

Fiche de description textuelle d'un cas d'utilisation

Cas d'utilisation	<i>Consulter les résultats</i>
Résumé	<i>Le joueur doit pouvoir consulter les résultats</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 terminé sa partie et s'est déjà identifié ultérieurement.

2 Scénario principal

Acteurs : Joueurs	Système : Système lumineux pour entraîner ses réflexes
N1 : Identification du joueur via l'application	N1 : Recherche dans la base de données si le joueur est existant
N2 : Le joueur va dans la section « Résultats »	N2 : Affichage des résultats

3 Scénario exceptionnel

3.1 Scénario exceptionnel E1 : Scénario dans lequel le joueur n'a pas entrés les bons identifiants.

Acteurs : Joueurs	Système : Système lumineux pour entraîner ses réflexes
<i>E1.1 : Le joueur tente de se connecter</i>	E1.1 : Le joueur est redirigé vers la page de connexion, il peut modifier son mot de passe
<i>E 1.2 : Le joueur modifie son mot de passe</i>	E1.2 : Mis à jour du mot de passe dans la base de données
<i>E1.3 : Le joueur va dans la section « Résultats »</i>	E1.3 : Affichage des résultats