# 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 rejoins 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 rejoins la table et voit un message « En attente de 5 joueurs » qui se charge automatiquement | Réussi |
|  | Un joueur rejoint la table | La 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 a 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 à gagner une partie et qu’il va quitter de la table après 5 sec.

Pas réussi