|  |  |
| --- | --- |
| Titre | CU3 Administrer les capteurs |
| Résumé | L’Entraineur configure les capteurs qui se connectent à Maestro. Il associe les capteurs à des joueurs et lance une session d’enregistrement des données. |
| Acteur Principal | L’Entraineur |
| Acteur Secondaire |  |
| Portée | Track&Roll |
| Pré conditions |  |
| Niveau | Fonctionnel |
| Garanties Minimales |  |
| Garantie en cas de succès |  |
| Scénario nominal | 1. L’Entraineur demande à administrer les capteurs. 2. Maestro affiche « Screen\_SensorsManager ». 3. L’Entraineur associe un joueur à un capteur. 4. L’Entraineur choisit de lancer une session d’enregistrement. |
| Variantes | **3 : [lancer une session d’enregistrement]**  3.a.1. Va en 4.  **4 : [associer un joueur à un capteur]**  4.a.1. Va en 3. |
| Extensions | **2-4 : [pas/perte de connexion avec Cervo]**  2-4.a.1. Maestro affiche le message « Dialog\_TargetDisconnected ».  2-4.a.2. L’Entraineur valide.  2-4.a.3. Maestro actualise les données capteurs de « Screen\_SensorsManager ».  2-4.a.4. Retour en 3.  **3 : [connexion d’un capteur]**  3.b.1. Maestro actualise les données du capteur de « Screen\_SensorsManager ».  3.b.2. Retour en 3.  **3 : [perte de connexion d’un capteur]**  3.c.1. Maestro actualise les données du capteur de « Screen\_SensorsManager ».  3.c.2. Retour en 3. |