**Case 1 : Jouer une partie**

**Use case / Scénarios**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action user | Condition | Création Système |
| Démarre le programme |  | Affiche la fenêtre du programme |
| Sélectionne jouer partie |  | Affichage de la grille avec ces bateaux (prédéfini)  Affiche une grille vide pour l’adversaire |
| Incère ces coordonnées de tir | Sur un bateau ? | Oui ; affiche « touché » et indique comme quoi il y a un bateau touché |
|  |  | Non ; affiche « à l’eau » |
|  | Bateau coulé ? | Oui : affiche « touché coulé» et indique comme quoi il y a un bateau coulé |
|  |  | Non ; continue |
|  |  | L’IA fait un tire aléatoire sur un bateau du joueur |
|  | Sur un bateau ? | Oui ; affiche « touché » et indique comme quoi il y a un bateau touché |
|  |  | Non ; affiche « à l’eau » |
|  | Bateau coulé ? | Oui : affiche « touché coulé» et indique comme quoi il y a un bateau coulé |
|  |  | Non ; continue |
|  | Reste-t-il des bateau | Oui ; la partie continue |
|  |  | Non ; affiche Victoire pour le tireur de ce coup |

**Case 2 : Regarder les règles**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action user | Condition | Création Système |
| Démarre le programme |  | Affiche la fenêtre du programme |
| Sélectionne afficher les règles |  | Affichage de la page des règles |

**Case 3 : Créer un compte**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action user | Condition | Création Système |
| Démarre le programme |  | Propose de mettre un pseudo |
| choix | Positif | Oui : Propose le menu de création de pseudo |
|  |  | Non : fin du programme |

**Case 4 : Affichage de l’historique**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action user | Condition | Création Système |
| Démarre le programme |  | Affiche la fenêtre du programme |
| Sélectionne afficher les scores |  | Affiche les scores des dernières parties |

