

## Uses cases

### Démarrer la partie

#### Création d'un compte + erreurs

Action	Situation particulière	Réaction	Tests
Rentrer l'URL de la page web		La page web demande à l'utilisateur de se connecter, de créer un compte	Réussi
L'utilisateur clique sur « Pas encore de compte ? Inscrivez-vous ! »		Page d'inscription	Réussi
L'utilisateur rentre des identifiants	Le pseudo existe déjà	Le site refuse de lui créer un compte	Réussi
L'utilisateur change son pseudo	Le mot de passe ne respecte pas les conditions	Le site refuse de lui créer un compte	Réussi
L'utilisateur change le mot de passe selon les critères donnés		Son compte est créé et il est directement redirigé à la page d'accueil en tant qu'utilisateur authentifié	Réussi

#### Connexion au compte + erreurs

Action	Situation particulière	Réaction	Tests
Rentrer l'URL de la page web		La page web demande à l'utilisateur de se connecter, de créer un compte	Réussi
L'utilisateur rentre ses identifiants	Mot de passe incorrect	Le site refuse de se connecter et dit que le mot de passe est erroné	Réussi
L'utilisateur rentre ses identifiants	Pseudo incorrect	Le site refuse de se connecter et dit que le pseudo est erroné	Réussi
L'utilisateur retape ses identifiants	Il y a des sièges disponibles	L'utilisateur est redirigé vers la table et une place lui est attribuée	Réussi

#### Connexion au compte + partie en cours

Action	Situation particulière	Réaction	Tests
Rentrer l'URL de la page web		La page web demande à l'utilisateur de se connecter, de créer un compte	Réussi
L'utilisateur tape ses identifiants	Il n'y a pas de sièges disponibles	L'utilisateur est redirigé vers la page d'accueil avec un message disant que la partie est pleine	Réussi
L'utilisateur clique sur « Rejoindre la table »	Il n'y a pas de sièges disponibles	L'utilisateur est redirigé vers la page d'accueil avec un message disant que la partie est pleine	Réussi
L'utilisateur clique sur « Rejoindre la table »	Il y a des sièges disponibles	L'utilisateur est redirigé vers la table et une place lui est attribuée	Réussi

#### Rejoindre une partie

Action	Situation particulière	Réaction	Tests
Le joueur rejoint la table	Il y a encore 3 sièges de libre	Message « En attente de 3 joueurs » qui se charge automatiquement	Réussi
	Un joueur rejoint la table	Message « En attente de 2 joueurs » qui se charge automatiquement	Réussi
	Un joueur rejoint la table	Message « En attente de 1 joueurs » qui se charge automatiquement	Réussi
	Un joueur rejoint la table	La partie démarre	Réussi

## Rejoindre une table

### Table pleine

Action	Situation particulière	Réaction	Tests
Depuis la page d'accueil le joueur clique sur « Rejoindre la table »	La table comporte déjà le nombre de joueurs max	Le joueur est renvoyé à la page d'accueil avec un message lui disant que la table est pleine et qu'il doit attendre un moment	Réussi
Le joueur attends 1h			Réussi
Le joueur clique sur « Rejoindre la table »	La table est vide	Le joueur rejoint la table et voit un message « En attente de 5 joueurs » qui se charge automatiquement	Réussi
	Un joueur rejoint la table	Le joueur apparaît à la table	Réussi

### Déroulement d'une partie

Une partie de poker commence sur une table, 4 joueurs sont assis à cette table, on les numérote de 1 à 4 dans le sens des aiguilles d'une montre.

Main 1 : Le joueur numéro 1 est le dealer, le joueur numéro 2 pose le Small Blind et le 3 le Big Blind, deux personnes se couchent et deux jouent, le joueur numéro 2 est gagnant.

Main 2 : Le joueur numéro 2 est le dealer, le joueur numéro 3 pose le Small Blind et le 4 le Big Blind, tout le monde joue, le joueur numéro 3 et 4 sont à égalité, la somme est partagée, les autres n'ont rien gagner.

Main 3 : Le joueur numéro 3 est le dealer, le joueur numéro 4 pose le Small Blind et le 1 le Big Blind, tout le monde se couche à par le joueur 1, il récolte le pot.

Main 4 : Augmentation du Big Blind de 3'000 après 5 min de jeux. Le joueur numéro 4 est le dealer, le joueur numéro 1 pose le Small Blind et le 2 le Big Blind, 1 joueur se couche, les autres jouent, le joueur 3 est gagnant.

Main 5 : Le joueur numéro 1 est le dealer, le joueur numéro 2 pose le Small Blind et le 3 le Big Blind, deux personnes se couchent et deux font all-in, le joueur numéro 3 est gagnant, le joueur numéro 4 est expulsé.

Main 6 : Le joueur numéro 2 est le dealer, le joueur numéro 3 pose le Small Blind et le 1 le Big Blind, tout le monde joue, le joueur numéro 2 joue en premier, tout le monde joue et le numéro 3 est gagnant.

Main 7 : Le joueur numéro 3 est le dealer, le joueur numéro 1 pose le Small Blind et le 2 le Big Blind, un joueur se couche, les autres jouent, le numéro 3 gagne le pot.

Main 8 : Augmentation du Big Blind de 3'000 après 5 min de jeux. Le joueur numéro 1 est le dealer, le joueur numéro 2 pose le Small Blind et le 3 le Big Blind, le joueur numéro 2 clique sur « Se lever », il se lève seulement en fin de partie ou lorsqu'il est couché, le numéro 2 se couche et quitte la partie, les autres jouent et le joueur 1 gagne.

Main 9 : Le joueur numéro 2 est le dealer et le Small Blind, le joueur numéro 1 pose le Big Blind, le joueur 2 commence par jouer, il se couche et le joueur 1 gagne le pot.

Main 10 : Le joueur numéro 1 est le dealer et le Small Blind, le joueur numéro 2 pose le Big Blind, le joueur 1 commence par jouer, les deux jouent, le joueur numéro 2 gagne le pot.

Main 11 : Le joueur numéro 2 est le dealer et le Small Blind, le joueur numéro 1 pose le Big Blind, le joueur 2 commence par jouer, les deux font un all-in, le joueur numéro 1 gagne la partie, le joueur numéro 2 est expulsé de la partie, le joueur numéro 1 à un message indiquant qu'il a gagné une partie et qu'il va quitter de la table après 5 sec.

Pas réussi