|  |  |
| --- | --- |
| **Eléments de cas d’utilisation** | **Description spécifique au projet** |
| **Cas d’utilisation** | Lancement d’une nouvelle partie. |
| **Acteurs** | Usager |
| **Evènements déclencheurs** | Appui sur le bouton “Nouvelle partie” depuis la page d’accueil |
| **Parties prenantes et leurs intérêts** | Usager - lancer une partie depuis le départ avec création d’un nouvel avatar |
| **Niveau** | Stratégique |
| **Portée** | Données usager pour la création d’une nouvelle partie :   * Nom de joueur - chaîne de caractères contenant uniquement des lettres majuscules, minuscules et chiffres (pas de caractères spéciaux) et d’une longueur maximale de 16 caractères. * Nom d’avatar - chaîne de caractères contenant uniquement des lettres majuscules, minuscules et chiffres (pas de caractères spéciaux) et d’une longueur maximale de 16 caractères. * Type d’avatar - carrousel proposant différents types d’avatars possibles à incarner (chien, chat, oiseau, poulpe, robot) |
| **Précondition** | Aucune |
| **Postcondition** | Un nouveau joueur est créé avec son avatar et une partie est lancée |
| **Scénario nominal** | 1. L’usager remplit le champ “Nom de joueur” (cf. Portée) 2. L’usager remplit le champ “Nom d’avatar” (cf. Portée) 3. L’usager choisit le type d’avatar qu’il souhaite avec le carrousel. 4. L’usager valide son choix en cliquant sur le bouton valider. 5. Chaque champ est vérifié par le validateur afin de s’assurer que les saisies de l’utilisateur sont correctes. 6. Le joueur et son avatar sont créés, une nouvelle partie est lancée |
| **Extensions** | 1. Si le validateur ne valide pas un des champs de saisie, un message d’erreur apparaît en indiquant qu’une des saisies est incorrecte 2. Si le validateur détecte un champ vide, un message d’erreur apparaît en indiquant qu’un des champs n’est pas rempli 3. Si le nom de joueur et le nom d’avatar sont identiques, un message d’erreur apparaît en indiquant qu’il faut changer l’un des deux champs |
| **Contraintes** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Eléments de cas d’utilisation** | **Description spécifique au projet** |
| **Cas d’utilisation** | Chargement d’une partie déjà sauvegardée. |
| **Acteurs** | Usager, base de données |
| **Evènements déclencheurs** | Appui sur la sauvegarde concernée dans le Menu “Charger une partie” |
| **Parties prenantes et leurs intérêts** | * Usager : reprendre une partie là où il l’a arrêtée * Base de données : donne accès au jeu à toutes les sauvegardes, pour les lister et les lancer |
| **Niveau** | Stratégique |
| **Portée** | * Données de sauvegarde   + Pseudonyme du joueur   + Nom de l’avatar   + Type de l’avatar   + Temps total de jeu   + Statistiques de l’avatar   + Date et heure de la fin de la session de jeu * Données du modèle   + Nom de l’avatar   + Type de l’avatar   + Temps total de jeu   + Statistiques de l’avatar   + Dates et heures du début de la nouvelle session de jeu |
| **Précondition** | Le joueur a sauvegardé au moins une partie |
| **Postcondition** | La partie reprend au même endroit qu’avant |
| **Scénario nominal** | 1. L’utilisateur se rend, depuis l’accueil, dans le menu “Charger une partie” 2. L’interface affiche toutes les sauvegardes, avec un bouton “Charger” 3. L’utilisateur clique sur une sauvegarde pour la sélectionner, puis sur le bouton “Charger” pour la lancer 4. Le jeu récupère toutes les informations de la sauvegarde en base de données 5. Le jeu lance la partie, avec toutes les informations contenues dans la sauvegarde. |
| **Extensions** | * S’il n’y a aucune sauvegarde, le bouton “Charger une partie” de l’accueil est grisé : l’utilisateur n’a pas accès au menu |
| **Contraintes** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Eléments de cas d’utilisation** | **Description spécifique au projet** |
| **Cas d’utilisation** | Sauvegarder et quitter une partie. |
| **Acteurs** | Usager, Base de données |
| **Evènements déclencheurs** | Appuie sur le bouton “Sauvegarder”, puis appuie sur le bouton “Quitter”. |
| **Parties prenantes et leurs intérêts** | * Usager : Quitter le jeu en sauvegardant la partie en cours. * Base de données : enregistrer les données de la partie |
| **Niveau** | Stratégique |
| **Portée** |  |
| **Précondition** | Le joueur a lancé une nouvelle partie, ou chargé une partie déjà existante. |
| **Postcondition** | La partie est sauvegardée, les données sont enregistrées dans la base de données, le jeu retourne à l’écran d’accueil. |
| **Scénario nominal** | 1. L’utilisateur clique sur le rouage. 2. L’utilisateur clique sur le bouton “Sauvegarder”. 3. L’utilisateur clique sur le bouton “Quitter”. |
| **Extensions** | Si l’utilisateur clique sur le bouton “Quitter” sans cliquer sur le bouton “Sauvegarder”, un message d’avertissement apparaît et prévient l’usager qu’aucune sauvegarde n’a été faite. S’il continue sans sauvegarder, le jeu retournera au menu d’accueil sans être sauvegardé. |
| **Contraintes** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Eléments de cas d’utilisation** | **Description spécifique au projet** |
| **Cas d’utilisation** | Réaliser une action avec l’avatar. |
| **Acteurs** | Usager |
| **Evènements déclencheurs** | Appuie sur l’icône d’action pour interagir avec l’avatar |
| **Parties prenantes et leurs intérêts** | * Usager : Effectue une action pour influencer les statistiques de l’avatar |
| **Niveau** | Stratégique |
| **Portée** |  |
| **Précondition** | Une partie doit être en cours |
| **Postcondition** | Les statistiques de l’avatar sont mises à jour |
| **Scénario nominal** | L’utilisateur clique sur l’action à effectuer |
| **Extensions** | Les actions ne sont pas les mêmes selon le lieu dans lequel se situe l’avatar |
| **Contraintes** |  |