

Cas d'utilisation	Placer un bâtiment
Acteurs	joueur
Objectif	Permet de créer un nouveau bâtiment sur la carte pour produire, stocker ou distribuer de l'énergie
Précondition	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Une partie de jeu doit être en cours ➔ Le bâtiment à mettre doit être débloqué ➔ Le joueur doit disposer des fonds nécessaires à la construction ➔ La zone de jeu doit avoir au moins une case libre
Postcondition	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le bâtiment est visible sur la carte à l'endroit voulu ✓ Les fonds du joueur ont diminué ✓ Le bâtiment est comptabilisé dans les actifs du joueur ✓ Les paramètres de satisfaction sont mis à jour ✓ L'emplacement du bâtiment est mis à jour
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le joueur sélectionne le bâtiment à placer 2. Le système demande au joueur de choisir l'emplacement du bâtiment 3. Le joueur sélectionne l'emplacement sur la carte où il souhaite poser le bâtiment 4. Le système vérifie la validité de l'emplacement 5. Le système génère la facture au joueur 6. Le joueur valide la facture 7. Le système vérifie les ressources du joueur 8. Le système valide la transaction 9. Le bâtiment est placé
Scénario alternatif	<ol style="list-style-type: none"> A) Le joueur ne dispose pas des fonds nécessaires <ol style="list-style-type: none"> i. Cet enchaînement démarre au point 7 ii. Le scénario reprend au point 5 B) L'emplacement choisis par le joueur est occupé <ol style="list-style-type: none"> i. Cet enchaînement démarre au point 4 ii. Le scénario reprend au point 2
Scénario d'exception	<ol style="list-style-type: none"> A) Le bâtiment sollicité est bloqué B) Le joueur annule la création du bâtiment

Cas d'utilisation	Sélectionner un bâtiment sur la carte
Acteurs	joueur
Objectif	Permet de consulter les détails d'un bâtiment
Précondition	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Une partie de jeu doit être en cours ➔ Le bâtiment doit être sur la carte
Postcondition	✓ Les informations sur le bâtiment sont affichées
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le joueur clique sur le bâtiment à consulter sur la carte 2. Le système génère les informations actuelles du bâtiment 3. Le système affiche dans une interface, les informations du bâtiment
Scénario alternatif	Pas de scénario alternatif

Scénario d'exception	Pas de scénario d'exception

Cas d'utilisation	Voir les informations spécifiques à un bâtiment
Acteurs	joueur
Objectif	Permet de consulter la fiche descriptive d'un bâtiment, cette dernière présentant l'utilité, les conditions de création, les améliorations possibles, le mode de fonctionnement, les ressources exploitées et éventuellement la production escomptée par niveau d'amélioration
Précondition	➔ Une partie de jeu doit être en cours
Postcondition	✓ Les informations sur le bâtiment sont affichées
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le joueur clique sur le bâtiment à consulter 2. Le système affiche dans une interface, les informations du bâtiment
Scénario alternatif	Pas de scénario alternatif
Scénario d'exception	Pas de scénario d'exception

Cas d'utilisation	Supprimer un bâtiment
Acteurs	joueur
Objectif	Permet au joueur de supprimer de la carte un bâtiment pour faire de l'espace et se faire un peu d'argent
Précondition	➔ Une partie de jeu doit être en cours ➔ Le bâtiment à supprimer doit exister sur la carte
Postcondition	✓ Le bâtiment est retiré des actifs du joueurs ✓ La zone éclairée par le bâtiment est mise à jour ✓ Les fonds (argent) du joueur sont mis à jour ✓ L'emplacement du bâtiment est mis à jour ✓ Le niveau de satisfaction est mis à jour ✓ Le niveau de pollution est mis à jour
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le joueur clique sur le bâtiment à supprimer sur la carte 2. Le système affiche dans une interface, les informations du bâtiment 3. Le joueur clique sur le bouton supprimer 4. Le système génère la fiche présentant les conséquences de l'action (les pertes en ressources, les indemnités financières, etc...) 5. Le joueur confirme son choix de suppression 6. Le bâtiment est retiré de la carte

