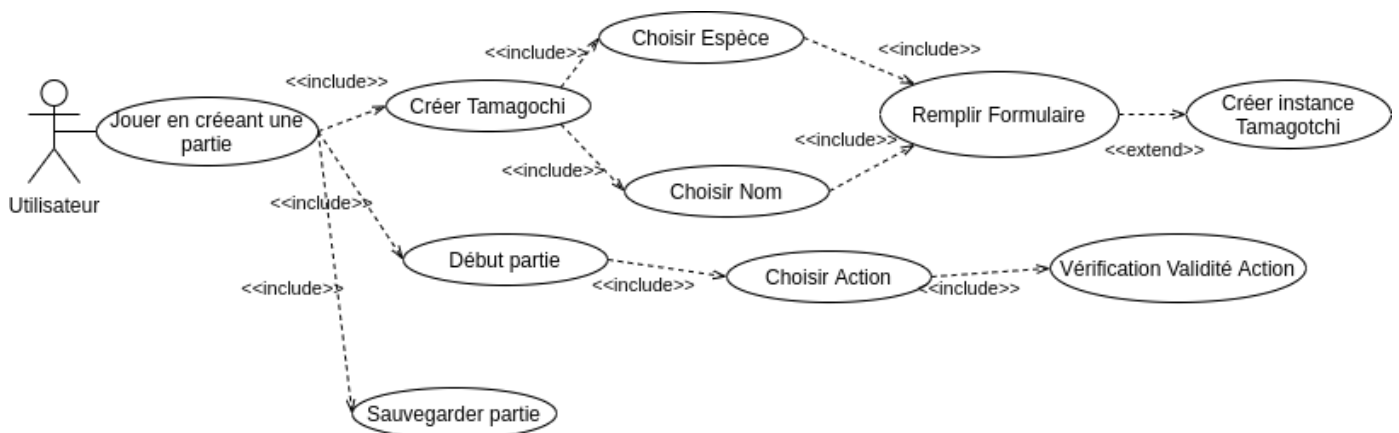


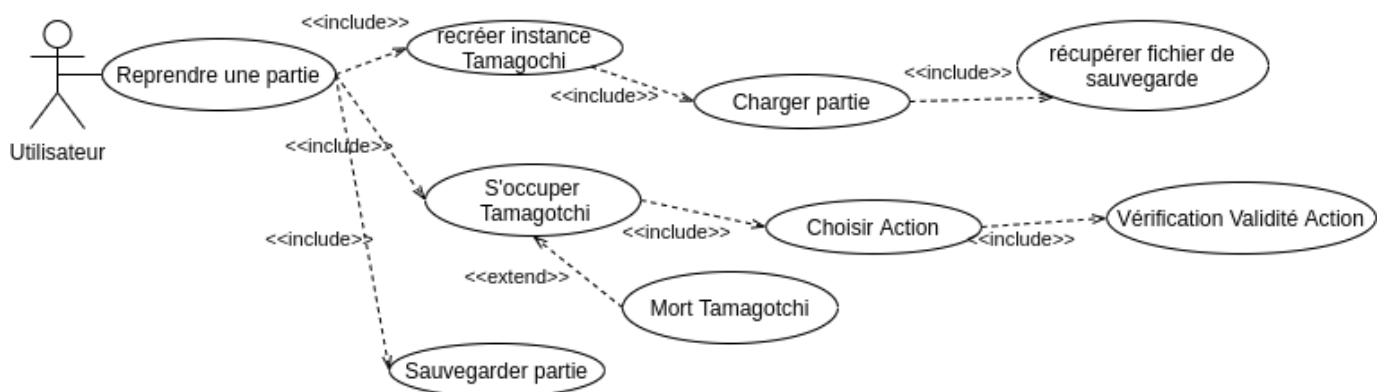
## **Cas d'utilisation 1** : jouer en créant une partie

Acteurs	Usager
Événement déclencheur	Double cliquer sur l'icône
Parties prenantes et leurs intérêts	Usager : s'amuser et se détendre Entreprise :
Niveau	
Portée	Données usager pour la création d'une nouvelle partie -nom : pseudo du Tamagotchi, longueur maximale 20 caractères -type : au choix parmi 4 types(chat, chien, chèvre, robot)
Pré-conditions	Pouvoir chercher les autres Tamagotchi. Le nouveau Tamagotchi n'est pas déjà existant.
Post-conditions	Le nouveau Tamagotchi est créé.
Scénario nominal	1) L'utilisateur remplit les champs données. 2) La partie commence, l'utilisateur peut actionner différents boutons qui auront une influence sur l'état du Tamagotchi. 3) L'utilisateur joue un certain temps puis sauvegarde la partie et quitte le jeu.
Extensions	Si l'utilisateur veut par exemple nourrir le Tamagotchi alors que sa barre de nourriture est pleine, un message s'affiche pour lui dire que la barre est pleine. Si l'utilisateur veut le faire jouer alors que sa barre de vie est proche de 0, un message s'affiche pour lui dire qu'il faut plutôt manger ou dormir.
Contraintes	Aucune réquisition des données de l'utilisateur



## Cas d'utilisation 2 : reprendre sa partie

Acteurs	Usager
Événement déclencheur	Double cliquer sur l'icône
Parties prenantes et leurs intérêts	Usager : s'amuser et se détendre Entreprise :
Niveau	
Portée	Données usager reconduites
Pré-conditions	Une première session de jeu a eu lieu.
Post-conditions	Les nouvelles données sont sauveées.
Scénario nominal	1) L'usager retrouve son Tamagotchi en ouvrant la fenêtre de jeu. 2) La partie recommence, les données sont re téléchargées, l'usager peut actionner différents boutons qui auront une influence sur l'état du Tamagotchi. 3) L'usager joue un certain temps puis sauvegarde la partie et quitte le jeu.
Extensions	Si l'usager veut par exemple nourrir le Tamagotchi alors que sa barre de nourriture est pleine, un message s'affiche pour lui dire que la barre est pleine. Si l'usager veut le faire jouer alors que sa barre de vie est proche de 0, un message s'affiche pour lui dire qu'il faut plutôt manger ou dormir.
Contraintes	Aucune réquisition des données de l'utilisateur



### **Cas d'utilisation 3** : fin de partie

Acteurs	Usager/temps
Événement déclencheur	
Parties prenantes et leurs intérêts	Usager : Entreprise :
Niveau	
Portée	Données usager reconduites
Pré-conditions	Une ou plusieurs sessions de jeu ont eues lieu.
Post-conditions	Les données sont supprimées.
Scénario nominal	La fin de jeu a lieu lorsque le Tamagotchi meurt. Il peut mourir de mort naturelle au bout d'un certain temps, ou alors suite à la négligence du joueur (pas de nourriture, pas de sommeil...)
Extensions	
Contraintes	Aucune réquisition des données de l'utilisateur

