Cas d’utilisation n°1 : Ouverture de l’application

**Nom :** Ouverture de l’application.

**Contexte d’utilisation :** L’utilisateur veut ouvrir l’application hexagogic ce qui l’amène sur le menu principal.

**Portée :**

**Niveau** : Sous fonction.

**Acteur principal :** Le joueur.

**Intervenants et intérêts :** Le joueur, le système.

**Précondition :**

**Garantie minimale :**

**Garantie en cas de succès :** L’application s’ouvre sur le menu principal du jeu.

**Déclencheur :** Lancement de l’application depuis un IDE ou un exécutable.

**Scénario nominal :**

* Le système ouvre le menu principal.

**Extension :**

**Liste des variantes :**

**Informations connexes :**

Cas d’utilisation n°2 : Ouverture du menu principal

**Nom :** Ouverture du menu principal.

**Contexte d’utilisation :** Après la demande du de l’utilisateur de revenir au menu ou après l’ouverture du jeu, le menu principal s’affiche.

**Portée :**

**Niveau** : Sous fonction.

**Acteur principal :** Le programme.

**Intervenants et intérêts :** Le système.

**Précondition :** Cas d’utilisation n°1

**Garantie minimale :**

**Garantie en cas de succès :** Le menu du jeu s’affiche.

**Déclencheur :** Le bouton de retour au menu principal ou l’ouverture du jeu.

**Scénario nominal :**

* Le système affiche du titre du jeu.
* Le système affiche l’option continuer.
* Le système affiche l’option recommencer.
* Le système affiche l’option choix du niveau.
* Le système affiche l’option tutoriel.
* Le système affiche l’option quitter le jeu.

**Extension :**

**Liste des variantes :**

**Informations connexes :**

Cas d’utilisation n°3 : Option continuer

**Nom :** Option continuer.

**Contexte d’utilisation :** Dans le menu principal ou le menu option, l’utilisateur a choisi l’option continuer.

**Portée :**

**Niveau** : Sous fonction.

**Acteur principal :** Le joueur.

**Intervenants et intérêts :** Le joueur, le système.

**Précondition :** Ouverture du menu option si le joueur est dans un niveau ou qu’il a démarrer le jeu.

**Garantie minimale :**

**Garantie en cas de succès :** Retour sur le dernier niveau joueur par le joueur.

**Déclencheur :** Activation de l’option continuer.

**Scénario nominal :**

* Le système affiche le dernier niveau fait par le joueur.

**Extension :**

**Liste des variantes :**

**Informations connexes :**

Cas d’utilisation n°4 : Option recommencer.

**Nom :** Option recommencer.

**Contexte d’utilisation :** Dans le menu principal, l’utilisateur a choisi l’option recommencer.

**Portée :**

**Niveau** : Sous-fonction.

**Acteur principal :** Le joueur.

**Intervenants et intérêts :** Le joueur, le système.

**Précondition :** Ouverture du menu option si le joueur est dans un niveau.

**Garantie minimale :**

**Garantie en cas de succès :** Demande de validation

**Déclencheur :** Activation de l’option recommencer.

**Scénario nominal :**

* Le système affiche une fenêtre de validation de suppression de sauvegarde avec option oui ou non

**Extension :**

**Liste des variantes :**

**Informations connexes :**

Cas d’utilisation n°5 : Validation de suppression de sauvegarde

**Nom :** Validation de suppression de sauvegarde

**Contexte d’utilisation :** Le logiciel demande validation au joueur avant de supprimer tout l’avancement du jeu pour recommencer au tout début.

**Portée :**

**Niveau** : Stratégique.

**Acteur principal :** Le système.

**Intervenants et intérêts :**

**Précondition :** Choix de l’option recommencer.

**Garantie minimale :**

**Garantie en cas de succès :** Affichage d’un menu de validation

**Déclencheur :**

**Scénario nominal :**

* Soit l’utilisateur choisi l’option oui
* Soit l’utilisateur choisi l’option non

**Extension :**

**Liste des variantes :**

**Informations connexes :**

Cas d’utilisation n°6 : Option oui de la validation de suppression de sauvegarde

**Nom :** Option oui de la validation de suppression de sauvegarde

**Contexte d’utilisation :** Après avoir choisi de recommencer le jeu, le système demande validation et l’utilisateur a choisi oui à la validation de la suppression de l’avancement.

