

Fiche de description textuelle d'un cas d'utilisation

Cas d'utilisation	<i>S'entraîner</i>
Résumé	<i>Le joueur s'entraîne.</i>
Acteurs	<i>Joueur</i>
Date de création	<i>22/01/2024</i>
Date de dernière modification	<i>30/01/2024</i>
Version	<i>1</i>
Auteur	<i>Groupe plots lumineux</i>

1 Préconditions

Le joueur n'est pas encore identifié et souhaite lancer une partie.

2 Scénario principal

Acteurs : <i>Joueur</i>	Système : <i>Système lumineux pour entraîner ses réflexes</i>
<i>N1 : Le joueur s'identifie</i>	N1 : Recherche dans la base de données si le joueur est existant
<i>N2 : Le joueur appareille les plots</i>	<i>N2 : Attente du système</i>
<i>N3 : Le joueur configure la partie</i>	N3 : Le système propose de lancer la partie
<i>N4 : Le joueur lance la partie</i>	N4 : Un des plots s'allume
<i>N5 : Le joueur appuie sur le plot</i>	N5 : Transmission des chronomètres
<i>N6 : Le joueur a fini la partie, il consulte ses résultats sur son smartphone / tablette</i>	N6 : Transmission des résultats / utilisateurs au serveur

3 Scénario exceptionnel

3.1 Scénario exceptionnel E1 : Scénario dans lequel le ou les joueurs n'appuient pas sur le plot.

Acteurs : <i>Joueur</i>	Système : <i>Système lumineux pour entraîner ses réflexes</i>
<i>E1.1 : Le joueur s'identifie</i>	E1.1 : Recherche dans la base de données si le joueur est existant
<i>E1.2 : Le joueur appareille les plots</i>	<i>E1.2 : Attente du système</i>
<i>E1.3 : Le joueur configure la partie</i>	E1.3 : Le système propose de lancer la partie
<i>E1.4 : Le joueur lance la partie</i>	E1.4 : La partie se lance
<i>E1.5 : Le joueur s'absente et n'appuie pas sur le plot illuminé</i>	E1.5 : S'éteint au bout d'une minute

3.2 Scénario exceptionnel E2 : Scénario dans lequel un des plots est défaillant ou déchargé complètement.

Acteurs : <i>Joueur</i>	Système : <i>Système lumineux pour entraîner ses réflexes</i>
<i>E2.1 : Le joueur s'identifie</i>	E2.1 : Recherche dans la base de données si le joueur est existant
<i>E2.2 : Le joueur appareille les plots</i>	<i>E2.2 : Attente du système</i>

<i>E2.3 : Le joueur configure la partie</i>	E2.3 : Le système propose de lancer la partie
E2.4 : <i>Le joueur tente de lancer la partie</i>	E2.4 : Il manque un plot dans la liste (déchargé ou hs).
E2.5 : Il écarte le plot déchargé ou défaillant.	E2.5 : <i>Lance la partie</i>