# Cas d'utilisation Système de lancement de partie

## Acteurs principaux

* Joueur
* Serveur de jeu

## Scénario principal (succès)

|  |  |
| --- | --- |
| **Joueur (Jouer)** | **Serveur de jeu (Début de partie)** |
| 1. Le joueur choisis de rejoindre une partie ou en crée une |  |
| 1. Le joueur se connecte au serveur de jeu |  |
|  | 1. Le serveur accepte la demande et la traite (création de la partie ou ajout du joueur à une partie |
|  | 1. Le cas échéant, informe les autres joueurs de l’arrivée du dernier |
| 1. Un joueur peut demander a changer d’équipe |  |
|  | 1. Le serveur informe les joueurs connectés du changement d’équipe effectué |
| 1. Lorsque le joueur ayant créé la partie le décide, la partie commence |  |
|  | 1. Le serveur valide le choix du joueur et informe les autres de ce changement |
|  | 1. Le serveur lance la partie a proprement dit |

# Cas d'utilisation Système de gestion de partie

## Acteurs principaux

* Joueur
* Serveur de jeu

## Scénario principal

|  |  |
| --- | --- |
| **Joueur (Jouer)** | **Serveur de jeu (Gérer partie)** |
| 1. Le joueur X veut effectuer une action (Pose de tour, envoi de créature, etc…) |  |
|  | 1. Le serveur contrôle que l’action puisse être effectuée |
|  | 1. Informe les joueurs que le joueur X a effectué une action en la spécifiant |
| 1. La tour est affichée sur la carte de chaque joueur dans la partie du joueur X |  |
| **Echecs** | |
|  | 2. Le serveur refuse l’action |
| Un message d’erreur est affiché chez le joueur X |  |

# Cas d'utilisation Système de fin de partie

## Acteurs principaux

* Joueur
* Serveur de jeu

## Scénario principal

|  |  |
| --- | --- |
| **Joueur (Jouer)** | **Serveur de jeu (Fin de partie)** |
| 1. Le joueur hote met fin à la partie |  |
|  | 1. Le serveur met fin à la partie pour chaque joueur et leur envoie le score de chaque joueur ainsi que leur état (nombre de vie etc…) |
| 1. Le joueur quitte la partie |  |

# Cas d'utilisation Système de chat

## Acteurs principaux

* Joueur
* Serveur de jeu

## Scénario principal (succès)

|  |  |
| --- | --- |
| **Joueur (Chatter)** | **Serveur de jeu (Serveur de chat)** |
| 1. Ecrit un message |  |
|  | 1. Recoit le message |
|  | 1. Envoie le message à tous les joueurs de la partie |
| 1. Affiche le message retransmis par le serveur |  |