|  |  |
| --- | --- |
| Use case 1 : Lancement de l’application | |
| Action | Résultat |
| L’utilisateur lance l’application | La fenêtre de l’application s’affiche, le premier plateau de cartes s’affiche de manière aléatoire ainsi que la pile de cartes de l’utilisateur |
| L’utilisateur clique sur le bouton « Nouvelle partie » | Un nouveau plateau de cartes s’affiche de manière aléatoire et la pile de cartes du joueur est mélangée |
| L’utilisateur clique sur le bouton « > » | La prochaine carte de la pile de l’utilisateur s’affiche |

|  |  |
| --- | --- |
| Use case 2 : Jeu | |
| Action | Résultat |
| L’utilisateur sélectionne deux cartes dont la somme est égal à 13 | Les deux cartes que l’utilisateur a sélectionnées disparaissent du plateau et/ou de la pile de ses cartes. Le score de l’utilisateur augmente de 5 points. |
| L’utilisateur sélectionne deux cartes dont la somme n’est pas égal à 13 | Rien ne se passe. |
| L’utilisateur clique sur le bouton « Nouveau plateau » | Un nouveau plateau apparait de manière aléatoire. |
| L’utilisateur élimine toutes les cartes de la première ligne de son plateau | 25 points sont ajoutés au score de l’utilisateur |
| L’utilisateur élimine toutes les cartes de la deuxième ligne de son plateau | 50 points sont ajoutés au score de l’utilisateur |
| L’utilisateur élimine toutes les cartes de la troisième ligne de son plateau | 75 points sont ajoutés au score de l’utilisateur |
| L’utilisateur élimine toutes les cartes de la quatrième ligne de son plateau | 100 points sont ajoutés au score de l’utilisateur |
| L’utilisateur élimine toutes les cartes de la cinquième ligne de son plateau | 150 points sont ajoutés au score de l’utilisateur |
| L’utilisateur élimine toutes les cartes de la sixième ligne de son plateau | 200 points sont ajoutés au score de l’utilisateur |
| L’utilisateur élimine la carte de la septième ligne de son plateau | 500 points sont ajoutés au score de l’utilisateur |
| L’utilisateur fini un plateau | Un nouveau plateau apparait de manière aléatoire ainsi qu’une nouvelle pile de cartes mélangées. 500 points sont ajoutés au score du joueur. |

|  |  |
| --- | --- |
| Use case 3 : Fin du jeu | |
| Action | Résultat |
| L’utilisateur n’a plus de solution possible pour continuer d’éliminer ses cartes | Un pop-up apparaît qui indique que le joueur n’a plus de solution de jeu et lui demande s’il veut enregistrer son score |
| L’utilisateur clique sur le bouton « Enregistrer mon score » | Un pseudo doit être rentré par l’utilisateur pour qu’il puisse enregistrer son score. |