

## 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"> <li>1. Le joueur lance la demande de rejoindre une partie.</li> <li>2. Le système affiche la liste des parties trouvées</li> <li>3. Le joueur choisit une partie</li> <li>4. Le système vérifie sa disponibilité</li> <li>5. Le système demande au joueur d'entrer son pseudo</li> <li>6. Le joueur entre son pseudo</li> <li>7. Le système ajoute le joueur à la partie en cours</li> <li>8. Le système notifie les autres joueurs</li> <li>9. Le système met à jour la liste des joueurs présent de la partie</li> </ol>
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	<p>E2 – Pas de parties trouvées, impossible de rejoindre une partie</p> <p>E4 – Aucune partie disponible, incapacité de jouer en ce mode</p> <p>E7 – Connexion interrompu, arrêt du processus</p> <p>E9 - Notification non transmise aux autres joueurs</p>
Post conditions	Le joueur quitte successivement la partie en cours et le reste des joueurs sont notifiés de sa sortie.