

Cas n°1:

Nom: Inscription

Acteurs: Joueur

Description: L'inscription doit être faite par toute personne souhaitant utiliser la plateforme, Après s'être inscrit, on peut se connecter et accéder aux fonctionnalités de la plateforme.

Auteur: Théodore Fruchart

Date: 11/04

Pré-conditions: aucune

Démarrage: L'utilisateur doit avoir cliqué sur "Inscription"

Le scénario nominal:

1. Affichage de l'interface d'inscription : les champs pseudonyme, email, mot de passe et confirmation mot de passe sont vides et remplissables.
2. L'utilisateur remplit les champs vides.
3. L'utilisateur appuie sur le bouton s'inscrire.
4. Un mail de confirmation d'inscription est envoyé sur l'adresse entrée par l'utilisateur.
5. L'utilisateur clique sur le lien du mail et arrive sur la page de connexion

Le scénario alternatif:

2. L'utilisateur quitte la page d'inscription.
3. L'utilisateur quitte la page d'inscription.
5. L'utilisateur ne clique pas sur le lien.

Le scénario d'exception:

3. L'utilisateur a entré des informations invalides, il affiche quel champ doit être rempli à nouveau et les conditions de remplissage.
5. L'utilisateur demande un envoi du nouveau mail. Retour étape 4.

Fin:

Scénario nominal: à l'étape 5

Scénario alternatif : Aux étapes 2, 3

Post-condition:

Le joueur peut se connecter car il est présent dans la base de données.

Cas n°2:

Nom: Connexion

Acteurs: Joueur

Description: Première action (récurrente) lors de l'utilisation de la plateforme, nécessaire pour accéder à la suite

Auteur: Théodore Fruchart

Date: 11/04

Pré-conditions: Inscription

Démarrage: L'utilisateur doit avoir cliqué sur connexion

Le scénario nominal:

1. Affichage de la page de connexion.
2. L'utilisateur remplit les champs vides (Pseudonyme et mot de passe).
3. L'utilisateur arrive sur la page d'accueil de la plateforme.

Le scénario alternatif:

2. L'utilisateur quitte la page de connexion

Le scénario d'exception:

- 2a. L'utilisateur a entré un pseudo inexistant. Affiche "Ce pseudo n'existe pas"
- 2b. L'utilisateur a entré un mot de passe qui ne correspond pas un pseudo. Affiche "Mot de passe incorrect"
- 2c. L'utilisateur est désactivé, Affiche "Vous êtes banni jusqu'à nouvel ordre".

Fin:

Scénario nominal : A l'étape 3

Scénario alternatif : A l'étape 2

Post-condition:

Le joueur peut accéder aux fonctionnalités de la plateforme

Cas n°3 :

Nom: Créer partie

Acteurs: Joueur, Personne

Description: Crée une partie de l'un des jeux présent sur la plateforme

Auteur: Théodore Fruchart

Date: 16/04

Pré-conditions: Connexion

Démarrage: L'utilisateur doit avoir cliqué sur Jouer

Le scénario nominal:

1. Affiche la liste des jeux présent sur la plateforme
2. L'utilisateur choisi un jeu
3. Affiche liste interface invitation
4. Choisi un joueur à inviter ou de créer une partie ouverte
5. Attend joueur 2
6. Affichage interface jeu, début partie

Le scénario alternatif:

2. L'utilisateur quitte la liste des jeux, retourne page de profil
4. L'utilisateur quitte l'interface d'invitation, retour liste des jeux
5. Le joueur invité refuse de rejoindre la partie, retour étape 4

Fin:

Scénario nominal : A l'étape 6

Scénario alternatif : A l'étape 2, 4

Post-condition:

Une partie est lancée

Cas n°4:

Nom: Rejoindre partie

Acteurs: Joueur

Description: Une personne doit pouvoir rejoindre une partie à laquelle il participe déjà.

Auteur: Jérôme Bizot

Date: 16/04

Pré-conditions: Le joueur participe déjà à la partie.

