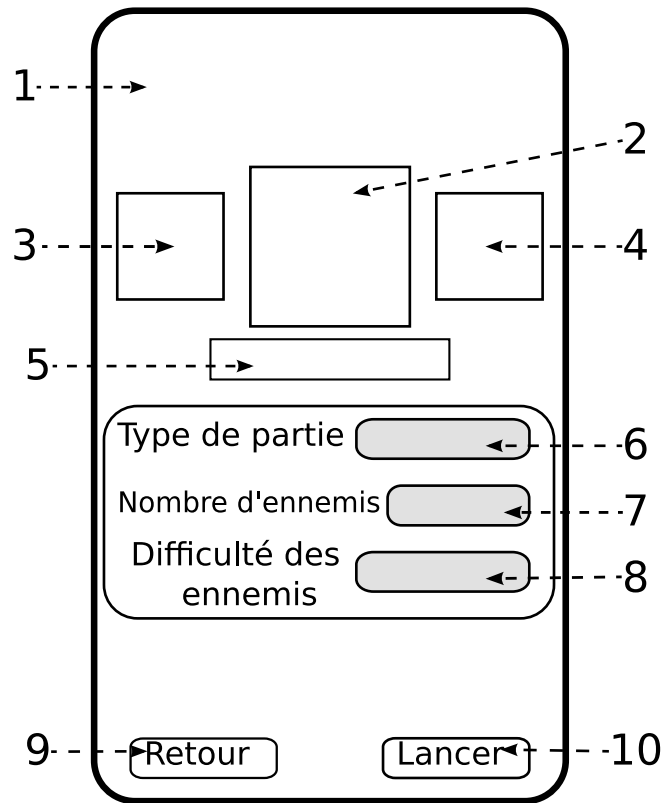
Décrire les autres boutons ?

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 profil ¹

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

1.1.4 Créer partie solo

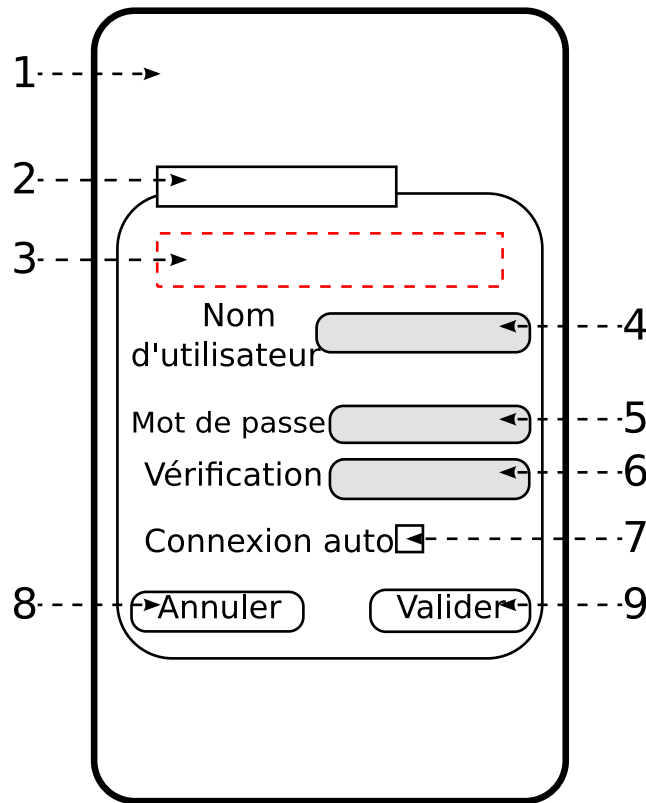


1. Fond d'écran
2. Carte sélectionnée
3. Carte précédente
4. Carte suivante
5. Nom de la carte sélectionnée
6. Liste déroulante "Type de partie"
7. Liste déroulante "Nombre d'ennemis"
8. Liste déroulante "Difficulté des ennemis"
9. Bouton "Retour"
10. Bouton "Lancer"

(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 ...).

