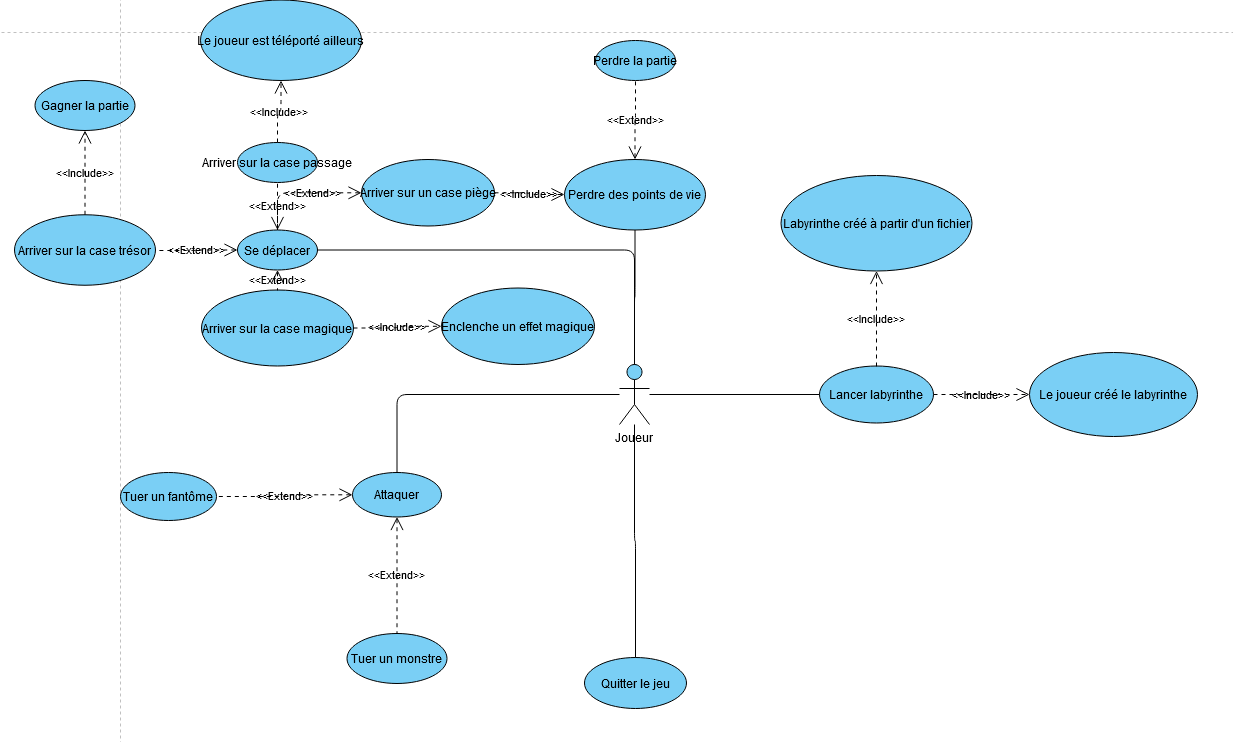
**Scénario nominal :**

1. Le joueur créé un labyrinthe à partir d’un fichier.

2. Des monstres sont placés aléatoirement sauf aux cases de départ et d’arrivée.

3. Le joueur se déplace.

4. Le joueur arrive sur la case trésor et gagne.

**Scénario alternatif :**

**A1 : Case piège**

Cet enchaînement démarre au point 3 du scénario nominal.

4. Le héros arrive sur une case piège, il perd des points de vie.

Le scénario nominal reprend au point 3.

**A1.1 : Case piège points de vie faible**

Cet enchaînement démarre au point 3 du scénario nominal.

4. Le héros arrive sur une case piège, il meurt

Le use-cases est terminé.

**A3 : Case magique**

Cet enchaînement démarre au point 3 du scénario nominal.

4. Le héros arrive sur une case magique, un effet magique se déclenche.

Le scénario nominal reprend au point 3.

**A4 : Case passage**

Cet enchaînement démarre au point 3 du scénario nominal.

4. Le héros arrive sur une case passage, il est téléporté sur une autre case.

Le scénario nominal reprend au point 3.

**A5 : Le héros se fait attaquer**

Cet enchaînement démarre au point 3 du scénario nominal.

4. Le héros est attaqué par un monstre, il perd des points de vie.

Le scénario nominal reprend au point 3.

**A5.1 : Le héros se fait attaquer points de vie faible**

Cet enchaînement démarre au point 3 du scénario nominal.

4. Le héros est attaqué par un monstre, il perd des points de vie.

Le use-cases est terminé.