# Descriptiondes cas d’utilisation du JEU 1

## Cas d’Utilisation :  Identifier le participant

Auteur : Allan Maubert

Date de MAJ : 20/11/2018

Démarrage :

Préconditions : le participant doit porter un bracelet capteur pour être identifiable

Description succincte : Identification du participant lorsqu’il passe devant le scanneur d’un portail.

Scénario nominale

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Participant | System |
| 10 |  | Le scanneur boucle jusqu’à détecter une puce |
| 20 | Le participant passe devant le capteur (portail) |  |
| 30 |  | Le scanneur détecte la puce et récupère son identifiant |
| 40 |  | Le system vérifie que l’identifiant de la puce est lié à un participant |
| 50 |  |  |

Scénario alternatif : A1

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Acteurs | Synthèse |

Scénario d’exception : A2

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| E1 | Acteurs | Afficher |
| 30 | Le system n’arrive pas à récupérer l’identifiant (il peut être illisible) | L’identifiant de la puce est illisible. |
| 40 | Le system détecte que la puce identifier n’est pas lier à un participant en base | L’identifiant de la puce n’a pas de correspondance avec un participant. |

Fin et ou post-conditions :

Aucune