

Fiche de description textuelle d'un cas d'utilisation

Cas d'utilisation	<i>Appareiller les plots</i>
Résumé	<i>Le joueur doit pouvoir appareiller les plots qu'il souhaite</i>
Acteurs	<i>Le Joueur</i>
Date de création	<i>30/01/2024</i>
Date de dernière modification	<i>30/01/2024</i>
Version	<i>1</i>
Auteur	<i>Groupe plots lumineux</i>

1 Pré-conditions

Le joueur veut commencer une partie mais n'a pas encore appareiller les plots.

2 Scénario principal

Acteurs : Joueurs	Système : Système lumineux pour entrainer ses réflexes
N1 : Le joueur allume les plots	N1 : Il affiche les plots comme étant un objet étant connectable en Bluetooth
N2 : Le joueur connecte son smartphone en Bluetooth	N2 : Attente du système
N3 : Le joueur est bien connecté aux plots	N3 : Le système attend que le joueur lance une partie

3 Scénarios alternatifs

3.1 Scénario alternatif A1 : Scénario dans lequel des plots n'ont plus de batterie.

Acteurs : Joueurs	Système : Système lumineux pour entrainer ses réflexes
<i>A1.1 : Le joueur voit que des plots ne sont pas connectés.</i>	A1.1 : Affichage état des plots
<i>A 1.2 : Le joueur recharge les plots déchargé</i>	A1.2 : Attente du système