**Portée :**

**Niveau** : Sous-fonction.

**Acteur principal :** Le joueur.

**Intervenants et intérêts :**

**Précondition :**

**Garantie minimale :**

**Garantie en cas de succès :** Affichage du premier niveau

**Déclencheur :**

**Scénario nominal :**

* Le système affiche le premier niveau au joueur.

**Extension :**

**Liste des variantes :**

**Informations connexes :**

Cas d’utilisation n°7 : Option non de la validation de suppression de sauvegarde

**Nom :** Option non de la validation de suppression de sauvegarde

**Contexte d’utilisation :** Après avoir choisi de recommencer le jeu, le système demande validation et l’utilisateur a choisi non à la validation de la suppression de l’avancement.

**Portée :**

**Niveau** : Sous-fonction.

**Acteur principal :** Le joueur.

**Intervenants et intérêts :**

**Précondition :**

**Garantie minimale :**

**Garantie en cas de succès :** Ouverture du menu principal

**Déclencheur :**

**Scénario nominal :**

* Le système ouvre le menu principale.

**Extension :**

**Liste des variantes :**

**Informations connexes :**

.

Cas d’utilisation n°8 : Option choix du niveau niveaux.

**Nom :** Option recommencer.

**Contexte d’utilisation :** Dans le menu principal, l’utilisateur a choisi l’option recommencer.

**Portée :**

**Niveau** : Utilisateur.

**Acteur principal :** Le joueur.

**Intervenants et intérêts :**

**Précondition :** Ouverture du menu option si le joueur est dans un niveau.

**Garantie minimale :**

**Garantie en cas de succès :** Recommencer le jeu du tout début.

**Déclencheur :**

**Scénario nominal :**

* Validation de suppression de sauvegarde.

**Extension :**

**Liste des variantes :**

**Informations connexes :**

**Nom :** Option choix du niveau niveaux.

**Contexte d’utilisation :** Dans le menu principal ou le menu option, l’utilisateur a choisi l’option choisir un niveau.

**Portée :**

**Niveau** : Sous-fonction.

**Acteur principal :** Le système.

**Intervenants et intérêts :**

**Précondition :** Ouverture du menu option si le joueur est dans un niveau.

**Garantie minimale :**

**Garantie en cas de succès :** Affichage du template choix des niveaux

**Déclencheur :**

**Scénario nominal :**

* Le système affiche le template choix des niveaux.

**Extension :**

**Liste des variantes :**

**Informations connexes :**

Cas d’utilisation n°9 : Option tutoriel.

**Nom :** Option recommencer.

**Contexte d’utilisation :** Dans le menu principal, l’utilisateur a choisi l’option recommencer.

**Portée :**

**Niveau** : Utilisateur.

**Acteur principal :** Le joueur.

**Intervenants et intérêts :**

**Précondition :** Ouverture du menu option si le joueur est dans un niveau.

**Garantie minimale :**

**Garantie en cas de succès :** Recommencer le jeu du tout début.

**Déclencheur :**

**Scénario nominal :**

* Validation de suppression de sauvegarde.

**Extension :**

**Liste des variantes :**

**Informations connexes :**

**Nom :** Option tutoriel.

**Contexte d’utilisation :** Dans le menu principal ou le menu option, l’utilisateur a choisi l’option tutoriel.

**Portée :**

**Niveau** : Sous-fonction.

**Acteur principal :** Le système.

**Intervenants et intérêts :**

**Précondition :** Ouverture du menu option si le joueur est dans un niveau.

**Garantie minimale :**

**Garantie en cas de succès :** Affichage du template tutoriel

**Déclencheur :**

**Scénario nominal :**

* Le système affiche le template tutoriel

**Extension :**

**Liste des variantes :**

**Informations connexes :**

Cas d’utilisation n°10 : Option quitter le jeu.

**Nom :** Option recommencer.

**Contexte d’utilisation :** Dans le menu principal, l’utilisateur a choisi l’option recommencer.

**Portée :**

**Niveau** : Utilisateur.

**Acteur principal :** Le joueur.

**Intervenants et intérêts :**

**Précondition :** Ouverture du menu option si le joueur est dans un niveau.

**Garantie minimale :**

**Garantie en cas de succès :** Recommencer le jeu du tout début.

**Déclencheur :**

**Scénario nominal :**

* Validation de suppression de sauvegarde.

