

Scénario de l'itération2

Scénario nominal : « Commencer au jeu »

1. Le programme demande le nom du Joueur 1.
2. Le Joueur 1 saisit son nom.
3. Le programme demande le nom du joueur 2.
4. Le Joueur 2 saisit son nom.
5. Le programme enregistre les données d'initialisation du jeu.
6. UC : Jouer un coup
7. UC : Enregistrer un coup
8. Le programme recommence le point 6 tant que la partie n'est pas finie et donne la main à l'autre joueur
9. Le programme affiche le nom du vainqueur
10. UC : Rejouer une partie.
11. Le programme recommence le point 10 tant que les joueurs veulent rejouer

Extension: « Commencer au jeu »

- 2.a- Le système détecte que l'utilisateur n'a pas entré un string.
 - 1- Le système affiche un message d'erreur et informe l'utilisateur qu'un string est attendu.
 - 2- Retour au point 2 du scénario nominal.
- 4.a- Le système détecte que l'utilisateur n'a pas entré un string.
 - 1- Le système affiche un message d'erreur et informe l'utilisateur qu'un string est attendu.
 - 2- Retour au point 3 du scénario nominal.

Extension: « Jouer un coup »

- 1- Le programme (système) affiche l'état de la partie et invite le joueur à jouer son coup en lui rappelant son nom et la forme d'un coup.
- 2- Le joueur saisit le numéro de la colonne

Extension: « Jouer un coup »

- 2.a- Le programme détecte que l'utilisateur n'a pas entré un entier.
 - 1- Le système affiche un message d'erreur et informe l'utilisateur qu'un entier est attendu.
 - 2- Retour au point 1 du scénario nominal.
- 2.b- Le programme détecte que l'utilisateur a saisi un entier non valide.
 - 1- Le système affiche un message d'erreur et informe l'utilisateur de saisir un entier positif.
 - 2- Retour au point 1 du scénario nominal.
- 2.c- Le programme détecte que le numéro de la colonne est invalide.
 - 1- Le système affiche un message et informe l'utilisateur de l'invalidité de son coup et lui propose de rejouer.
 - 2- Retour au point 1 du scénario nominal.

Extension: « Enregistrer un coup »

- 1- Le programme enregistre le coup du joueur
- 2- Le programme détecte que la partie est finie
- 3- Le programme affiche le nom du vainqueur

Extension: « Rejouer une partie »

- 1- Le système propose aux joueurs de rejouer une partie.
- 2- Les joueurs font leurs choix.
- 3- Le système enregistre le choix des utilisateurs.

Extension: « Rejouer une partie »

- 3.a- Le programme détecte que les joueurs acceptent de rejouer une nouvelle partie.
 - 1- Retour au point 6 du scénario nominal « Commencer au jeu ».
- 3.b- Le programme détecte que les joueurs ont décidé d'arrêter le jeu.
 - 1- Le programme arrête le programme.