# Cas d'utilisation Système de Serveur d'Enregistrement

## Acteurs principaux

* Joueur (d'une partie)
* Hébergeur (d'une partie)

## Scénario principal (succès)

|  |  |
| --- | --- |
| **Joueur d'une partie** | **Hébergeur d'une partie** |
|  | 1. 1. L'hébergeur crée une partie |
|  | 1. 2. Le système enregistre la partie nouvellement créée dans sa base de données |
|  | 1. 3. L'hébergeur attend que des joueurs rejoignent la partie qu'il vient de créer |
| 1. le joueur demande la liste des parties (hébergeurs) disponibles |  |
| 1. Le système fournit la liste des parties (hébergeurs) en attente de joueurs |  |
| 1. Le joueur choisit une partie dans la liste qu'il vient de recevoir |  |
| 1. Le joueur se connecte à la partie | 1. L'hébergeur signale au système qu'une place de moins est disponible |
| 1. Le joueur attend que la partie commence (que d’autres joueurs se connectent) |  |
|  | 1. L’hébergeur signale au système que la partie est complète et qu’elle va commencer |
| 1. La partie commence | 1. Le système efface l’enregistrement de sa base de données |