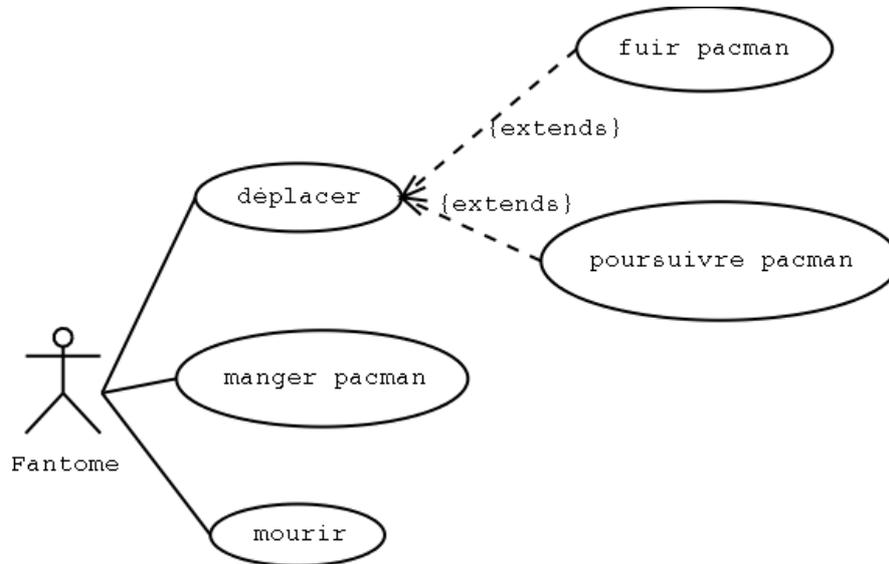


Fiche descriptives des cas d'utilisation

➤ FANTOMES



Cas d'utilisation : Déplacer

Titre : Déplacer

Résumé : Ce cas d'utilisation englobe les différents déplacements du fantôme. Poursuivre ou fuir PacMan sont les deux actions principales.

Acteurs : les fantômes, PacMan

Cas d'utilisation : Manger PacMan

Titre : Manger PacMan

Résumé : Ce cas d'utilisation permet à un fantôme de manger le héros PacMan.

Acteurs : les fantômes, PacMan

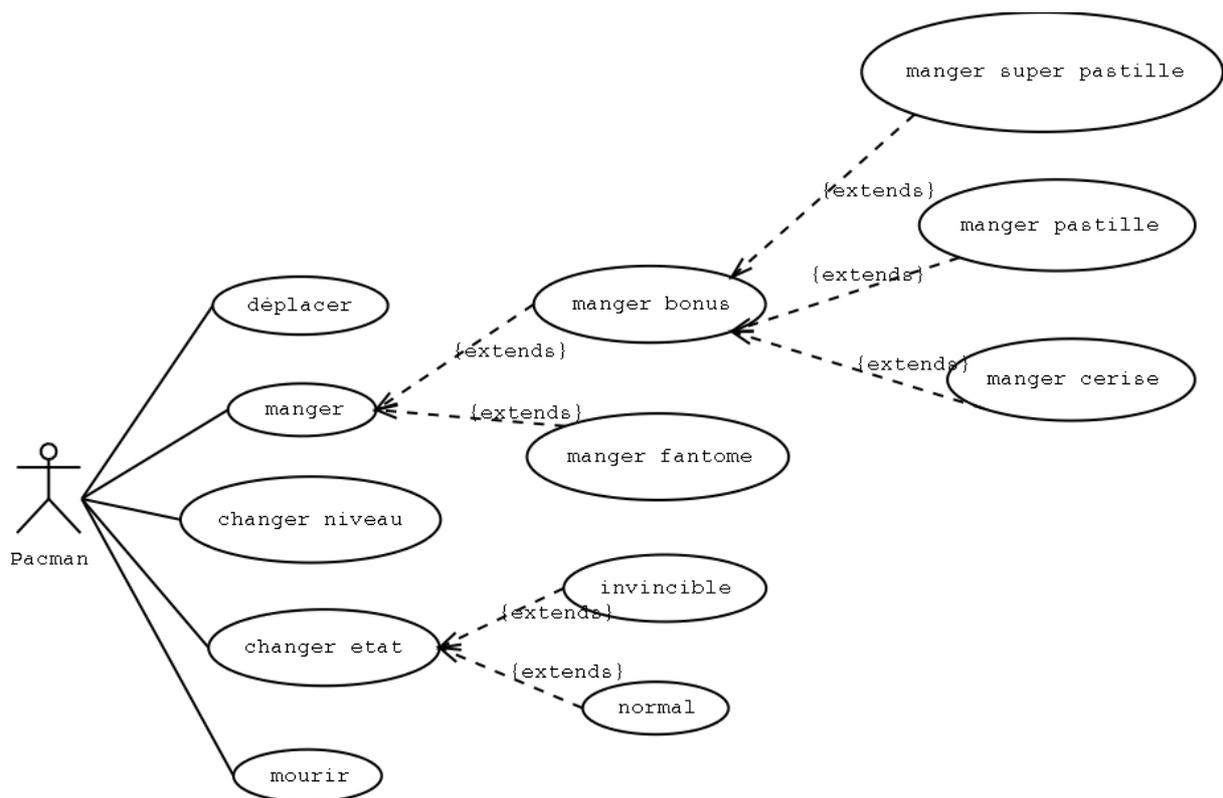
Cas d'utilisation : Mourir

Titre : Mourir

Résumé : Ce cas d'utilisation gère la mort d'un fantôme suite au contact avec PacMan « Invincible ».

