# Cas d'utilisation Système de lancement et de fin de jeu

## Acteurs principaux

* Joueur
* Serveur de jeu

## Scénario principal (succès)

|  |  |
| --- | --- |
| **Joueur** | **Serveur de jeu** |
| 1. Le joueur choisis le jeu multijoueur dans l’interface |  |
| 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. Le joueur choisis son équipe |  |
|  | 1. Le serveur valide le choix du joueur et informe les autres de ce changement |
|  | 1. Le serveur lance la partie a proprement dit |
| 1. Le joueur joue sa partie |  |
|  | 1. Lorsque la fin de partie est détectée, les joueurs sont informés et déconnectés de la partie |