

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 : Joueurs	Système : Système lumineux pour entrainer ses réflexes
N1 : Le joueur crée des bons identifiants	N1 : Attente du système
N2 : Le joueur rentre ses identifiants corrects	N2 : Ajout du compte dans la base de données

3 Scénarios alternatifs

3.1 Scénario alternatif A1 : Scénario dans lequel le joueur n'a pas entré des identifiants corrects.

Acteurs : Joueurs	Système : Système lumineux pour entrainer ses réflexes
A1.1 : Le joueur n'entre pas un mot de passe correct (Une majuscule, une minuscule et un caractère spécial minimum)	A1.1 : Le système renvoi un message d'erreur car le message n'est pas suffisamment sécurisé
A 1.2 : Le joueur constate un message d'erreur et applique les règles de sécurité imposé pas l'application	A1.2 : Ajout du compte dans la base de données

4 Scénarios exceptionnel

4.1 Scénario exceptionnel E1 : Scénario dans lequel le joueur a oublié ses identifiants.

Acteurs : Joueurs	Système : Système lumineux pour entrainer ses réflexes
E1.1 : Le joueur crée des bons identifiants	E1.1 : Attente du système
E 1.2 : Le joueur rentre des identifiants incorrects	E1.2 : Pas d'ajout du compte dans la base de données et renvoi vers une page pour changer son mot de passe
E 1.3 : Le joueur change son mot de passe	E 1.3 : Le système renvoi vers un mail pour confirmer
E 1.4 : Le joueur rentres ses identifiants corrects	E 1.4 : Ajout du compte dans la base de données