

Cas nominaux « Rejoindre une partie »

Nom	Rejoindre une partie
Acteurs	Joueur X, Autres Joueurs, Système
Description	Ce diagramme de séquence illustre l'interaction entre l'acteur Joueur et le système lors du processus de rejoindre une partie. De la sélection d'une partie, la validation de la disponibilité, la saisie de l'identifiant (pseudo) et l'ajout final.
Préconditions	Le joueur veut rejoindre une partie
Scénario normal	<ol style="list-style-type: none">1. Le joueur lance la demande de rejoindre une partie.2. Le système affiche la liste des parties trouvées3. Le joueur choisit une partie4. Le système vérifie sa disponibilité5. Le système demande au joueur d'entrer son pseudo6. Le joueur entre son pseudo7. Le système ajoute le joueur à la partie en cours8. Le système notifie les autres joueurs9. Le système met à jour la liste des joueurs présent de la partie
Scénarios alternatifs	<p>4.1- La partie n'est pas disponible le système demande le choix d'une autre partie</p> <p>4.2- Le joueur choisit une autre partie.</p> <p>4.3- Le système revérifie la disponibilité</p>
Gestion des erreurs	E2 – Pas de parties trouvées, impossible de rejoindre une partie E4 – Aucune partie disponible, incapacité de jouer en ce mode E7 – Connexion interrompu, arrêt du processus E9 - Notification non transmise aux autres joueurs
Post conditions	Le joueur quitte successivement la partie en cours et le reste des joueurs sont notifiés de sa sortie.