Le joueur n'est pas actuellement en jeu.

Démarrage: Le joueur doit avoir cliqué sur "partie en cours"

Le scénario nominal:

1. Affichage des partie en cours
2. L'utilisateur clique sur la partie qu'il veut rejoindre.
3. Affichage interface jeu, la partie reprend là où elle avait été arrêté.

Le scénario alternatif:

2. L'utilisateur quitte l'affichage des partie en cours.

Fin:

Scénario nominal: à l'étape 3.

Scénario alternatif : à l'étape 2.

Post-condition:

Le joueur est en partie.

Cas n°5:

Nom: Repondre invitation

Acteurs: Joueur

Description: Une personne doit pouvoir rejoindre une partie à laquelle il a été invité.

Auteur: Jérôme Bizot

Date: 16/04

Pré-conditions: Le joueur a reçu une invitation à jouer.
Le joueur n'est pas actuellement en jeu.

Démarrage: Le joueur doit avoir cliqué sur l'invitation.

Le scénario nominal:

1. Affichage des invitation.
2. L'utilisateur clique sur l'invitation à la partie qu'il veut rejoindre.
3. L'utilisateur clique sur accepter.
4. Suppression de l'invitation.
5. Affichage interface jeu,début de la partie.

Le scénario alternatif:

2. l'utilisateur quitte la liste des invitations à une partie
3. Retour au profil

Le scénario alternatif:

3. L'utilisateur refuse l'invitation.
4. Suppression de l'invitation.
5. Retour à l'affichage des invitations.

Le scénario d'exception:

3. La limite de joueur pour la partie a été atteinte.
4. Suppression de l'invitation.
5. Retour à l'affichage des invitations.

Fin:

Scénario nominal: à l'étape 5.

Scénario alternatif : à l'étape 3.
à l'étape 5.

Scénario d'exception : à l'étape 5.

Post-condition:

Le joueur est en partie.

Cas n°6 :

Nom: Communiquer

Acteurs: Joueur

Description: Envoyer et recevoir des messages de ses amis

Auteur: Théodore Fruchart

Date: 16/04

Pré-conditions: Connexion

Démarrage: cliquer sur un tchat

Le scénario nominal:

1. Affiche le tchat et donc les messages précédents
2. L'utilisateur écrit un message et clique sur "envoyer" ou appuie sur "Entrée"
3. Le message est envoyé, retour étape 2

Le scénario alternatif:

2. L'utilisateur quitte le tchat

Fin:

Scénario alternatif : A l'étape 2

Post-condition:

Un ou plusieurs messages sont envoyé, les messages envoyé par le destinataire des messages sont considéré comme lu.

Cas n°7 :

Nom: demander amis

Acteurs: Joueur

Description: Inviter un joueur à être son amis

Auteur: Théodore Fruchart

Date: 16/04

Pré-conditions: Connexion

Démarrage: cliquer sur rechercher un joueur

Le scénario nominal:

1. Affiche la liste des joueurs recherché
2. L'utilisateur clique sur "envoyer une demande d'amis"

Le scénario alternatif:

2. L'utilisateur quitte la liste de joueurs

Fin:

Scénario nominal : A l'étape 2

Scénario alternatif : A l'étape 2

Post-condition:

Le joueur cible a reçue une invitation

Cas n°8 :

Nom: Répondre invitation

Acteurs: Joueur

Description: Répondre à une invitation d'amis

Auteur: Théodore Fruchart

Date: 16/04

Pré-conditions: Connexion

Démarrage: cliquer sur Invitation

Le scénario nominal:

1. Affiche la liste des invitation
2. L'utilisateur clique sur accepter une invitation
3. L'invitation est supprimé

Le scénario alternatif:

- 2a. L'utilisateur quitte la liste d'invitation
- 2b. L'utilisateur refuse une ou plusieurs invitation

Fin:

Scénario nominal : A l'étape 2

Scénario alternatif : A l'étape 2a

Post-condition:

une ou plusieurs invitation d'amis ont été refusée ou acceptée.