# Use cases

Mon site/jeu sert à :

* S’authentifier
* Rejoindre une partie
* Jouer
* Consulter les scores
* Paramétrage du jeu

# Scénarios

* 1. S’authentifier
     1. Création d’un compte + erreurs

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Action** | **Situation particulière** | **Réaction** |
| Rentrer l’URL de la page web |  | La page web demande à l’utilisateur de se connecter, de créer un compte |
| L’utilisateur clique sur « Pas encore de compte ? Inscrivez-vous ! » |  | Page d’inscription |
| L’utilisateur rentre des identifiants | Le pseudo existe déjà | Le site refuse de lui créer un compte |
| L’utilisateur change son pseudo | Le mot de passe ne respecte pas les conditions | Le site refuse de lui créer un compte |
| L’utilisateur change le mot de passe selon les critères donnés | Le compte est créé | Son compte est créé et il est authentifié et redirigé vers une page qui affiche les différentes partie et lui permet de rejoindre |

* + 1. Connexion à un compte + erreurs

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Action** | **Situation particulière** | **Réaction** |
| Rentrer l’URL de la page web |  | La page web demande à l’utilisateur de se connecter, de créer un compte |
| L’utilisateur rentre ses identifiants | Mot de passe incorrect | Le site refuse de se connecter et dit que le mot de passe est erroné |
| L’utilisateur rentre ses identifiants | Pseudo incorrect | Le site refuse de se connecter et dit que le pseudo est erroné |
| L’utilisateur retape ses identifiants | Le compte et mot de passe correspondent à ceux existants | L’utilisateur est authentifié et redirigé vers une page qui affiche les différentes partie et lui permet de rejoindre |

* 1. Rejoindre une partie

Les parties qui ne peuvent pas être rejointes n’ont pas de bouton « Rejoindre ». Pour qu’une partie puisse être rejointe celle-ci ne doit pas être « En cours ».

* + 1. Rejoindre une partie + début de partie

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Action** | **Situation particulière** | **Réaction** |
| L’utilisateur clique sur un bouton « Rejoindre » | Il y a encore 3 places | Message « En attente de 3 joueurs » qui se charge automatiquement |
|  | Un joueur rejoint la table | Message « En attente de 2 joueurs » qui se charge automatiquement |
|  | Un joueur rejoint la table | Message « En attente de 1 joueurs » qui se charge automatiquement |
|  | Le dernier joueur rejoint la table | La partie commence, le statut passe à « En cours » |

* 1. Jouer
     1. Déroulement d’un tour en « coopératif » + perdre par manque de nourriture

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Action** | **Situation particulière** | **Réaction** |
| Le joueur rentre « 30 » dans le champ de texte et appuyé sur le bouton « pêcher » | Le joueur n’as pas assez de poissons dans son étang | Message « Vous ne pouvez pêcher que 7 poissons » |
| Le joueur rentre « 7 » dans le champ de texte et appuyé sur le bouton « pêcher » |  | 7 poissons sont ajoutés à son étang |
| Le joueur passe son tour | Le joueur peux relâcher des poissons |  |
| Le joueur rentre « 14 » dans le champ de texte et appuie sur le bouton « relâcher » | Le joueur ne peut pas se nourrir | Le joueur a perdu la partie, il est expulsé de la partie |

* + 1. Déroulement d’un tour en « imposition » + oublier de jouer

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Action** | **Situation particulière** | **Réaction** |
| Le joueur rentre « 4 » dans le champ de texte et appuyé sur le bouton « pêcher » |  | 4 poissons sont ajoutés à son étang |
| Le joueur passe son tour | Un nombre de poissons est relâché en fonction de son nombre de poissons | 16 poissons sont relachés |
|  | Le joueur attend son tour |  |
|  | Le joueur à oublier de jouer son tour, un nombre de poissons est relâché en fonction de son nombre de poissons | Après 45 secondes on passe au joueur suivant |

* + 1. Déroulement d’un tour en « imposition avec forfait »

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Action** | **Situation particulière** | **Réaction** |
| Le joueur rentre « 75 » dans le champ de texte et appuyé sur le bouton « pêcher » | Il n’y a pas assez de poissons dans le lac | Message « Vous ne pouvez pêcher que 38 poissons » |
| Le joueur rentre « 38 » dans le champ de texte et appuyé sur le bouton « pêcher » |  |  |
| Le joueur passe son tour | Un nombre de poissons est relâché en fonction de son nombre de poissons | 10 poissons sont relâchés car c’est la limite |

Quitter une partie, jouer une nouvelle saison et le fait que ce n’est pas le même joueur qui commence, gérer les scores en fin de partie, gérer les rangs, les points doublés, etc…

* + 1. Déroulement d’une saison de pêche en « coopératif »

Tout est faux, les joueurs piochent dans les poissons, passent leur tour et relâchent ce qu’ils veulent, une fois que tous les joueurs ont passé le tour 1, les poissons font des enfants puis les pêcheurs mangent chacun 2 poissons dans leurs etang.

Le premier joueur à avoir rejoint la table est le premier à joueur.

Premier tour : Le premier joueur pêche trois poissons, il ne peut pas en pêcher plus car il n’a que 3 poissons dans son étang privé et ne peut en pêcher plus que son étang. Le joueur relâche 0 poissons dans le lac et passe son tour. A la fin de la journée toutes les paires (2) de poissons donnent naissance à 1 nouveau poisson par paire, son étang est donc à 9 poissons et il en mange 2, il en a plus que 7. Le lac a commencé avec 60 poissons, il en a pêché 3, il y en avait plus que 57, mais toutes les paires (2) de poissons donnent naissance à 3 nouveaux poissons par paire, il y a actuellement 141 poissons dans le lac.

Première tour : Deuxième joueur à avoir rejoint la table joue. Il n’en pêche aucun. Le joueur relâche 1 poissons dans le lac et passe son tour. A la fin de la journée les poissons ont donné naissance à 1 poisson puis il en a mangé 2, il a donc plus que 1 poisson dans l’étang. Le lac possède 142 poissons et ils donnent naissance à 213 poissons, il y a donc 355 poissons dans le lac.

Les autres joueurs jouent leur premier tour.

Deuxième tour : Le premier joueur n’est pas attentif, son tour est passé. Il se retrouve avec 8 poissons.

Deuxième tour : Le deuxième joueur pêche 1 poisson car il n’en a que 1 dans l’étang. Le joueur relâche 1 poisson dans le lac et passe son tour. A la fin de la journée il n’a pas de quoi se nourrir, il est donc éliminé.

Les autres joueurs jouent leur deuxième tour.

Troisième tour : Le premier joueur pêche 8 poissons. Le joueur relâche 0 poissons dans le lac et passe son tour. A la fin de la journée, il se retrouve avec 22 poissons après avoir mangé.

La partie continue jusqu’à arriver à la fin d’une saison de pêche (18 tours). La partie peut également s’arrêter s’il ne reste plus qu’un seul joueur ou s’il n’y a plus de poissons dans le lac.

* 1. Consulter les scores
  2. Paramétrage du jeu