**Extension :**

**Liste des variantes :**

**Informations connexes :**

**Nom :** Option choix du niveau niveaux.

**Contexte d’utilisation :** Dans le menu principal ou le menu option, l’utilisateur a choisi de quitter le jeu.

**Portée :**

**Niveau** : Sous-fonction.

**Acteur principal :** Le système.

**Intervenants et intérêts :**

**Précondition :** Ouverture du menu option si le joueur est dans un niveau.

**Garantie minimale :**

**Garantie en cas de succès :** Affichage d’un menu de validation.

**Déclencheur :**

**Scénario nominal :**

* Le système affiche un menu de validation

**Extension :**

**Liste des variantes :**

**Informations connexes :**

Cas d’utilisation n°11 : Option oui de la validation de quitter le jeu

**Nom :** Option oui de la validation de suppression de sauvegarde

**Contexte d’utilisation :** Après avoir choisi de quitter le jeu, le système demande validation et l’utilisateur a choisi oui à la validation de quitter le jeu

**Portée :**

**Niveau** : Sous-fonction.

**Acteur principal :** Le joueur.

**Intervenants et intérêts :**

**Précondition :**

**Garantie minimale :**

**Garantie en cas de succès :** Le jeu se ferme

**Déclencheur :**

**Scénario nominal :**

* Le système ferme le jeu.

**Extension :**

**Liste des variantes :**

**Informations connexes :**

Cas d’utilisation n°12 : Option non de la validation de quitter le jeu

**Nom :** Option non de la validation de suppression de sauvegarde

**Contexte d’utilisation :** Après avoir choisi de quitter le jeu, le système demande validation et l’utilisateur a choisi non à la validation de quitter le jeu

**Portée :**

**Niveau** : Sous-fonction.

**Acteur principal :** Le joueur.

**Intervenants et intérêts :**

**Précondition :**

**Garantie minimale :**

**Garantie en cas de succès :** Retour au précèdent emplacement du joueur

**Déclencheur :**

**Scénario nominal :**

* Le système affiche le dernier template où été le joueur.

**Extension :**

**Liste des variantes :**

**Informations connexes :**

Cas d’utilisation n°13 : Retour en arrière

**Nom :** Retour en arrière

**Contexte d’utilisation :** Dansle template tutoriel ou choix niveau, une option du joueur et de retourner en arrière

**Portée :**

**Niveau** : Utilisateur.

**Acteur principal :** Le joueur.

**Intervenants et intérêts :**

**Précondition :**

**Garantie minimale :**

**Garantie en cas de succès :** Retour au précèdent emplacement du joueur

**Déclencheur :**

**Scénario nominal :**

* Le système affiche le dernier template où été le joueur.

**Extension :**

**Liste des variantes :**

**Informations connexes :**

Cas d’utilisation n°14 : Choisi menu option.

**Nom :** Choisi menu option.

**Contexte d’utilisation :** Dans un niveau, le bouton menu option est choisi par l’utilisateur.

**Portée :**

**Niveau** : Utilisateur.

**Acteur principal :** Le joueur.

**Intervenants et intérêts :**

**Précondition :**

**Garantie minimale :**

**Garantie en cas de succès :** Affichage d’un menu avec différentes options pour le joueur

**Déclencheur :**

**Scénario nominal :**

* Le système sauvegarde le niveau
* Le système affiche le menu option

**Extension :**

**Liste des variantes :**

**Informations connexes :**

Cas d’utilisation n°15 : Menu option

**Nom : M**enu option.

**Contexte d’utilisation :** Après avoir choisi le menu option dans un niveau le système affiche ce dernier.

**Portée :**

**Niveau** **:** Stratégique.

**Acteur principal :** Le système.

**Intervenants et intérêts :**

**Précondition :**

**Garantie minimale :**

**Garantie en cas de succès :** Affichage d’un menu avec différentes options pour le joueur

**Déclencheur :**

**Scénario nominal :**

* Le système affiche l’option continuer
* Le système affiche l’option réinitialiser le niveau
* Le système affiche l’option niveau suivant
* Le système affiche l’option choisir niveau
* Le système affiche l’option menu principal
* Le système affiche l’option quitter le jeu
* Le système affiche l’option tutoriel

