

Fiche de description textuelle d'un cas d'utilisation

Cas d'utilisation	<i>S'identifier</i>
Résumé	<i>Le joueur doit pouvoir s'identifier</i>
Acteurs	<i>Le Joueur</i>
Date de création	<i>23/01/2024</i>
Date de dernière modification	<i>23/01/2024</i>
Version	<i>1</i>
Auteur	<i>Groupe plots lumineux</i>

1 Pré-conditions

Le joueur commence une partie et ne s'est pas encore identifié.

2 Scénario principal

Acteurs : Jumeurs	Système : Système lumineux pour entrainer ses réflexes
N1 : Le joueur rentre ses identifiants corrects	N1 : Requête dans la base de données, le joueur a été trouvé

3 Scénario alternatif

Acteurs : Jumeurs	Système : Système lumineux pour entrainer ses réflexes
N1 : Le joueur rentre des identifiants non existants	N1 : Propose au joueur de s'inscrire
N2 : Le joueur clique sur le bouton « s'inscrire »	N2 : Affiche l'interface d'inscription
N3 : Le joueur entre les informations de création de son compte et valide	N3 : Le joueur est inscrit dans la base de donnée