

<i>Cas d'utilisation :</i>	Lancement du jeu et Ecran titre
Acteurs	Joueur
Événement déclencheur	Exécution du fichier binaire.
Parties prenantes	- Joueur : jouer au jeu.
Niveau d'importance	Maximal
Portée	
Préconditions	Avoir installé java et les fichiers du jeu.
Postconditions	Le joueur accède à un autre menu de jeu.
Scénario Nominal	<ul style="list-style-type: none"> - L'utilisateur exécute le logiciel. - L'écran titre s'affiche et montre les choix de menus possibles.

<i>Cas d'utilisation :</i>	Création d'une sauvegarde
Acteurs	Joueur
Événement déclencheur	Appui sur le bouton « Nouvelle partie » dans l'écran titre.
Parties prenantes	Joueur – pouvoir enregistrer sa partie et la récupérer après avoir quitté le jeu.
Niveau d'importance	Extrême
Portée	Données des animaux : - Création d'un fichier dans la mémoire pour les statistiques et les différents timers.
Préconditions	Il faut qu'il y ait un emplacement de fichier de sauvegarde libre, pour en créer un nouveau.
Postconditions	Le fichier est créé et le joueur bascule sur l'écran de jeu .
Scénario Nominal	<ul style="list-style-type: none"> - Le joueur choisit l'emplacement du fichier de sauvegarde parmi les emplacements restants. - Il choisit l'animal dont il veut s'occuper. - Il appuie sur le bouton « valider ». - Le fichier de sauvegarde est créé, et le joueur bascule sur l'écran de jeu où apparaît l'animal choisi.

<i>Cas d'utilisation :</i>	Chargement d'une sauvegarde
Acteurs	Joueur
Événement déclencheur	Appui sur le bouton « Charger une partie » sur l'écran titre.
Parties prenantes	Joueur : accède à une partie auquel il a joué précédemment.
Niveau d'importance	Extrême
Portée	Lecture d'un fichier de sauvegarde dans la mémoire de l'ordinateur.
Préconditions	Avoir créé un fichier de sauvegarde lors d'une session précédente.
Postconditions	Le joueur bascule sur l'écran de jeu, avec les statistiques à jour selon le fichier de sauvegarde.
Scénario Nominal	<ul style="list-style-type: none"> - Le joueur choisit le fichier qu'il veut charger et valide son choix. - Le programme lit le fichier et attribue les valeurs inscrites aux animaux. - Le programme calcule l'évolution des statistiques en fonction du temps passé hors exécution. - Le joueur est emmené vers l'écran de jeu.

<i>Cas d'utilisation :</i>	Option Sauvegarder et quitter
Acteurs	Joueur
Événement déclencheur	Appui sur le bouton « Sauvegarder et quitter » dans le menu des options.
Parties prenantes	Joueur : peut sauver les données acquises pendant sa partie, pour la reprendre plus tard au même point.
Niveau d'importance	Très Haut
Portée	Modification d'un fichier dans la mémoire de l'ordinateur.
Préconditions	Avoir un fichier de sauvegarde déjà créé.
Postconditions	Le joueur revient sur l'écran titre, et le fichier de sauvegarde est mis à jour.
Scénario Nominal	<ul style="list-style-type: none"> - Les données des animaux sont récupérées et sauvegardées. - Le joueur est redirigé vers l'écran titre.

<i>Cas d'utilisation :</i>	Game Over
Acteurs	Joueur
Événement déclencheur	Les points de Bonheur ou les points de Vie de l'animal sont à 0.
Parties prenantes	Joueur : il a perdu.
Niveau d'importance	Capital
Portée	Suppression d'un fichier dans la mémoire de l'ordinateur
Préconditions	Points de vie ou de bonheur à 0
Postconditions	
Scénario Nominal	<ul style="list-style-type: none"> - Les points de vie ou de bonheur sont à 0. - L'écran fait un fondu au noir, et le titre du jeu apparaît en rouge. - Le joueur a désormais perdu, et il est alors redirigé vers l'écran titre. - L'animal étant mort, le fichier de sauvegarde n'a plus lieu d'être et est donc supprimé.