**Extension :**

**Liste des variantes :**

**Informations connexes :**

Cas d’utilisation n°16 : Option réinitialiser le niveau

**Nom :** Option réinitialiser le niveau

**Contexte d’utilisation :** L’utilisateur a choisi l’option réinitialiser le niveau dans le menu option

**Portée :**

**Niveau** **: U**tilisateur

**Acteur principal :** Le joueur.

**Intervenants et intérêts :**

**Précondition :**

**Garantie minimale :**

**Garantie en cas de succès :** Demande de validation au joueur.

**Déclencheur :**

**Scénario nominal :**

* Affichage d’une fenêtre de validation

**Extension :**

**Liste des variantes :**

**Informations connexes :**

Cas d’utilisation n°17 : Option oui de la validation de réinitialiser le niveau

**Nom :** Option oui de la validation de réinitialiser le niveau

**Contexte d’utilisation :** Le joueur a choisi de réinitialiser le niveau

**Portée :**

**Niveau** : Sous-fonction.

**Acteur principal :** Le système.

**Intervenants et intérêts :**

**Précondition :**

**Garantie minimale :**

**Garantie en cas de succès :** La progression du niveau est remise à 0

**Déclencheur :**

**Scénario nominal :**

* Le système supprime l’avancement du joueur
* Le système affiche le niveau.

**Extension :**

**Liste des variantes :**

**Informations connexes :**

Cas d’utilisation n°18 : Option non de la validation de réinitialiser le niveau

**Nom :** Option non de la validation de réinitialiser le niveau

**Contexte d’utilisation :** Le joueur a choisi de retourner à sa progression

**Portée :**

**Niveau** : Sous-fonction.

**Acteur principal :** Le système.

**Intervenants et intérêts :**

**Précondition :**

**Garantie minimale :**

**Garantie en cas de succès :** Le joueur retourne a son niveau

**Déclencheur :**

**Scénario nominal :**

* Le système retourne au niveau.

**Extension :**

**Liste des variantes :**

**Informations connexes :**

Cas d’utilisation n°18 : Option niveau suivant

**Nom :** Option niveau suivant

**Contexte d’utilisation :** Le joueur a choisi l’option niveau suivant

**Portée :**

**Niveau** : Utilisateur.

**Acteur principal :** Le joueur.

**Intervenants et intérêts :**

**Précondition :**

**Garantie minimale :**

**Garantie en cas de succès :** Demande de validation au joueur

**Déclencheur :**

**Scénario nominal :**

* Le système affiche une fenêtre de validation

**Extension :**

**Liste des variantes :**

**Informations connexes :**

Cas d’utilisation n°19  : Option oui de la validation de niveau suivant

**Nom :** Option oui de la validation de niveau suivant

**Contexte d’utilisation :** Le joueur a choisi passer au niveau suivant

**Portée :**

**Niveau** : Sous-fonction.

**Acteur principal :** Le système.

**Intervenants et intérêts :**

**Précondition :**

**Garantie minimale :**

**Garantie en cas de succès :** Le niveau suivant est affiché.

**Déclencheur :**

**Scénario nominal :**

* Le système sauvegarde la progression du niveau actuel
* Le système affiche le niveau suivant.

**Extension :**

**Liste des variantes :**

**Informations connexes :**

Cas d’utilisation n°20  : Option non de la validation de niveau suivant

**Nom :** Option non de la validation de niveau suivant

**Contexte d’utilisation :** Le joueur a choisi de rester sur le niveau actuel

**Portée :**

**Niveau** : Sous-fonction.

**Acteur principal :** Le système.

**Intervenants et intérêts :**

**Précondition :**

**Garantie minimale :**

**Garantie en cas de succès :** Le joueur retourne sur la progression du niveau auquel il est

**Déclencheur :**

**Scénario nominal :**

* Le système affiche le niveau actuel.

**Extension :**

**Liste des variantes :**

**Informations connexes :**

Cas d’utilisation n°21  : Option menu principal

**Nom :** Retour menu principal

**Contexte d’utilisation :** Le joueur a choisi l’option de retourner au menu principal.

**Portée :**

**Niveau** : Sous-fonction.

**Acteur principal :** Le système.

**Intervenants et intérêts :**

**Précondition :**

**Garantie minimale :**

**Garantie en cas de succès :** Demande de validation

**Déclencheur :**

**Scénario nominal :**

* Le système affiche une fenêtre de validation.

