# Uses cases

Création d’un compte + erreurs

|  |  |
| --- | --- |
| **Action** | **Réaction** |
| Rentrer l’URL de la page web | La page web demande à l’utilisateur de se connecter, de créer un compte ou de récupérer un mot de passe |
| L’utilisateur sélectionne créer un compte | L’utilisateur est redirigé vers une page de connexion |
| L’utilisateur rentre des identifiants | Le site refuse de lui créer un compte car le pseudo existe déjà |
| L’utilisateur change son pseudo | Le site refuse de lui créer un compte car le mot de passe ne respecte pas les conditions |
| L’utilisateur change le mot de passe selon les critères donnés | Son compte est créer et il est directement renvoyé à la page d’accueil en étant connecté |

Connexion au compte + erreurs

|  |  |
| --- | --- |
| **Action** | **Réaction** |
| Rentrer l’URL de la page web | La page web demande à l’utilisateur de se connecter, de créer un compte ou de récupérer un mot de passe |
| L’utilisateur rentre des identifiants | Le site refuse de se connecter et dit que le pseudo ou mot de passe sont erronés |
| L’utilisateur retape ces identifiants | L’utilisateur est redirigé vers la page d’accueil en étant connecté |

Optionnel : (Oubli de mot de passe + erreurs)

|  |  |
| --- | --- |
| **Action** | **Réaction** |
| Rentrer l’URL de la page web | La page web demande à l’utilisateur de se connecter, de créer un compte ou de récupérer un mot de passe |
| L’utilisateur sélectionne mot de passe oublié | L’utilisateur est redirigé vers une page de récupération de mot de passe |
| L’utilisateur rentre son adresse mail | Le site refuse d’envoyer un mail car cette adresse mail est inconnue |
| L’utilisateur retape son adresse mail | Un mail est envoyé à l’utilisateur |
| L’utilisateur rentre le mot de passe donné dans le lien | La page demande a l’utilisateur de changer de mot de passe |
| L’utilisateur rentre un nouveau mot de passe | Le mot de passe de l’utilisateur change |

Optionnel : Ajouter une validation de mail lors de la création d’un compte

## Uses cases suite aux connexions – Premier tour (Pré-flop)

Dealer

|  |  |
| --- | --- |
| **Action** | **Réaction** |
| L’utilisateur clique sur le bouton « rejoindre une table » | L’utilisateur est placé sur une table et attend qu’il y ait 6 personnes à cette table et que la partie soit terminée pour pouvoir commencer à jouer. Il se retrouve avec 150’000$ |
| L’utilisateur débute le premier tour | L’utilisateur distribue 1 carte pour chaque joueur dans le sens des aiguilles d’une montre, en commençant par la gauche, il répète l’opération une deuxième fois. Il peut « Se coucher », « Suivre », « Relancer/Miser » et « Tapis ». Le pré-flop termine lorsque les enchères sont terminés |

Première position (dealer est sur sa droite)

|  |  |
| --- | --- |
| **Action** | **Réaction** |
| L’utilisateur clique sur le bouton « rejoindre une table » | L’utilisateur est placé sur une table et attend qu’il y ait 6 personnes à cette table et que la partie soit terminée pour pouvoir commencer à jouer. Il se retrouve avec 150’000$ |
| L’utilisateur débute le premier tour | L’utilisateur pose la « Small Blind » 1’500$ puis reçois les cartes. Il peut « Se coucher », « Suivre », « Relancer/Miser » et « Tapis » |

Deuxième position (dealer est à 2 positions de sa droite)

|  |  |
| --- | --- |
| **Action** | **Réaction** |
| L’utilisateur clique sur le bouton « rejoindre une table » | L’utilisateur est placé sur une table et attend qu’il y ait 6 personnes à cette table et que la partie soit terminée pour pouvoir commencer à jouer. Il se retrouve avec 150’000$. |
| L’utilisateur débute le premier tour | L’utilisateur pose la « Big Blind » 3’000$ puis reçois les cartes. Il peut « Se coucher », « Relancer » et « Sur-relancer » |

Troisième position (dealer est à 3 positions de sa droite)

|  |  |
| --- | --- |
| **Action** | **Réaction** |
| L’utilisateur clique sur le bouton « rejoindre une table » | L’utilisateur est placé sur une table et attend qu’il y ait 6 personnes à cette table et que la partie soit terminée pour pouvoir commencer à jouer. Il se retrouve avec 150’000$. |
| L’utilisateur débute le premier tour | L’utilisateur est le premier à jouer. Il peut « Se coucher », « Relancer » et « Sur-relancer » |

