Analyse Cas d’utilisation :

· Objectif : Permettre à l’utilisateur de jouer une partie de bataille norvégienne

· Acteur concerné : Personne (Joueur)

· Pré condition : La personne a lancé correctement l'application.

· Scénario nominal : jouer la partie

1'- Le système affiche le menu principal

2'- La personne clique sur « Lancer une partie »

3'- Le système affiche une liste déroulante avec les nombres de joueurs envisageable.

4'- La personne sélectionné un nombre de joueur.

5'- Le système affiche un écran de jeu et initialise la partie

6’-La personne joue.