|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CAS D’UTILISATION** |  | | |
| **Résumé** | L’utilisateur doit se connecter au serveur, une fois connecté il peut deviner le mot. | | |
| **Acteur principal** | Utilisateur 2 3 4 | | |
| **Intervenants & Rôles** | **Intervenant** | | **Rôle** |
| Utilisateur 2 3 4 | | Deviner le dessin |
| Utilisateur 1 | | Dessine le mot donné par le serveur. |
| 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 deviner. | | |
| **Scénario nominal** | **Étape** | **Action** | |
|  | 0 | L’utilisateur 1 reçoit le message sur la fenêtre de log : « Vous devez deviner! ». | |
|  | 1 | L’utilisateur voit en directe le dessin que fait l’utilisateur 1 sur la fenêtre de dessin. | |
|  | 2 | Il écrit sur le tchat ce qu’il pense être le nom du dessin et appuie sur entrer pour l’envoyer au serveur. | |
|  | 3 | Si un des utilisateurs devine le mot : Il gagne 3 points en moins de 30 secondes, 2 points en moins de 60 secondes et 1 point en moins de 1 minute 30 secondes. | |
|  | 4 | Si personne ne devine le mot. Les rôles changent et un message « Le temps imparti est terminé! » s’affiche dans la fenêtre de tchat de tous les utilisateurs. | |
|  | 5 | L’utilisateur voit ses points changer sur le compteur et change de rôle. | |
| **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 | Les utilisateurs continuent de deviner et de dessiner | |
|  |  |  | |
|  |  |  | |
|  |  |  | |
|  |  |  | |