

JEU DU ZOO	CAS D'UTILISATION		1.0
		04/12/2021	
Projet Jeu	Cas d'utilisation - Gestion Zoo	ALI AHMED YOUSOUF IDRICEALY MOURTADHOI	

1. Sommaire d'identification

Scénario : Nourrir Animal

Objectif : Ce cas d'utilisation permet de nourrir un animal dans le Jeu du Zoo.

Acteur :

- Acteur 1 : JeuZoo
- Acteur 2 : Le joueur

Evènement déclencheur :

Préconditions : Il faut au moins un animal à nourrir dans le Zoo.

Postconditions :

Exigences spécifiques :

2. Description des scénarios :

Scénario nominal :

Ce cas d'utilisation commence quand le joueur souhaite nourrir un animal.

1. JeuZoo propose un moyen de nourrir un animal
2. Le joueur choisi de nourrir un animal
3. JeuZoo nourrit l'animal

Scénarios alternatifs :

- 1.
2. L'animal est Singe
 - a. Le Singe grossit de 3.3kg.
 L'animal est un Tigre
 - a. Le tigre grossit de 4.2 kg.
 L'animal est un Zebre
 - a. Le Zebre grossit de 2.4kg
 L'animal est Lion
 - a. Le Lion grossit de 5.2kg
- 3.

Scénarios d'exceptions :

JEU DU ZOO	CAS D'UTILISATION		1.0
		04/12/2021	
Projet Jeu	Cas d'utilisation - Gestion Zoo	ALI AHMED YOUSOUF IDRICEALY MOURTADHOI	

1. Sommaire d'identification

Scénario : Entrer visiteur

Objectif : Ce cas d'utilisation permet de faire entrer un visiteur dans le Jeu du Zoo.

Acteur :

- Acteur 1 : JeuZoo
- Acteur 2 : Le joueur

Evènement déclencheur :

Préconditions :

Postconditions :

Exigences spécifiques :

2. Description des scénarios :

Scénario nominal :

Ce cas d'utilisation commence quand le joueur souhaite faire rentrer un visiteur.

1. JeuZoo propose un moyen de faire entrer un visiteur
2. Le joueur choisi de faire entrer un visiteur
3. JeuZoo fait rentrer un visiteur

Scénarios alternatifs :

- 1.
- 2.
- 3.

Scénarios d'exceptions :

- 1.
2. Trop de visiteurs dans le Zoo
 - a. JeuZoo affiche un message qui indique qu'il y a trop de visiteurs dans le Zoo
 - b. Exception trop de visiteurs
- 3.

JEU DU ZOO	CAS D'UTILISATION		1.0
		04/12/2021	
Projet Jeu	Cas d'utilisation - Gestion Zoo	ALI AHMED YOUSOUF IDRICEALY MOURTADHOI	

1. Sommaire d'identification

Scénario : Passer étape

Objectif : Ce cas d'utilisation permet de passer au jour suivant dans le Jeu du Zoo.

Acteur :

- Acteur 1 : JeuZoo
- Acteur 2 : Le joueur

Evènement déclencheur :

Préconditions :

Postconditions :

Exigences spécifiques :

2. Description des scénarios :

Scénario nominal :

Ce cas d'utilisation commence quand le joueur souhaite passer au jour suivant.

1. JeuZoo propose un moyen de passer à l'étape suivante.
2. Le joueur choisi de passer à l'étape suivante
3. JeuZoo passe à l'étape suivante

Scénarios alternatifs :

- 1.
2. L'animal est Singe
 - a. Le Singe dépasse sa limite d'âge de 15 ans.
 - i. Le Singe meurt

