# Cahier des charges

Red line est un jeu auquel de 3 à 8 joueurs peuvent jouer en simultané.  
Lorsque la partie démarre les joueurs s’inscrivent en fournissant un pseudo unique afin de les reconnaitre (donc les pseudos sont uniques).  
Une fois le nombre minimum de 3 joueurs atteint, la partie peut démarrer (ou l’on peut attendre plus de participants).  
  
Une fois la partie démarré, les joueurs ont un certain nombre de cartes qui leur sont distribuées, et il sont tous promu au rôle de participant à l’exception d’un qui est tiré au sort et deviens juge.  
  
La partie se décompose en manche au cours de laquelle chacun des participants propose une réponse à une question préalablement tiré par le juge.  
Cette question est une phrase composée de 1 à 3 trous.  
Ce sont ces trous que la réponse va tenter de combler en proposant des cartes de réponses (qui n’ont pas de trous).  
Une fois que tous les participants ont proposé leur réponse.  
Le juge sans connaitre qui à proposer la réponse en choisis une (basée sur ce qui l’a fait le plus rire).  
Le participant qui est à l’origine de la réponse reçoit 1 point, et intervertis son rôle ave le juge.  
Et enfin l’ensemble des joueurs piochent de nouveau pour retrouver le même nombre de cartes qu’en début de partie dans leur mains.  
  
Une fois qu’un des joueur à obtenu un certain nombre de point la partie s’arrête et le joueur en question est désigné vainqueur.

# Acteurs

## Description des acteurs

On peut identifier 3 acteurs .   
  
Le **joueur**,

C’est l’utilisateur qui cherche à participer au jeu.  
  
  
Le **participant**,

C’est l’utilisateur qui peut proposer des réponses, au juge.

Le **juge**,  
C’est l’utilisateur qui peut juger les réponses des participants.

## Scenario Use Case Participer

Acteur : Joueur

Pré condition :

Le joueur a demandé de rejoindre un salon

Post condition :

Le joueur rejoint le salon avec son pseudo unique (un éventuel message l’en informe).

Scénario Nominal :

1. Le système vérifie que le nombre de joueur maximum n’est pas atteint
2. Le système vérifie que le salon est en attente de joueur
3. Le système invite le joueur à saisir son pseudo dans un temps de x secondes
4. Le joueur fournit son pseudo au système
5. Le système vérifie l’acceptabilité du pseudo
6. Le système ajoute le joueur au salon
7. Le système informe le joueur qu’il a rejoint le salon

Scénario Alternatif :

5 A1. Le pseudo saisit n’est pas accepté

1. Le système informe le joueur du refus de son pseudo avec un message expliquant la raison
2. Retour au scénario nominal 4

Scénario Exceptionnel :

1E1 . Le nombre maximum de joueurs est atteint

1. Le système informe de la capacité maximale atteinte au joueur
2. Le système retourne au menu de sélection de la partie

2E2. La partie n’attend plus de nouveau joueur

1. Le système informe que la partie n’est plus rejoignable
2. Le système retourne au menu de sélection de la partie

5 E3. Le pseudo n’est pas rentré en x secondes.

1. Le système éjecte le joueur du salon
2. Le système informe que le joueur a été éjecté
3. Le système retourne au menu de sélection de la partie