

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 joueur a ouvert l'application.

2 Scénario principal

Acteurs : Joueurs	Système : Système lumineux pour entraîner ses réflexes
N1 : Le joueur appuie sur « visualiser les plots ».	N1 : Retourne l'état de batterie et l'id des plots connectés.

3 Scénarios alternatifs

3.1 Scénario alternatif A1 : Scenario dans lequel le plot n'a plus beaucoup de batterie

Acteurs : Joueurs	Système : Système lumineux pour entraîner ses réflexes
A1.1 : <i>Le joueur ouvre l'application</i>	A2.1 : Il observe que la batterie de l'un des plots est faible.
A1.2 : 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.
A1.3 : Le joueur observe que le plot est chargé, il débranche le plot.	A2.3 : Le plot est chargé et prêt à être utilisé.

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

Acteurs : Joueurs	Système : Système lumineux pour entraîner ses réflexes
A2.1 : <i>Le joueur ouvre l'application</i>	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.