# **Scrabble**

Scénario 1 : Anonymement

Source : Utilisateurs finaux.

Stimulus : N’importe quelle requête.

Artefact : Tout le système de jeux de scrabble.

Environnement : Un système avec une BD dont les identificateurs ne sont pas accessibles.

Réponse : Réponse à toutes les requêtes sans identifier les autres.

Mesure : Nombre de faille d’anonymes = 0.

Scénario 2 : Scalability

Source : Equipe de développement/ les utilisateurs finaux.

Stimulus : +1 million d’utilisateurs sont connectés pendant le weekend.

Artefact : Le système de jeux.

Environnement : Le jeux scrabble surchargé

Réponse : Le service de jeux reste efficace même si le nombre des utilisateurs augmente.

Mesure : temps de réponse < 3 secondes, 100% services sans dégradation

Scénario 3 : Utilisable dans le monde entier

Source : Les utilisateurs finaux

Stimulus : Joueur de la France et un autre de l’Amérique

Artefact : URL de jeux, service web, application web.

Environnement : Système non accessible à Afghanistan, Pakistan.

Réponse : réponse à toutes les requêtes, accessible via URL partout dans le monde.

Mesure : temps de latence < 3 secondes, mesure linguistique (activer l’internationalisation).

Scénario 4 : Interface fluide

Source : Les utilisateurs finaux.

Stimulus : Un utilisateur navigue dans le jeu de façon aléatoire.

Artefact : Liaison entre les interfaces URL, le code de chaque interface.

Environnement : IHM du jeux scrabble.

Réponse : les différentes pages de l’application sont obtenues directement lorsqu’elles sont demandées.

Mesure : Satisfaction des utilisateurs (sondage ou questionnaire), 100% pages sont délivrées dans un temps d’attente < 3 secondes.