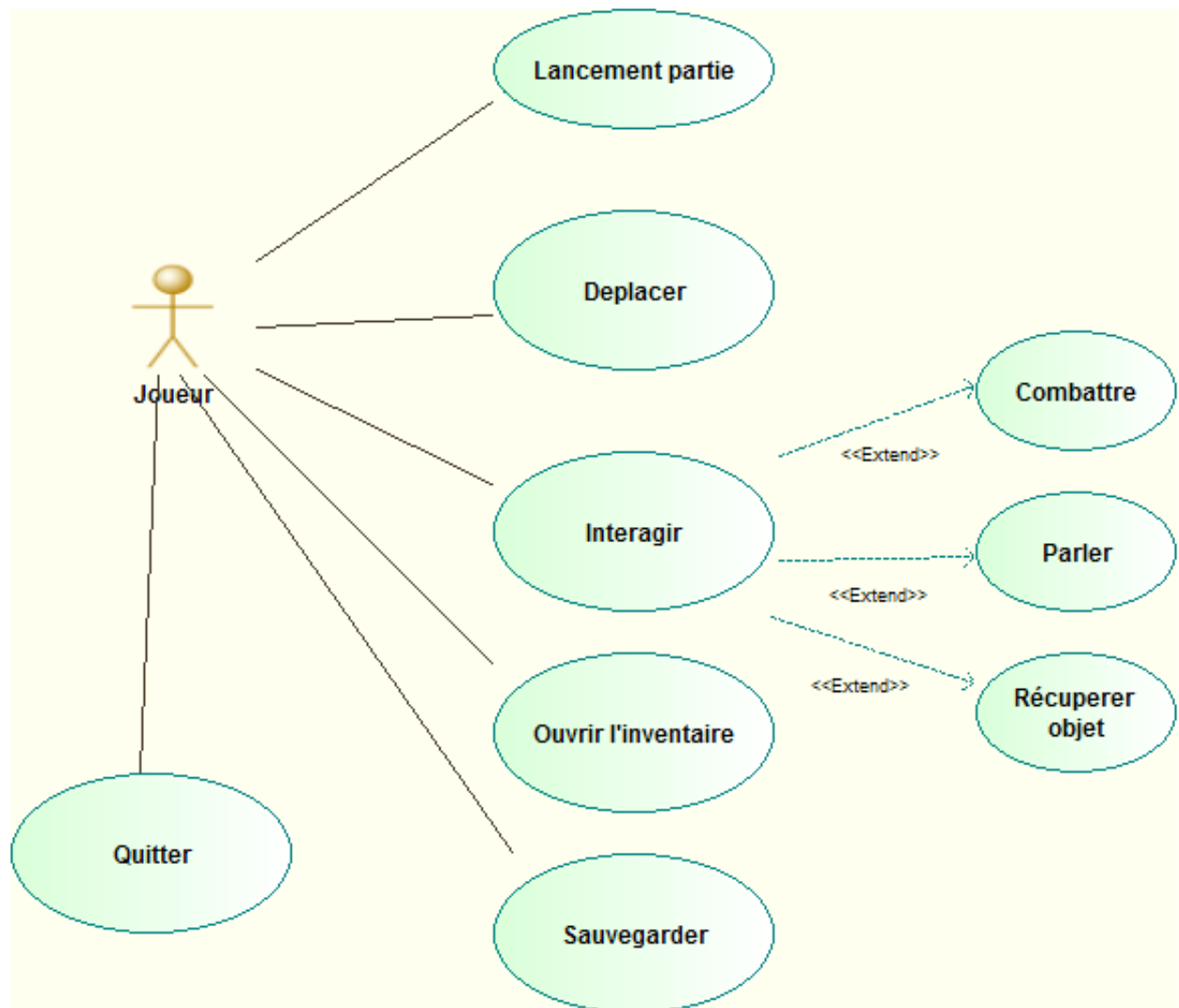


**Diagramme de cas d'utilisations :**



### Descriptions et conditions pour chaque cas :

#### Lancement partie

Nom/Id	Lancement partie			
Use Case	Exceptions	Conditions	Contraintes	
description	Permet de lancer la partie			
Préconditions	Aucune partie n'est lancée Le joueur doit choisir une partie ou en faire une nouvelle			
Postconditions	Une partie a démarré			

#### Deplacer

Nom/Id	Deplacer			
Use Case	Exceptions	Conditions	Contraintes	
description	Le personnage se déplace			
Préconditions	Le personnage est immobile			
Postconditions	Le personnage s'est déplacé			

## Interagir

Nom/Id		Interagir		
Use Case	Exceptions	Conditions	Contraintes	
description		Interaction avec un élément du décor		
Préconditions		Le personnage ne bouge pas Il est près de quelque chose avec lequel il peut interagir		
Postconditions		Le joueur a interragi		

## Ouvrir l'inventaire

Nom/Id		Ouvrir l'inventaire		
Use Case	Exceptions	Conditions	Contraintes	
description		Le joueur ouvre l'inventaire de son personnage		
Préconditions		Le personnage est immobile et l'inventaire est fermé		
Postconditions		L'inventaire du personnage est ouvert		

## Sauvegarder

Nom/Id	Sauvegarder			
Use Case	Exceptions	Conditions	Contraintes	
description	Permet de sauvegarder l'avancement de la partie			
Préconditions	Des données sont à sauvegarder dans la mémoire			
Postconditions	Les données sont sauvegardées			

## Quitter

Nom/Id	Quitter			
Use Case	Exceptions	Conditions	Contraintes	
description	Permet de quitter le jeu			
Préconditions	Le jeu est lancé			
Postconditions	Le jeu est fermé			

Sous-Cas D' « Interagir » :

## Combattre

Nom/Id	Combattre			
Use Case	Exceptions	Conditions	Contraintes	
description	Le personnage combat un monstre			
Préconditions	Le personnage est en face d'un monstre avec lequel il peut combattre			
Postconditions	Le joueur est entré dans le combat			

## Parler

Nom/Id	Parler			
Use Case	Exceptions	Conditions	Contraintes	
description	Permet de dialoguer avec un personnage autre			
Préconditions	Le personnage principal est devant un autre personnage			
Postconditions	Le dialogue avec le personnage a commencé			

## Récupérer objet

Nom/Id	Récupérer objet			
Use Case	Exceptions	Conditions	Contraintes	
description	Permet de prendre un objet sur le sol et de le placer dans l'inventaire			
Préconditions	Le personnage est en face d'un objet qui peut être récupéré			
Postconditions	L'objet a été récupéré et placé dans l'inventaire du personnage			