

CU MASTERMIND

Cas n°1:

Nom: Rejoindre une partie

Acteurs: Utilisateur

Description: Lorsque le jeu est activé l'utilisateur peut rejoindre une partie de ce même jeu.

Auteur: Erwan Aubry, Collet Axel

Date: 18/04

Pré-conditions:

- Avoir un rôle joueur ou admin
- L'utilisateur doit être présent dans la base de donnée
- Le jeu doit être actifs

Démarrage: L'utilisateur doit avoir cliquer sur l'icône du jeu sur l'interface de la plateforme de jeu ou rejoindre une invitation.

Le scénario nominal:

- 1- Affichage de l'interface graphique du jeu
- 2- fermeture de la fenêtre de liste des jeux
- 3- ajout du jeu dans la liste "jeu en cours"

Le scénario alternatif:

3. Jouer un tour
4. Lancer une manche
5. Reprendre une partie

Le scénario d'exception:

Fin:

Scénario nominal: à l'étape 1, 2 et 3

Scénario alternatif : Aux étapes 3, 4 et 5

Post-condition:

Le joueur peut lancer une partie car il est présent dans la base de donnée.

Cas n°2:

Nom: Lancer une manche

Acteurs: Utilisateur

Description: Lorsque le joueur appartient à une partie le joueur peut lancer une manche

Auteur: Erwan Aubry, Collet Axel

Date: 18/04

Pré-conditions:

- Avoir un rôle joueur ou admin
- L'utilisateur doit être présent dans la base de donnée
- L'utilisateur doit appartenir à la partie

Démarrage: L'utilisateur doit avoir appuyer sur le bouton "lancer la manche"

Le scénario nominal:

1- Lancement de la manche

Le scénario alternatif:

1. Rejoindre une partie
10. Générer 4 couleur

Le scénario d'exception:

Fin:

Scénario nominal: à l'étape 1

Scénario alternatif : Aux étapes 1 et ?

Post-condition:

Le joueur peut lancer une manche car il est présent dans la base de donnée et présent dans la partie.

Cas n°3:

Nom: Reprendre une partie

Acteurs: Utilisateur

Description: Lorsque le jeu est activé et si l'utilisateur a quitté la partie il peut reprendre la partie plus tard.

Auteur: Erwan Aubry, Collet Axel

Date: 18/04

Pré-conditions:

- Avoir un rôle joueur ou admin
- L'utilisateur doit être présent dans la base de donnée
- Le jeu doit être actif
- La partie doit être en cours

Démarrage: L'utilisateur doit avoir cliquer sur le bouton "reprendre la partie"

Le scénario nominal:

- 1- Fermer la fenêtre de liste des jeux
- 2- Afficher l'interface du jeu
- 3- Jouer un tour

Le scénario alternatif:

1. Rejoindre une partie
2. poser un jeton

Le scénario d'exception:

La partie est resté inactif plus de 24h

Fin:

Scénario nominal: à l'étape 1 et 2

Scénario alternatif : Aux étapes 1 et 3

Post-condition:

Le joueur peut rejoindre une partie s'il a quitter la partie.

Cas n°4:

Nom: Quitter une partie

Acteurs: Utilisateur

Description: Lorsque l'utilisateur est en partie il peut quitter la partie où il se trouve

Auteur: Erwan Aubry, Collet Axel

Date: 18/04

Pré-conditions:

- Avoir un rôle joueur ou admin
- L'utilisateur doit être présent dans la base de donnée
- Le jeu doit être actif
- La partie doit être en cours

Démarrage: L'utilisateur doit avoir cliquer sur le bouton "quitter la partie"

Le scénario nominal:

- 1- Fermer la fenêtre du jeu
- 2- Afficher la liste des jeux
- 3- Afficher dans le profil le jeu en cours

Le scénario alternatif:

1. Abandonner partie

Le scénario d'exception:

Fin:

Scénario nominal: à l'étape 1, 2 et 3

Scénario alternatif : À étapes 8

Post-condition:

Le joueur peut quitter une partie s'il est en jeu dans une partie

Cas n°5:

Nom: Sauvegarde la partie

Acteurs: Système

Description: Le système sauvegarde la partie

Auteur: Erwan Aubry, Collet Axel

Date: 18/04

Pré-conditions:

- Une partie est lancée
- Un utilisateur a appuyé sur le bouton sauvegarder

Démarrage: Le système doit attendre que le joueur appuie sur le bouton "sauvegarder"

Le scénario nominal:

1- Récupère les infos de la partie

2- Les sauvegardes dans la BD

Le scénario alternatif:

Le scénario d'exception:

Fin:

Scénario nominal: à l'étape 1 et 2

Scénario alternatif :

Post-condition:

Le système doit être lié à une partie