

## Fiche de description textuelle d'un cas d'utilisation

|                               |   |
|-------------------------------|---|
| Cas d'utilisation             | <i>Visualiser l'état des plots</i>                        |
| Résumé                        | <i>Le joueur doit pouvoir visualiser l'état des plots</i> |
| Acteurs                       | <i>Le Joueur</i>  |
| Date de création              | <i>22/01/2024</i>   |
| Date de dernière modification | <i>22/01/2024</i>   |
| Version                       | <i>1</i>  |
| Auteur                        | <i>Groupe plots lumineux</i>                              |

### 1 Pré-conditions

*Le / Les joueur(s) ont connecté / synchronisé les plots.*

### 2 Scénario principal

| Acteurs : Joueurs                                    | Système : Système lumineux pour entraîner ses réflexes           |
|--|--|
| N1 : Identification du joueur                        | N1 : Recherche dans la base de données si le joueur est existant |
| N2 : Le joueur va dans la section « Etat des plots » | N2 : Affichage de l'état des plots                               |

### 3 Scénarios alternatifs

#### 3.1 Scénario alternatif A1 : Scénario dans lequel le joueur n'a pas été trouvé dans la base de données

| Acteurs : Joueurs                                      | Système : Système lumineux pour entraîner ses réflexes        |
|--|---|
| A1.3 : Le joueur crée un compte                        | A1.3 : Le joueur est redirigé sur une page pour s'enregistrer |
| A1.4 : Identification du joueur                        | A1.4 : Ajout du joueur dans la base de données                |
| A1.5 : Le joueur va dans la section « Etat des plots » | A1.5 : Affichage de l'état des plots                          |

#### 3.2 Scénario alternatif A2 : Scénario dans lequel le plot n'a plus beaucoup de batterie

| Acteurs : Joueurs  | Système : Système lumineux pour entraîner ses réflexes   |
|--|--|
| A2.1 : Le joueur ouvre l'application                                   | A2.1 : Il observe que la batterie de l'un des plots est faible.  |
| A2.2 : Le joueur va brancher le plot déchargé                          | A2.2 : Rend visible la charge sur l'application, quand le plot est chargé, une notification est envoyée. |
| A2.3 : Le joueur observe que le plot est chargé, il débranche le plot. | A2.3 : Le plot est chargé et prêt à être utilisé.  |

?????

#### 3.3 Scénario alternatif A3 : Scénario dans lequel le plot n'a plus du tout de batterie

| Acteurs : Joueurs  | Système : Système lumineux pour entraîner ses réflexes   |
|--|--|
| A2.1 : Le joueur ouvre l'application                                   | A2.1 : Il observe qu'il manque un plot dans la liste.  |
| A2.2 : Le joueur va brancher le plot non visible dans la liste.        | A2.2 : Rend visible la charge sur l'application, quand le plot est chargé, une notification est envoyée. |
| A2.3 : Le joueur observe que le plot est chargé, il débranche le plot. | A2.3 : Le plot est chargé et prêt à être utilisé.  |

