**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. L'hébergeur crée une partie |
|  | 2. Le système enregistre la partie nouvellement créée dans sa base de données |
|  | 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 |  |
| 2. Le système fournit la liste des parties (hébergeurs) en attente de joueurs |  |
| 3. Le joueur choisit une partie dans la liste qu'il vient de recevoir |  |
| 4. Le joueur se connecte à la partie | 4. L'hébergeur signale au système qu'une place de moins est disponible (ou que la partie est complète) |
|  |  |