L'animal est un Tigre

- a. Le tigre dépasse sa limite de 20 ans.
 - i. Le Tigre meurt

L'animal est un Zebre

- a. Le Zebre dépasse sa limite de 12 ans.
 - i. Le Zebre meurt

L'animal est un Lion

- a. Le Lion dépasse sa limite de 18 ans.
 - i. Le Lion meurt

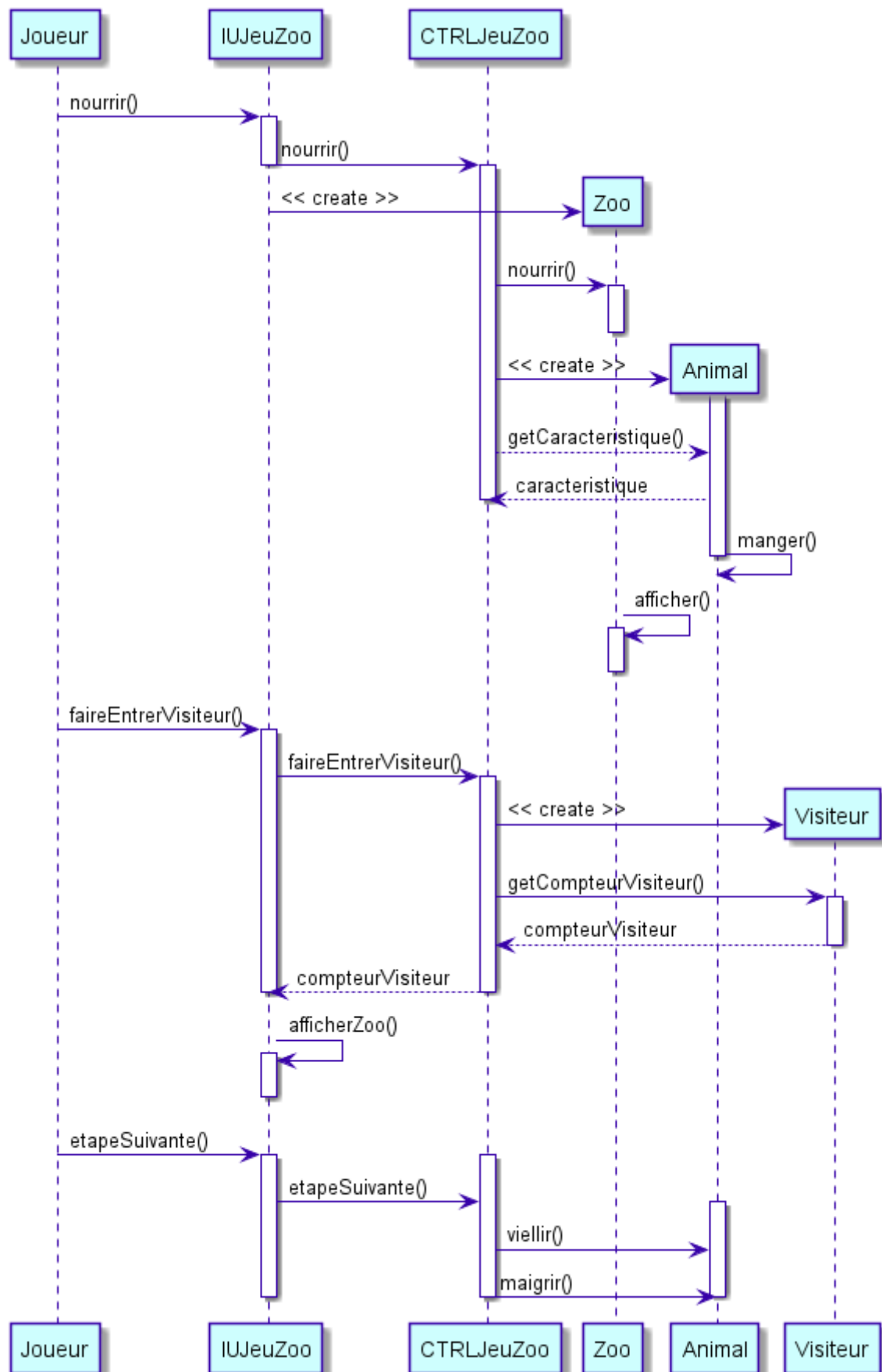
L'animal à un poids égale à 0.0kg.

- a. L'animal meurt.

3.

Scénarios d'exceptions :

JEU DU ZOO	CAS D'UTILISATION		1.0
		04/12/2021	
Projet Jeu	Cas d'utilisation - Gestion Zoo	ALI AHMED YOUSOUF IDRICEALY MOURTADHOI	



JEU DU ZOO	CAS D'UTILISATION		1.0
		04/12/2021	
Projet Jeu	Cas d'utilisation - Gestion Zoo	ALI AHMED YOUSOUF IDRICEALY MOURTADHOI	

