

Use case (name)		Ouverture et Fermeture Interface fiche de personnage Dnd
Pre-conditions		User lance l'application User a deja rempli sa/ses fiche/s User a déjà ouvert sa fiche
Post-conditions		User lit sa fiche et peut fermer sa fiche
Success end condition		User peut voir sa/ses fiche/s Et peut la supprimer
Failed end condition		User ne peut pas les voir ou ne supprime pas la fiche demandée
Actors		User
Trigger		Veut voir sa fiche et ne veut plus voir sa fiche
DESCRIPTION	STEP	Action
User choisit sa fiche	1	Appli affiche les détails de la fiche de personnage
User peut voir ses informations (stats, skills,...)	2	User scroll à travers l'interface de la fiche
User ferme la fiche	3	Appli n'affiche plus la fiche et revient au menu principal
Validation de la suppression	4	User valide sa suppression
Sub-variations	STEP	Branching action
	1	X
	2	X
	3	User reçoit information bien sauvegardé
PERFORMANCE		
Frequency	Haut pour « fiche »(pendant la session) et Bas pour « X »(fin de session)	
Open issues	Pas en vue	

Use case (name)		Modifier Interface fiche de personnage Dnd
Pre-conditions		User lance l'application User a deja rempli sa/ses fiche/s User a ouvert la fiche
Post-conditions		User a modifié sa fiche
Success end condition		User retrouve sa fiche modifiée comme il le souhaitait
Failed end condition		User est toujours sur la même fiche sans modification

Actors		User
Trigger		Souhaite modifier sa fiche
DESCRIPTION	STEP	Action
User souhaite modifier sa fiche	1	La fiche est modifiable
User modifie les valeurs	2	Les valeurs changent en fonction de ce que l'User a mis
User sauvegarde les modifications	3	Les valeurs changées sont sauvegardées et visualisables directement
Extensions	STEP	Branching action
	1	X
Sub-variations	STEP	Branching action
	2	Si l'User oublie de mettre une valeur « ... », un message s'affichera pour le lui rappeler.
PERFORMANCE		
Frequency	Bas (User va fermer sa fiche à la fin de session)	
Open issues	Pas en vue	

Use case (name)		Mise en place des valeurs de la fiche de personnage Dnd
Pre-conditions		User lance l'application User souhaite créer un personnage
Post-conditions		User possède sa fiche basique avec les statistiques adaptées
Success end condition		User retrouve sa fiche modifiée comme il faut en fonction de sa classe
Failed end condition		User n'a pas de fiche ou fiche pas modifiée correctement
Actors		User
Trigger		Souhaite « choisir race » dans le menu de création
DESCRIPTION	STEP	Action
User va « choisir race »	1	La race est choisie et les données liées à cette dernière sont prêtes à être utilisées.
User met ses points dans ces caractéristiques voulu	2	Les valeurs changent en fonction de ce que l'User a mis

User sauvegarde les modifications	3	Les valeurs changées sont modifiées avec les valeurs de la race.
Sub-variations	STEP	Branching action
	2	Si l'User oublie de mettre une valeur « ... », un message s'affichera pour le lui rappeler.
PERFORMANCE		
Frequency	Bas (User va fermer sa fiche à la fin de session)	
Open issues	Pas en vue	