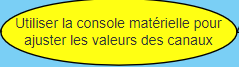
**Scénario des cas d’utilisation**

**Etudiant 2 (Damien)**

****

**Préconditions :**

1. La console matérielle est opérationnelle et connectée au système.
2. L'application C++ Pilote est en cours d'exécution.
3. Les modules de lumière sont correctement adressés sur le bus DMX 512.

**Postconditions :**

1. Les valeurs des canaux du module de lumière sont ajustées selon les modifications apportées via la console matérielle.
2. L'application C++ Pilote a transmis les commandes au module de lumière sur le bus DMX.
3. Les modifications sont enregistrées dans la base de données pour un suivi ultérieur.
4. La console matérielle est prête pour de nouvelles commandes d'ajustement des valeurs des canaux.

**Étapes du Scénario :**

1. Le créateur de contenu allume la console matérielle et la connecte au système.
2. L'application C++ Pilote détecte la connexion de la console matérielle.
3. Le créateur de contenu utilise les boutons et les potentiomètres de la console matérielle pour naviguer et sélectionner les modules de lumière à ajuster.
4. La console matérielle affiche sur son écran LCD le nom du module de lumière sélectionné.
5. Le créateur de contenu ajuste les valeurs des canaux en utilisant les potentiomètres dédiés sur la console matérielle.
6. Les modifications sont transmises en temps réel à l'application C++ Pilote.
7. L'application C++ Pilote met à jour les valeurs des canaux des modules de lumière sur le bus DMX 512.

**Variante :**

1. Si la console matérielle n'est pas correctement connectée, l'application C++ Pilote affiche un message d'erreur et le processus est interrompu.
2. Si un module de lumière est défectueux ou non adressé correctement, l'ajustement des valeurs des canaux peut ne pas être effectif, et un avertissement est affiché sur la console matérielle.
3. En cas de perturbation de la communication entre la console matérielle et l'application C++ Pilote, un mécanisme de récupération est mis en place pour éviter la perte de données.

