# USER SCRIPT

## CREATE AN ACCOUNT

**Acteur :** Utilisateur (nouvel arrivant)

**Objectif :** Créer un compte utilisateur

**Préconditions :**

* L’application est accessible et fonctionnelle

**Post conditions :**

* Remplir le tableau contenant les différents critères d’enregistrement
* Valider les informations

**Scénario nominal :**

1. L’utilisateur lance l’application
2. L’utilisateur choisi l’option **REGISTER**
3. Le système renvoie un formulaire d’inscription contenant les informations suivantes : username, password, pseudo, date of birth
4. L’utilisateur valide le formulaire
5. Le système valide et renvoie l’utilisateur sur la première fenêtre
6. Fin du use case

**Scénario alternatif :**

1. L’application n’est pas fonctionnelle
   1. Abandon, fin du use case
2. L’utilisateur a choisi l’option **SIGN** 
   1. L’utilisateur peut revenir en arrière-grâce aux flèches de direction
3. Une erreur est survenue lors de l’affichage du formulaire
   1. L’utilisateur réitère son action
4. Une erreur quelconque est survenue :
   1. L’utilisateur n’a pas rempli un champ
      1. Il remplit le champ manquant
   2. L’utilisateur a mal encodé un champ
      1. Il recommence l’encodage
   3. Le nom d’utilisateur existe déjà
      1. L’utilisateur en réécrit un nouveau
5. Erreur lors de la validation par le système
   1. L’utilisateur réitère son action

## AUTHENTIFICATION

**Acteur :** Utilisateur déjà authentifier (player ou admin)

**Objectif :** Se connecter à l’application

**Préconditions :**

* L’utilisateur a déjà créer un compte
* L’utilisateur a choisi l’option **SIGN**

**Post conditions :**

* Remplir le tableau d’identification
* Valider les informations

**Scénario nominal :**

1. L’utilisateur remplit le formulaire d’identification
2. L’utilisateur valide ses informations
3. Le système valide et le renvoie sur la page d’accueil de l’application
4. Fin du use case

**Scénario alternatif :**

1. Erreur lors de l’affichage du formulaire
   1. L’utilisateur réitère son action
2. Une erreur quelconque est survenue à la validation :
   1. L’utilisateur à mal encodé une information
      1. L’utilisateur réencode les champs
   2. L’utilisateur n’a pas rempli tous les champs
      1. L’utilisateur rempli tous les champs demander
3. Une erreur du système est survenue :
   1. L’utilisateur est introuvable
      1. L’utilisateur vérifie ses informations et réitère son action
   2. Le système ne parvient pas à rediriger l’utilisateur
      1. L’utilisateur réitère son action
4. Fin du use case

## USER MANAGEMENT

**Acteur :** Administrateur

**Objectif :** Créer, modifier, lister et supprimer des utilisateurs

**Préconditions :**

* L’utilisateur possède un compte administrateur
* L’utilisateur a choisi l’option **USER MANAGEMENT**

**Post conditions :**

* Choisir l’option voulu
* Remplir les informations demandées
* Valider les informations

**Scénario nominal :**

1. Choisir l’option voulue :
   1. Player management :
      1. Choisir une nouvelle option :
         1. New player
         2. Delete player
         3. Modify player
         4. Listing players
   2. Admin management :
      1. Choisir une nouvelle option :
         1. New admin
         2. Delete admin
         3. Modify admin
         4. Listing admin
2. Remplir les informations demandées
3. Valider les informations
4. Fin use case

**Scénario alternatif :**

1. Le système ne redirige pas l’utilisateur
   1. L’utilisateur revient sur la première page et réitère son action
2. L’utilisateur a mal encodé un champ ou oublié un champ
   1. L’utilisateur réencode les champs
3. Erreur du système
   1. L’utilisateur réitère son action
4. Fin du use case

## DISPLAY RESERVATIONS AND RENTALS

**Acteur :** Administrateur

**Objectif :** Lister les réservations et locations des utilisateurs

**Préconditions :**

* L’utilisateur possède un compte administrateur
* L’utilisateur à choisi l’option **DISPLAY RESERVATIONS AND RENTALS**

**Post conditions :**

* Lister les locations et réservations

**Scénario nominal :**

1. Le système renvoie à l’utilisateur la liste des réservations et des locations avec diverse informations
2. Fin du use case

**Scénario alternatif :**

1. Erreur lors de l’affichage de l’une des listes
   1. L’utilisateur réitère son action
2. Fin du use case

## VIDEO GAME MANAGEMENT

**Acteur :** L’utilisateur (admin ou player)

**Objectif :** ajouter, modifier (uniquement admin), lister et supprimer (uniquement admin) des jeux

**Préconditions :**

* L’utilisateur est connecté à l’application
* L’utilisateur a choisi l’option **VIDEO GAME MANAGEMENT**

