

# ***Cas d'utilisation <Intéragir avec les blocs du monde>***

## **1 - Sommaire d'identification**

### **1.1 Objectifs :**

Ce cas d'utilisation permet d'enregistrer les actions effectuées par le joueur sur le monde, comme la destruction et le placement des blocs.

### **1.2 Acteur :**

Joueur : joueur présent dans le monde

### **1.3 Evènement déclencheur**

Le joueur applique une action d'interaction sur l'emplacement sélectionné

### **1.4 Préconditions**

Le l'emplacement sélectionné doit exister dans le monde.

## **2 - Description des Scénarios**

### **2.1. Scénario Nominal**

Ce cas d'utilisation commence quand le joueur a sélectionné un emplacement (X,Y,Z) dans le monde

1. Le joueur effectue un clic gauche pour miner, et droit pour placer
2. Selon le choix du joueur un des sous-scénarios est exécuté:
  - S1 : Miner le bloc
  - S2 : Placer un bloc

#### **S1 : Miner le bloc**

Ce sous-scénario démarre quand le joueur a cliqué sur le bouton gauche

1. Le système vérifie que l'emplacement contient un bloc
2. Le système ajoute à l'inventaire l'items correspondant au bloc
3. Le système vide l'emplacement
4. L'UC se termine.

#### **S2 : Placer le bloc**

Ce sous-scénario démarre quand le joueur a cliqué sur le bouton droit

1. Le système vérifie que l'emplacement ne contient rien
2. Le système ajoute le bloc correspondant à l'items dans l'emplacement
3. Le système enlève de l'inventaire l'items correspondant au bloc
4. L'UC se termine.

## **2.2. Scénarios alternatifs**

### **S1 : Miner le bloc**

A1 – Ce sous-scénario démarre quand le joueur a cliqué sur le bouton gauche mais que l’emplacement est vide

1. L’UC se termine.

A2 – Ce sous-scénario démarre quand le joueur a cliqué sur le bouton gauche mais que l’inventaire est plein

1. Le système affiche un message expliquant que l’inventaire est plein
2. L’UC se termine.

### **S2 : Placer le bloc**

A1 – Ce sous-scénario démarre quand le joueur a cliqué sur le bouton droit mais que l’emplacement est plein

2. Le système affiche un message expliquant que l’emplacement est plein
3. L’UC se termine.

A2 – Ce sous-scénario démarre quand le joueur a cliqué sur le bouton droit mais que l’inventaire est vide

1. Le système affiche un message expliquant que l’inventaire est vide
2. L’UC se termine.