**Extension :**

**Liste des variantes :**

**Informations connexes :**

Cas d’utilisation n°22  : Option oui de la validation de retour au menu principal

**Nom :** Option oui de la validation de retour au menu principal

**Contexte d’utilisation :** Le joueur a choisi de retourner au menu principal

**Portée :**

**Niveau** : Sous-fonction.

**Acteur principal :** Le système.

**Intervenants et intérêts :**

**Précondition :**

**Garantie minimale :**

**Garantie en cas de succès :** Le menu principal est afficher.

**Déclencheur :**

**Scénario nominal :**

* Le système sauvegarde la progression du niveau actuel
* Le système affiche le menu principal

**Extension :**

**Liste des variantes :**

**Informations connexes :**

Cas d’utilisation n°23  : Option non de la validation de retour au menu principal

**Nom :** Option non de la validation de retour au menu principal

**Contexte d’utilisation :** Le joueur a choisi de rester sur le niveau actuel

**Portée :**

**Niveau** : Sous-fonction.

**Acteur principal :** Le système.

**Intervenants et intérêts :**

**Précondition :**

**Garantie minimale :**

**Garantie en cas de succès :** Le joueur retourne sur la progression du niveau auquel il est

**Déclencheur :**

**Scénario nominal :**

* Le système affiche le niveau actuel.

**Extension :**

**Liste des variantes :**

**Informations connexes :**

Cas d’utilisation n°24 : Annuler action

**Nom :** Annuler action

**Contexte d’utilisation :** Le joueur veut annuler l’action qu’il vient de faire sur le plateau de jeu

**Portée :**

**Niveau** : Utilisateur

**Acteur principal :** Le joueur.

**Intervenants et intérêts :**

**Précondition :**

**Garantie minimale :**

**Garantie en cas de succès :** La dernière action faite est annulée.

**Déclencheur :**

**Scénario nominal :**

* Le système annule la dernière action du joueur ;

**Extension :**

**Liste des variantes :**

**Informations connexes :**

Cas d’utilisation n°25 : Refaire une action

**Nom :** Refaire une action

**Contexte d’utilisation :** Le joueur veut refaire l’action qu’il vient d’annuler sur le plateau de jeu

**Portée :**

**Niveau** : Utilisateur

**Acteur principal :** Le joueur.

**Intervenants et intérêts :**

**Précondition :**

**Garantie minimale :**

**Garantie en cas de succès :** L’annulation est annulée

**Déclencheur :**

**Scénario nominal :**

* Le système annule la dernière annulation.

**Extension :**

**Liste des variantes :**

**Informations connexes :**

Cas d’utilisation n°26 : Choix de tuile

**Nom :** Choix de tuile

**Contexte d’utilisation :** Le joueur choisie une tuile présente dans le menu de choix de tuile d’un niveau

**Portée :**

**Niveau** : Utilisateur

**Acteur principal :** Le joueur.

**Intervenants et intérêts :**

**Précondition :**

**Garantie minimale :**

**Garantie en cas de succès :** La tuile est choisie

**Déclencheur :**

**Scénario nominal :**

* Le système mes en mémoire la tuile choisie, s’il y en avait déjà une, il la remplace

**Extension :**

**Liste des variantes :**

**Informations connexes :**

Il y aura toujours une tuile en mémoire (si l’utilisateur n’en a pas choisie alors elle est vide.

Cas d’utilisation n°27 : Placer une tuile

**Nom :** Placer une tuile

**Contexte d’utilisation :** Le joueur place une tuile a un emplacement sur le plateau de jeu

**Portée :**

**Niveau** : Stratégie

**Acteur principal :** Le système.

**Intervenants et intérêts :**

**Précondition :**

**Garantie minimale :**

**Garantie en cas de succès :** La tuile est placée à l’emplacement voulus.

**Déclencheur :**

**Scénario nominal :**

* Le système place la tuile de la mémoire aux coordonnées voulues par le joueur.
* Le système mémorise l’action

**Extension :**

**Liste des variantes :**

**Informations connexes :**