

PUISSANCE 4

Cas n°1:

Nom: Tour du joueur

Acteurs: Joueur

Description: Tour actuelle du joueur courant il peut soit poser un jeton soit abandonné

Auteur:

Pré-conditions:

- avoir le rôle joueur
- l'utilisateur doit être dans la base de donnée
- l'utilisateur doit avoir un adversaire

Démarrage: L'utilisateur doit avoir cliqué sur sur 'démarrer la partie'

Le scénario nominal:

1. le joueur clique sur la colonne voulue pour placer le jeton
2. le système met le joueur courant à fin du tour - off

Le scénario alternatif (à partir de 2)

2. le joueur peut abandonner

Fin:

Scénario nominal: à l'étape 3

Post-condition:

- Le joueur est activé

Le joueur peut rejoindre une partie via une invitation ou vien la sélection aléatoire d'adversaire

Cas n°2 :

Nom: vérification de la grille

Acteurs: Système

Description: le système vérifie la grille si il y a une ligne de 4 jeton ou si elle est pleine

Auteur:

Pré-conditions:

- le joueur courant doit avoir fini son tour

Démarrage: L'utilisateur pose son jeton

Le scénario nominal:

3. le système regarde la grille
4. le système passe la tour à l'autre joueur

Le scénario alternatif (à partir de 4)

4. la grille est pleine, le système déclare une égalité
5. la grille contient une ligne de 4 pion, le système déclare le joueur gagnant

Fin: le système déclare le vainqueur