

# SAE 1.01 – Implementation d'un besoin client

## Le jeu du YAMS

### 1 – Maquette

Feuille de score d'un joueur :

NomJoueur	
1 [total de 1]	4
2 [total de 2]	6
3 [total de 3]	12
4 [total de 4]	8
5 [total de 5]	20
6 [total de 6]	18
Bonus si > à 62 [35]	35
Total supérieur	103
Brelan [total]	
Carré [total]	
Full House [25]	
Petite suite [30]	
Grande suite [40]	
Yams [50]	
Chance [total]	
Total inférieur	
Total	103

13 lettres maximum pour le nom du joueur, afin de ne pas dépasser les 40 caractères de large, tout en gardant une marge à droite et à gauche du nom :

NomJoueurMaxi

Le nom est centré à la colonne. Dans le cas où il ne peut être centré correctement (c'est-à-dire, quand il est impossible de répartir équitablement les caractères de chaque côté), la ligne droite se voit réduite d'un trait:

NomJoueur  
NomJoueurX

Les valeurs numériques sont alignées à droite de la deuxième colonne, avec une marge droite de 6 espaces (cf. points médians) :

	X.....
	XX
	XXX

Affichage des dés :

Les dés sont lancés, vous obtenez :

1	3	2	5	4
---	---	---	---	---

Démarrage du jeu :

Jeu du YAMS  
Nom du Joueur 1 :  
Nom du Joueur 2 :

En cas d'erreur de saisie, quand le nom dépasse la taille autorisée :

Nom de 13 caractères maximum

Choix des dés :

Souhaitez-vous relancer les dés ?  
(oui / non) :

Veillez entrer les dés à relancer, un  
dé par ligne, puis terminez par "fin"  
(tous, 1e, 2e...) :

Messages en cas d'erreur de saisie :

Veillez saisir "oui" ou "non"  
Nom de dé incorrect  
Dé déjà saisi

Choix de la case à remplir :

Vous pouvez remplir les cases suivantes:

- brelan (XX points)
- 3 (XX points)

Quel est votre choix :

Messages en cas d'erreur de saisie :

Vous ne pouvez pas jouer cette case  
Case inexistante

Quand le jeu est terminé:

Totaux	
NomJoueur1	XXX + YYY = ZZZ
NomJoueur2	XXX + YYY = ZZZ