

Scenarii

Nom : Play

Acteur : Player

Scénario principal :

1. L'utilisateur lance le programme
2. Le système affiche les parties sauvegardées
3. L'utilisateur choisi une partie sauvegardée
4. Le système met en place la zone de jeu
5. L'utilisateur choisi de placer des bâtiments.

Scénario alternatif : Nouvelle partie

- 2.a L'utilisateur crée une nouvelle partie

Le scénario reprend à l'étape 4.

Nom : Build

Acteur : Player

Scénario principal :

1. L'utilisateur choisi une case dans la zone de jeu
2. Le système vérifie que la case est libre
3. L'utilisateur choisi le type de bâtiment à construire
4. Le système vérifie que l'utilisateur à les ressources disponible
5. Le système place le bâtiment dans la zone de jeu

Scénario d'erreur : Ressources insuffisantes

- 4.a Le système indique à l'utilisateur l'impossibilité de construire le bâtiment

Fin du scénario

Scénario d'erreur : Mauvais emplacement

- 2.a Le système indique à l'utilisateur que l'emplacement est incorrect

Retour à l'étape 1

Nom : Destroy

Acteur : Player

Scénario principal :

1. L'utilisateur choisi le bâtiment à détruire
2. Le système vérifie qu'il existe un bâtiment dans la case sélectionné
3. Le système retire le bâtiment de la zone de jeu

Scénario d'erreur : Mauvaise sélection

2.a Le système indique à l'utilisateur que la sélection est incorrecte

Retour à l'étape 1

Nom : Move in

Acteur : Habitant

Scénario principal :

1. Le système cherche les habitations présente dans la zone de jeu
2. Le système vérifie que l'habitation est acheminée en électricité
3. Le système vérifie que l'habitation est vide

Scénario d'erreur : Habitations pleines

Retour à l'étape 1

Scénario d'erreur : Pas d'électricité

Retour à l'étape 1

Scénario d'erreur : Pas d'habitation

Retour à l'étape 1

Nom : Produce electricity

Acteur : System

Scénario principal:

1. Le système vérifie les centrales dans la zone de jeu
2. Le système calcule l'électricité produite
3. Le système affiche l'électricité

Scénario d'erreur : Aucune centrale

Fin du scénario

Nom : Consume electricity

Acteur : System

Scénario principal :

1. Le système consulte la consommation d'électricité
2. Le système consulte la production d'électricité
3. Le système calcule
4. La satisfaction des habitants augmente
5. Le système affiche les nouvelles valeurs
6. Retour à l'étape 1

Scénario alternatif : Déficit de production

- 4.a La satisfaction des habitants diminue

Retour à l'étape 1

Nom : Generate game zone

Acteur : System

Scénario principal :

1. Le système crée une nouvelle fenêtre
2. Le système crée la zone de jeu divisé en cases
3. Le système attribue à chaque case un type

Nom : Check out building information

Acteur : Player

Scénario principal :

1. Le joueur choisi un bâtiment dans la zone de jeu
2. Le joueur demande au système les informations du système
3. Le système affiche les informations