|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CAS D’UTILISATION** |  | | |
| **Résumé** | L’utilisateur doit se connecter au serveur, une fois connecté il peut dessiner le mot. | | |
| **Acteur principal** | Utilisateur 1 | | |
| **Intervenants & Rôles** | **Intervenant** | | **Rôle** |
| Utilisateur 1 | | Dessine le mot donné par le serveur. |
| Utilisateur 2 3 4 | | Devine le dessin |
| Serveur | | Fournit le mot à dessiner |
|  | |  |
| **Préconditions** | Être connecté au serveur réf : cas d’utilisation « se connecter au serveur ». | | |
| **Postconditions** | L’utilisateur voit ses points changer sur le compteur et change de rôle. | | |
| **Déclencheur** | Être l’utilisateur qui doit dessiner. | | |
| **Scénario nominal** | **Étape** | **Action** | |
|  | 0 | L’utilisateur 1 reçoit le message sur la fenêtre de log : « Vous devez dessiner! ». L’utilisateur 1 voit dans un label le mot qu’il doit mimer par dessin. Puis clique sur la fenêtre de dessin pour dessiner. | |
|  | 1 | Les autres utilisateurs voient le dessin s’afficher sur leur fenêtre de dessin. | |
|  | 2 | Les autres utilisateurs écrivent dans le champ texte et appuie sur entrée. | |
|  | 3 | Tous les utilisateurs voient les messages des autres utilisateurs s’afficher. | |
|  | 4 | Si un utilisateur trouve le mot qu’il faut deviner quelqu’un d’autre dessine et les points sont mis à jour sur le compteur de l’utilisateur qui a trouvé et sur l’utilisateur qui a deviné. | |
|  | 5 | Si aucun utilisateur ne trouve le mot dans le temps imparti (1 min 30sec) alors l’utilisateur perd un point dans son compteur et un autre utilisateur dessine. | |
|  |  |  | |
| **Scénarios alternatifs** | **Étape** | **Actions** | |
|  | 0.1 | L’utilisateur reçoit un message d’erreur : « Vous avez été déconnecté » | |
|  | 0.2 | Le serveur affiche un message pour prévenir les autres utilisateurs : « Un utilisateur a quitté la partie » | |
|  | 0.3 | Un autre utilisateur prend le rôle du dessinateur | |
|  |  |  | |
|  |  |  | |
|  |  |  | |
|  |  |  | |