**Post conditions :**

* Choisir l’option voulu
* Remplir les informations demandées
* Valider les informations

**Scénario nominal :**

1. L’utilisateur choisi l’option voulu :
   1. New game
   2. Delete game (uniquement administrateur)
   3. Modify game (uniquement administrateur)
   4. Listing games
2. L’utilisateur rempli les informations demandées
3. L’utilisateur valide les informations
4. Fin du use case

**Scénario alternatif :**

1. Le système ne redirige pas l’utilisateur
   1. L’utilisateur revient sur la première page et réitère son action
2. L’utilisateur a mal encodé un champ ou oublié un champ
   1. L’utilisateur réencode les champs
3. Erreur du système
   1. L’utilisateur réitère son action
4. Fin du use case

## ACCOUNT MANAGEMENT

**Acteur :** le player

**Objectif :** voir et modifier ses informations personnelles

**Préconditions :**

* L’utilisateur possède un compte player
* L’utilisateur a choisi l’option **ACCOUNT MANAGEMENT**

**Post conditions :**

* Lister les informations de l’utilisateur
* Modifier certaines informations si nécessaire
* Valider les informations

**Scénario nominal :**

1. Le système renvoie la liste des informations personnelles de l’utilisateur
2. L’utilisateur décide de modifier certaines informations comme son pseudo ou mot de passe
3. L’utilisateur remplit les champs disponibles
4. L’utilisateur valide les nouvelles informations
5. Fin du use case

**Scénario alternatif :**

1. Erreur du système lors de l’affichage des informations
   1. L’utilisateur réitère son action
2. Le système ne parvient pas à rediriger l’utilisateur
   1. L’utilisateur revient en arrière et réitère son action
3. L’utilisateur a mal encodé ou oublié un champ
   1. L’utilisateur réencode les champs disponibles
4. Erreur du système
   1. L’utilisateur réitère son action
5. Fin du use case

## RENTAL MANAGEMENT

**Acteur :** le player

**Objectif :** lister les locations de l’utilisateur, mettre des jeux à disposition d’autre utilisateur

**Préconditions :**

* L’utilisateur possède un compte player
* L’utilisateur a choisi l’option **RENTAL MANAGEMENT**

**Post conditions :**

* Lister les locations de l’utilisateur
* Mettre à disposition un jeu pour une futur location

**Scénario nominal :**

1. Le système renvoie la liste des locations en cours
2. L’utilisateur décide de mettre à disposition l’un de ses jeux
3. L’utilisateur choisi parmi sa bibliothèque de jeux
4. L’utilisateur valide son choix
5. Fin du use case

**Scénario alternatif :**

1. Erreur du système lors de l’affichage de la liste des locations
   1. L’utilisateur revient en arrière et réitère son action
2. Le système ne parvient pas à rediriger l’utilisateur
   1. L’utilisateur réitère son action
3. Une erreur est survenue :
   1. Erreur du système lors de l’affichage de la liste des jeux
      1. L’utilisateur revient en arrière et réitère son action
   2. L’utilisateur ne parvient pas à choisir un précis
      1. L’utilisateur vérifie que son jeu n’est pas déjà en location
      2. L’utilisateur revient en arrière et réitère son action
4. Erreur du système lors de la création de la location
   1. L’utilisateur réitère son action
5. Fin du use case

## RESERVATION MANAGEMENT

**Acteur :** le player

**Objectif :** lister les réservations de l’utilisateur, choisir des jeux mis à disposition par d’autre utilisateur

**Préconditions :**

* L’utilisateur possède un compte player
* L’utilisateur a choisi l’option **RESERVATION MANAGEMENT**
* L’utilisateur possède le solde de crédit suffisant pour sa demande

**Post conditions :**

* Lister les réservations de l’utilisateur
* Choisir des jeux mis à disposition par d’autre utilisateur

**Scénario nominal :**

1. Le système renvoie la liste des réservations en cours
2. L’utilisateur décide de faire une nouvelle réservation
3. Le système renvoie la liste des jeux disponible
4. L’utilisateur choisi un jeu
5. Fin du use case

**Scénario alternatif :**

1. Erreur du système lors de l’affichage de la liste des réservations
   1. L’utilisateur revient en arrière et réitère son action
2. Le système ne parvient pas à rediriger l’utilisateur
   1. L’utilisateur réitère son action
3. Erreur du système lors de l’affichage de la liste des jeux disponible
   1. L’utilisateur réitère son action
4. Une erreur est survenue :
   1. L’utilisateur ne parvient pas à sélectionner le jeu
      1. L’utilisateur vérifie que son solde de crédit est suffisant
   2. Erreur du système lors de la création de la réservation
      1. L’utilisateur réitère son action
5. Fin du use case