

# NSI Terminale

*Cahier des charges GRP 7 : Un puissance 4*

## Cahier des Charges Fonctionnel

### FICHE D'IDENTITÉ

Désignation définitive du produit : Jeu ludique sur carte programmable "microbit"

Cahier des Charges Fonctionnel établi par : Groupe n°7

### DESCRIPTION FONCTIONNELLE DES PROBLÈMES AUXQUELS NOUS RÉPONDONS

Mode de jeu : Classique ( et base du mode memory )	
N° Problème	Intitulé du probleme
P1	Réagir au pression sur les boutons
P2	Afficher le gagnant lors d'un alignement
P3	Émettre un son lors de la fin de partie
P4	Se déplacer sur chaque case sans erreur
P5	Arriver à distinguer le joueur 1 du joueur deux dans le code
P6	Arriver à distinguer le joueur 1 du joueur deux sur la carte
P7	Être facile à utiliser
P8	Doit être alimenté en continu
P9	Doit redémarrer à la fin d'une partie
P10	Doit pouvoir changer le mode de jeu
Mode de jeu : Memory	
P11	Garder en mémoire les placements
P12	Doit descendre lors du remplissage du ligne
P13	Analyser les alignements même sans affichage