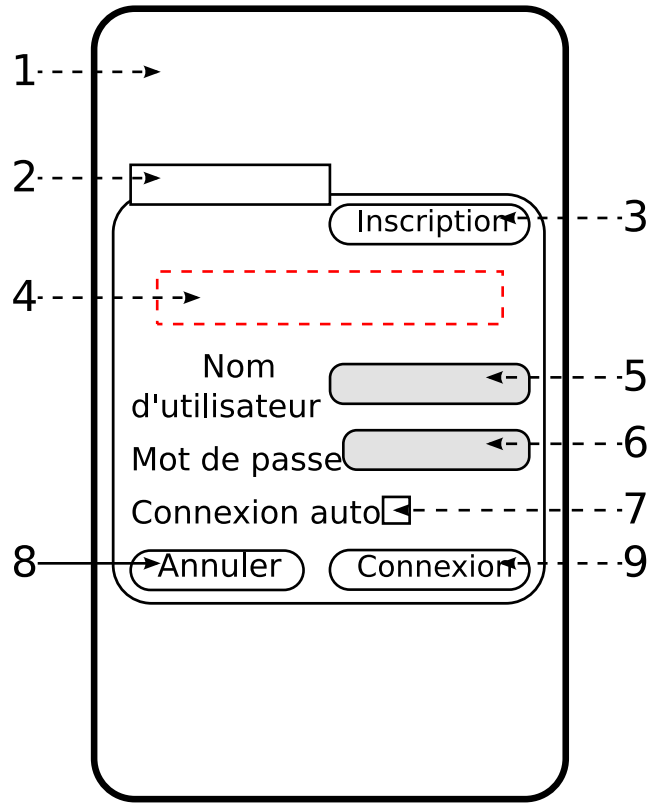
Si aucune erreur n'a lieu, le joueur est redirigé vers la page d'accueil multi-joueurs² sinon le serveur la renvoie à l'application cliente qui l'affichera grâce au cadre défini à cette effigie (3).

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.

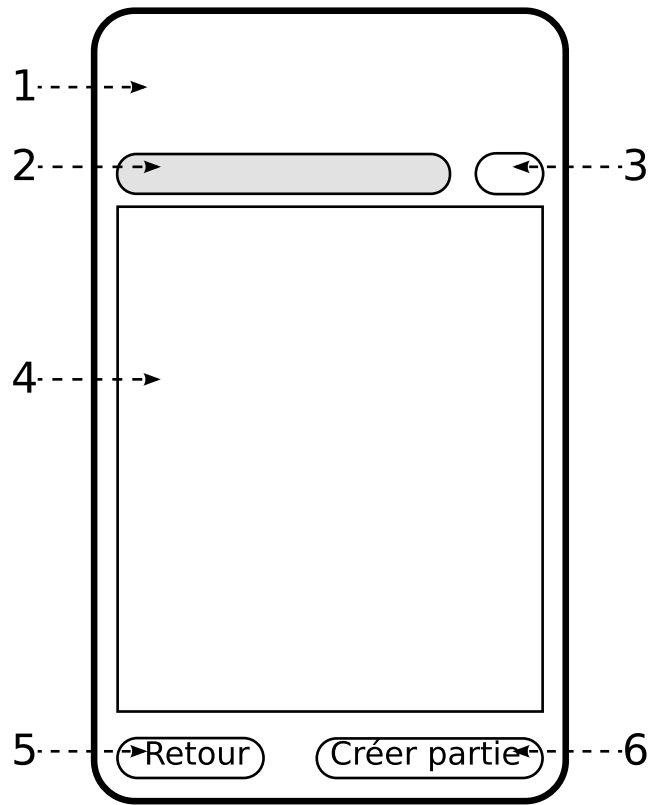
2. Accueil multi-joueurs « voir section 1.1.7, page 8. »

1.1.6 Connexion multi-joueurs



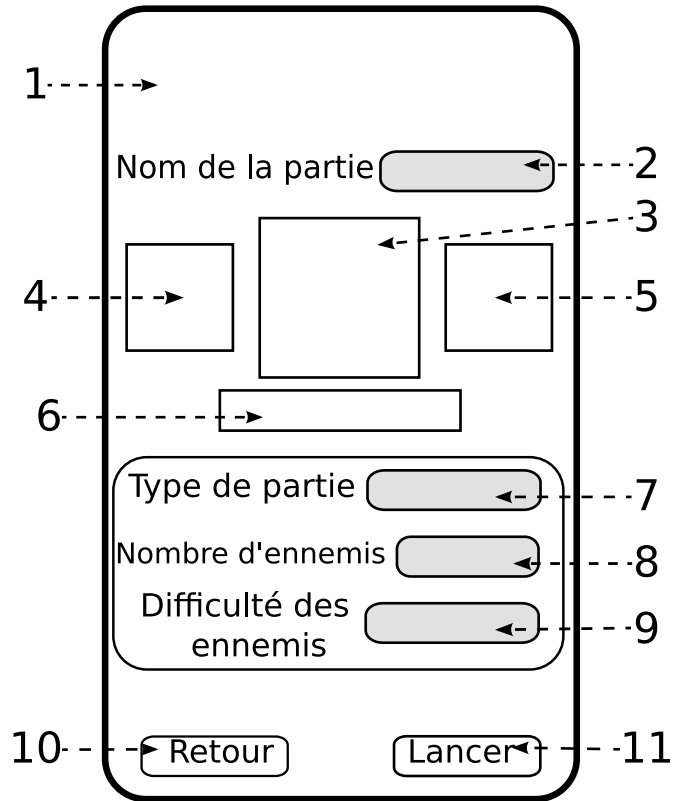
1. Fond d'écran
2. Pseudonyme du compte hors ligne utilisé
3. Bouton "Inscription"
4. Cadre contenant l'erreur survenue
5. Champs de texte "Nom utilisateur"
6. Champs de texte "Mot de passe"
7. Check Box "Connexion auto"
8. Bouton "Retour"
9. Bouton "Connexion"

