

Cas d'utilisations :

Élém. de cas d'utilisation	Description spécifique au projet
Cas d'util.	Création d'une partie
Acteurs	Le joueur
<i>Év. déclencheur</i>	Les 3 conditions sont remplies et la partie peut se lancer
<i>Parties prenantes et leurs intérêts</i>	Le joueur / Creation du Tamagotchi
<i>Niveau</i>	Elevé
<i>Portée</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Choix du personnage parmi le chien, le chat, le dino et le robot • Choix du pseudo du personnage • Choix du niveau de difficulté de la partie
<i>Préconditions</i>	Le joueur ait bien rempli les 3 conditions
<i>Post-conditions</i>	Les informations rentrées par le joueur soient enregistrées
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le joueur ouvre le jeu 2. Il clique sur le bouton « play » 3. Il choisit son personnage, il lui donne un nom et il choisit le niveau de difficulté 4. Il clique sur « jouer »
Extensions	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le joueur ne choisit pas de personnage 2. Le joueur n'entre pas le nom du Tamagotchi 3. Le joueur ne choisit pas le niveau de difficulté
<i>Contraintes</i>	Il faut que le joueur prenne connaissance des règles du jeu avant de lancer une partie

Élém. de cas d'utilisation	Description spécifique au projet
Cas d'util.	Reprendre une partie en cours
Acteurs	Le joueur
<i>Év. déclencheur</i>	Le joueur sélectionne la partie qu'il a enregistré précédemment
<i>Parties prenantes et leurs intérêts</i>	Le joueur et les parties sauvegardées
<i>Niveau</i>	Élevé
<i>Portée</i>	Choix de la partie enregistré
<i>Préconditions</i>	Le joueur doit au moins avoir créé une partie, pour pouvoir la reprendre
<i>Post-conditions</i>	La partie enregistré doit reprendre au moment où le joueur l'a enregistré
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le joueur clique sur le bouton « jouer » 2. Ensuite cliquer sur « parties sauvegardées » 3. Cliquer sur la sauvegarde de la partie qu'on souhaite reprendre 4. Reprendre la partie
Extensions	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aucune partie n'a été enregistré 2. La partie enregistré a subit des détériorations de ces données ou à mal été enregistré
<i>Contraintes</i>	Le joueur n'a pas encore créer de parties, ou alors la partie sauvegardée à subit des altérations sur ces données

Élém. de cas d'utilisation	Description spécifique au projet
Cas d'util.	Le joueur souhaite acheter de la nourriture
Acteurs	Le joueur
Év. déclencheur	Le joueur a assez d'argent pour acheter le produit et qu'il sélectionne le produit qu'il veut
Parties prenantes et leurs intérêts	Le joueur + Boutique → Achat d'un produit
Niveau	Moyen
Portée	<ul style="list-style-type: none"> • Choix du produit • Quantité du produit voulu
Préconditions	Le joueur a suffisamment d'argent pour acheter le(s) produit(s)
Post-conditions	Le(s) produit(s) soit ajouter au panier du personnage et que l'argent soit débité
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le joueur clique sur l'icône boutique 2. Le joueur sélectionne le produit 3. Le joueur clique sur l'icône « valider l'achat »
Extensions	Le joueur n'a pas assez d'argent pour acheter le produit
Contraintes	Le joueur veut acheter un produit mais il n'a pas assez d'argent pour acheter le produit

Élém. de cas d'utilisation	Description spécifique au projet
Cas d'util.	Le joueur souhaite nourrir son tamagotchi
Acteurs	Le joueur
Év. déclencheur	Le panier du tamagotchi ne soit pas vide et que le tamagotchi ait faim
Parties prenantes et leurs intérêts	Le joueur + Panier → Nourrir le tamagotchi
Niveau	Moyen
Portée	<ul style="list-style-type: none"> • Choix de nourriture (rare ou commune) • La quantité à donner
Préconditions	Le panier du tamagotchi ne doit pas être vide
Post-conditions	La quantité donné et le type de nourriture doivent enlevé du panier, et l'indicateur de faim du tamagotchi doit augmenter
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le joueur doit se rendre dans la cuisine 2. Il doit cliquer sur le panier 3. Il choisit le type et le nombre de nourriture 4. Il clique sur l'icône manger 5. Il quitte le panier
Extensions	Le panier est vide
Contraintes	Le panier du tamagotchi doit contenir au moins un item de nourriture pour pouvoir nourrir le tamagotchi

Élém. de cas d'utilisation	Description spécifique au projet
Cas d'util.	Le joueur souhaite faire travailler son tamagotchi
Acteurs	Le joueur
<i>Év. déclencheur</i>	Pour que le tamagotchi puisse travailler, il ne faut pas qu'il soit fatigué, malheureux et qu'il soit en forme
<i>Parties prenantes et leurs intérêts</i>	Le joueur + Tamagotchi → Gagner de l'argent
<i>Niveau</i>	Moyen
<i>Portée</i>	
<i>Préconditions</i>	Le tamagotchi ne doit pas être fatigué, malheureux et qu'il soit en forme
<i>Post-conditions</i>	L'argent gagné est ajouté au porte monnaie du tamagotchi et l'énergie dépensée doit être enlevé sur les indicateurs de vies (= hygiène, fatigue et joie
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le joueur clique sur l'icône travaille 2. Pendant que le tamagotchi travaille, l'argent est ajouté et ces indicateurs de vies baissent 3. Le joueur clique sur l'icône quitter pour que le tamagotchi arrête de travailler
Extensions	Le tamagotchi n'a pas assez d'energie pour travailler
<i>Contraintes</i>	Le tamagotchi est trop épuisé pour pouvoir travailler