

Descriptif cas d'utilisation :

Cas d'utilisation n°1	Création d'une partie
Description	Un joueur tente de lancer une partie pour pouvoir jouer. Pour cela il doit renseigner certaines informations comme le personnage qu'il souhaite choisir, son nom et le niveau de la partie qu'il souhaite lancer.
Acteurs	Le joueur Le menu du jeu
Événement déclencheur	Les 3 conditions sont remplies et la partie peut se lancer
Scenario de base	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 »
Variantes	Une des conditions nécessaires n'est pas rempli.
Préconditions	Le joueur est bien rempli les conditions
Post-conditions	Les informations rentrées par le joueur soient enregistrées
Contraintes	Il faut que le joueur prenne connaissance des règles du jeu avant de lancer une partie

Cas d'utilisation :	Demander des offres
Description	Un acheteur demande des offres pour un ensemble de produits. Cette demande est transmise à une plateforme de marché
Acteurs	Acheteur Plateforme de marché (système)
Événement déclencheur	Certains produits ne sont plus disponibles
Scénario de base	1. L'acheteur indique une liste de produits avec les quantités respectives 2. L'acheteur renseigne les conditions d'achat et le délai de réponse 3. L'acheteur valide sa demande 4. La demande est transmise à la plateforme de marché 5. Une confirmation est affichée pour l'acheteur
Variantes	1. La plateforme de marché est momentanément indisponible 2. Des codes produits sont rejetés par la plateforme
Préconditions	Les produits nécessaires existent déjà
Post-conditions	Une demande d'offre a été créée
Contraintes	L'acheteur doit être habilité à traiter les produits concernés.