1.1.7 Accueil multi-joueurs



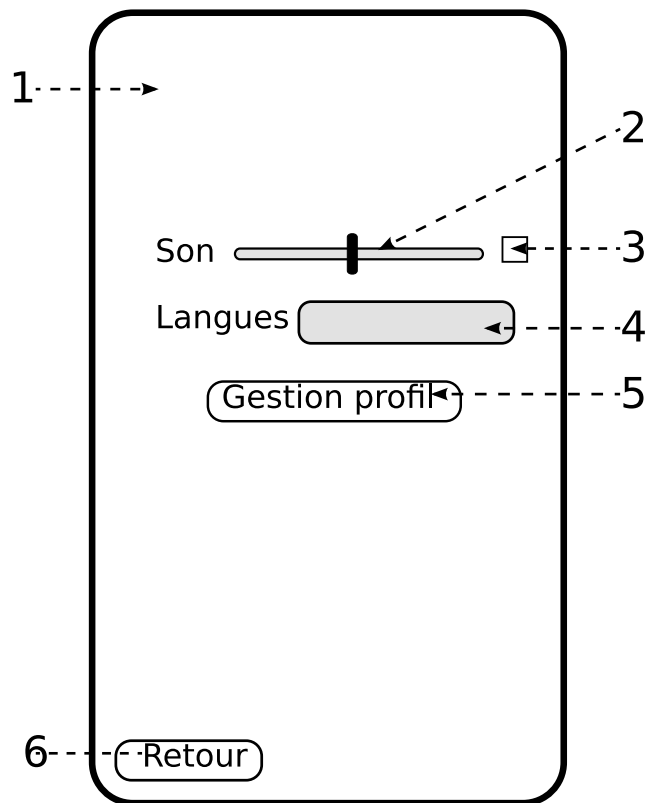
1. Fond d'écran
2. Champs de texte "Filtrer"
3. Bouton "Rafrachir"
4. Cadre contenant les différentes parties en ligne en cours
5. Bouton "Retour"
6. Bouton "Créer partie"

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"

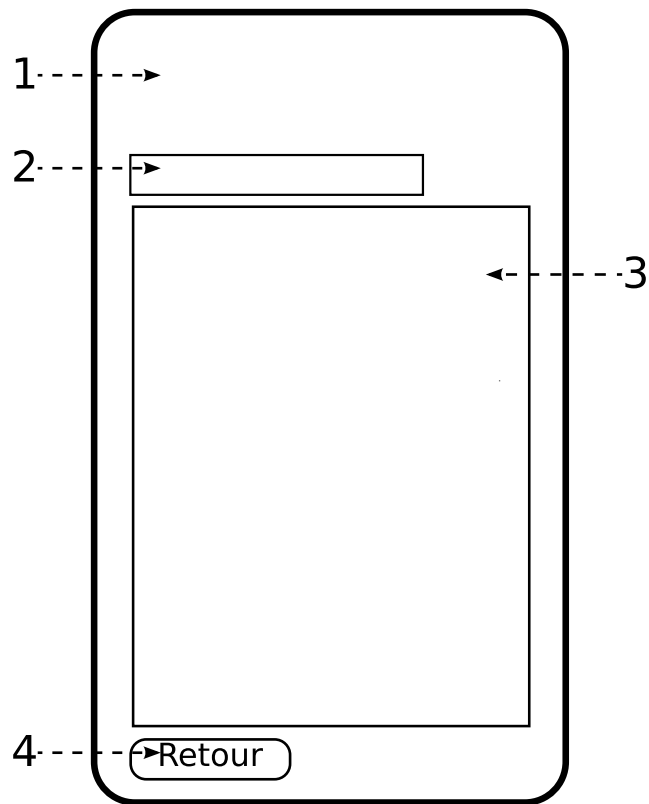
1.1.10 Gestion du profil

The diagram illustrates the 'Gestion du profil' (Profile Management) screen. It features a central rounded rectangle containing the following elements:

- 1**: Points to the top of the screen area.
- Solo**: A section header.
- 2**: Points to the 'Pseudo' text input field.
- 3**: Points to the 'Couleur joueur' dropdown menu.
- Multijoueur**: A section header.
- 4**: Points to the 'Nom d'utilisateur' text input field.
- 5**: Points to the 'Mot de passe' text input field and its 'Modifier' button.
- 6**: Points to the 'Connexion auto' checkbox.
- 7**: Points to the 'Type' dropdown menu.
- 8**: Points to the 'Retour' button at the bottom left.
- 9**: Points to the 'Valider' button at the bottom right.

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"