Acteurs : les fantômes, PacMan

➤ PACMAN



Cas d'utilisation : Déplacer

Titre : Déplacer

Résumé : Ce cas d'utilisation englobe les différents déplacements de PacMan. En effet, celui-ci peut se déplacer sur une grille dans quatre directions différentes : haut, bas, gauche, droite.

Acteurs : PacMan c'est à dire PacMan « Invincible » et PacMan « Normal »

Cas d'utilisation : Manger

Titre : Manger

Résumé : Ce cas d'utilisation permet de gérer les différents éléments que PacMan peut manger, c'est à dire des « Pastilles », des « Super-Pastilles », des « Cerises » et des « Fantômes ».

Les « Pastilles » sont l'ensemble des éléments dispersés sur la grille. PacMan doit manger toutes les « Pastilles » pour passer au niveau supérieur.

Les « Super-Pastilles » sont des objets placés sur la grille et qui permettent à PacMan de passer dans l'état « Invincible » pendant quelques secondes.

Les « Cerises » permettent à PacMan d'augmenter son nombre de points.

Les « Fantômes » sont des acteurs ennemis. Ils ne peuvent être manger par PacMan que quand celui-ci est invincible. Sinon, PacMan doit les éviter pour poursuivre sa partie.

Acteurs : PacMan, les fantômes.

Cas d'utilisation : Changer de niveau

Titre : Changer de niveau

Résumé : Ce cas d'utilisation permet de gérer les différents niveaux. En effet, dès que PacMan a mangé toutes les « Pastilles » de la grille, il passe au niveau supérieur.

Acteurs : PacMan

Cas d'utilisation : Changer d'état

Titre : Changer d'état

Résumé : Ce cas d'utilisation permet de gérer les différents états de PacMan. En effet, dès que PacMan a mangé une « Super-Pastille », il passe dans un état « Invincible » pendant quelques secondes puis redevient aussitôt « Normal ». PacMan a donc deux états différents « Normal » et « Invincible ».

Acteurs : PacMan « Normal » et PacMan « Invincible »

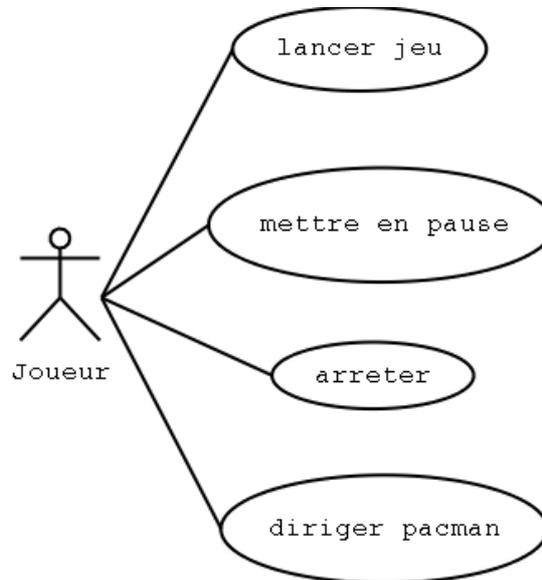
Cas d'utilisation : Mourir

Titre : Mourir

Résumé : Ce cas d'utilisation permet de gérer la mort de PacMan. En effet, après avoir été touché par un fantôme en état « Normal », PacMan meurt et perd une vie. Après avoir utilisé toutes ses vies, PacMan meurt définitivement et la partie est finie.

Acteurs : PacMan, les fantômes.

➤ **LE JOUEUR**



Cas d'utilisation : Lancer le jeu

Titre : Lancer le jeu

Résumé : Ce cas d'utilisation permet au joueur de lancer le jeu PacMan et d'accéder aux différents menus.

Acteurs : Le joueur, PacMan

Cas d'utilisation : Mettre en pause

Titre : Mettre en pause'

Résumé : Le joueur peut décider au cours de sa partie de mettre le jeu en pause pendant quelques minutes.

Acteurs : Le joueur

Cas d'utilisation : Arrêter

Titre : Arrêter

Résumé : Le joueur peut arrêter à tout moment le jeu « PacMan ».

Acteurs : Le joueur

Cas d'utilisation : Diriger PacMan

Titre : Diriger PacMan

Résumé : Ce cas d'utilisation permet au joueur de jouer au jeu « PacMan ». Celui-ci lance une partie. Il peut donc désormais déplacer « PacMan » dans la grille.

Acteurs : Le joueur, PacMan