Quatrième position jusqu’au dealer

|  |  |
| --- | --- |
| **Action** | **Réaction** |
| L’utilisateur clique sur le bouton « rejoindre une table » | L’utilisateur est placé sur une table et attend qu’il y ait 6 personnes à cette table et que la partie soit terminée pour pouvoir commencer à jouer. Il se retrouve avec 150’000$ |
| L’utilisateur débute le premier tour | L’utilisateur reçois les cartes. Il peut « Se coucher », « Suivre », « Relancer » et « Sur-relancer » |

## Use case suite au pré-flop - Deuxième tour (Flop)

Dealer

|  |  |
| --- | --- |
| **Action** | **Réaction** |
| L’utilisateur patiente | Le dealer « Brûle » la carte du dessus et pose 3 cartes face visible sur la table (distribue le flop), ceci même s’il s’est couché le tour précédent. Celui qui se trouve à sa gauche sera le premier à jouer |
| L’utilisateur joue son tour | Voir use case « jouer un tour ». La phase de jeu termine lorsque les enchères sont terminés |

## Use case suite au flop - Le turn

Dealer

|  |  |
| --- | --- |
| **Action** | **Réaction** |
| L’utilisateur patiente | Le dealer « Brûle » une carte puis pose une carte face visible sur la table. Celui qui se trouve à sa gauche sera le premier à jouer |
| L’utilisateur joue son tour | Voir use case « jouer un tour ». Lorsque les enchères sont terminés |

## Uses cases suite au turn - Le river

Dealer

|  |  |
| --- | --- |
| **Action** | **Réaction** |
| L’utilisateur patiente | Le dealer « Brûle » une carte puis pose une carte face visible sur la table. Celui qui se trouve à sa gauche sera le premier à jouer |
| L’utilisateur joue son tour | Voir use case « jouer un tour ». Lorsque les enchères sont terminées. A la fin de la partie, le dealer refile le jeton dealer au joueur à sa gauche |

Fin de partie

|  |  |
| --- | --- |
| **Action** | **Réaction** |
| Les joueurs retournent leurs cartes | Celui qui a la combinaison de cartes la plus puissante reçoit l’argent et une nouvelle partie commence |

## Uses cases jouer un tour

Suivre/Parole

|  |  |
| --- | --- |
| **Action** | **Réaction** |
| Le joueur suit s’il n’a pas miser autant que les autres joueurs, parole s’il a miser autant que les autres joueurs | Si le joueur à suivi, il va débourser l’argent nécessaires pour arriver à la somme misée par le joueur précédent, s’il n’a pas assez d’argent, il fait un tapis. Si le joueur fait une « Parole » il va rester en jeu sans débourser d’argent |

Relancer/Miser

|  |  |
| --- | --- |
| **Action** | **Réaction** |
| Lors d’un premier tour le joueur « Mise » par la suite il « Relance » | Le joueur définit la somme qu’il veut mettre en jeu, celle-ci doit être au minimum égale au « Big Blind » et supérieure au joueur précédent |

Tapis

|  |  |
| --- | --- |
| **Action** | **Réaction** |
| Le joueur fait un tapis | Le joueur ose tout son argent sur la table, et attend que les cartes soient retournées |

Se coucher

|  |  |
| --- | --- |
| **Action** | **Réaction** |
| Le joueur se couche | L’argent qu’il a mis sur le table est perdu, il donne ces cartes et attend le tour suivant |

## Uses cases déroulement de la partie

Augmentation du « Big Blind »

|  |  |
| --- | --- |
| **Action** | **Réaction** |
| 5 minutes de jeux écoulées | Le Big Blind est augmenté de 3’000 (3'000 ; 6'000 ; 9'000 ; 12'000 ; etc..) |

Plus d’argent

|  |  |
| --- | --- |
| **Action** | **Réaction** |
| Le joueur perd un all in | Le joueur est expulsé de la table et il doit cliquer sur un bouton de « reset de jetons » a l’accueil |

Se lever

|  |  |
| --- | --- |
| **Action** | **Réaction** |
| Le joueur appuie sur le bouton « se lever » en pleine partie | Le joueur quitte la table lorsqu’il aura fini le tour ou se sera couché |

Reset de jetons

|  |  |
| --- | --- |
| **Action** | **Réaction** |
| Le joueur appuie sur le bouton reset de jetons | Le joueur revient à 150'000 jetons |

(Optionnel) Fin du timer

|  |  |
| --- | --- |
| **Action** | **Réaction** |
| Le joueur n’a pas jouer dans les 45 secondes | Le joueur se couche et attend le tour suivant |