Scénario alternatif	Pas de scénario alternatif
Scénario d'exception	A) Le joueur annule la suppression <ul style="list-style-type: none"> Ce scénario débute au point 4

Cas d'utilisation	Améliorer un bâtiment
Acteurs	joueur
Objectif	Permet au joueur d'améliorer les performances d'un bâtiment
Précondition	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Une partie de jeu doit être en cours ➔ Le bâtiment à améliorer doit exister sur la carte ➔ Le joueur doit disposer des fonds nécessaires à l'amélioration ➔ Le bâtiment doit être améliorable
Postcondition	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le bâtiment est amélioré ✓ Les fonds (argent) du joueur sont mis à jour (diminution) ✓ Les paramètres du bâtiment sont mis à jour ✓ Le niveau de satisfaction est mis à jour ✓ Le niveau de pollution est mis à jour
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le joueur clique sur le bâtiment à améliorer sur la carte 2. Le système affiche dans une interface, les informations du bâtiment 3. Le joueur clique sur le bouton améliorer 4. Le système génère la fiche présentant les améliorations possibles 5. Le joueur sélectionne l'amélioration qu'il veut 6. Le système vérifie si le joueur remplit les conditions nécessaires pour l'amélioration 7. Le bâtiment est amélioré
Scénario alternatif	A) Le joueur ne dispose pas des ressources nécessaires à l'amélioration <ol style="list-style-type: none"> i. Ce scénario démarre au point 6 ii. Le système informe le joueur de l'échec de l'opération iii. Le scénario reprend au point 4
Scénario d'exception	A) Le joueur annule l'amélioration <ol style="list-style-type: none"> 1. Ce scénario débute au point 4

Cas d'utilisation	Débloquer un bâtiment
Acteurs	Système (simulation), joueur
Objectif	Permet donner l'accès à un nouveau bâtiment

Précondition	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Une partie de jeu doit être en cours ➔ Le type de bâtiment précédent (dans la hiérarchie des bâtiments établis plus haut) doit être débloquent ➔ La population doit être suffisante ➔ Le niveau de satisfaction doit correspondre à la valeur requise
Postcondition	✓ Le bâtiment est débloquent
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le système vérifie les conditions de débloquent du bâtiment 2. Le système informe au joueur via une interface que le bâtiment est désormais débloquent (accessible) 3. Le joueur clique sur le bouton Ok 4. Le bâtiment est accessible
Scénario alternatif	Pas de scénario alternatif
Scénario d'exception	A) Les conditions de déblocages ne sont pas remplies <ol style="list-style-type: none"> 1. Ce scénario débute au point 1

Cas d'utilisation	Créer des habitations aux endroits libres
Acteurs	Système (simulation), joueur
Objectif	Permet d'ajouter de nouvelles habitations sur la carte
Précondition	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Une partie de jeu doit être en cours ➔ Le pourcentage de satisfaction requis doit être atteint ➔ Un espace doit être libre sur la carte ➔ Le taux de pollution requis doit être atteint ➔ Les ressources d'énergies doivent être importantes
Postcondition	✓ L'habitation est créée sur la carte
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le système vérifie les conditions de création d'une nouvelle habitation 2. Le système informe au joueur via une interface qu'une habitation sera ajoutée à la carte 3. Le joueur clique sur le bouton Ok 4. L'habitation est ajoutée
Scénario alternatif	Pas de scénario alternatif
Scénario d'exception	A) Les conditions de création ne sont pas remplies <ol style="list-style-type: none"> 1. Ce scénario débute au point 1

Cas d'utilisation	Connaître les informations détaillées de la ville
Acteurs	joueur
Objectif	Permet au joueur d'obtenir la fiche détaillant les informations sur la ville
Précondition	➔ Une partie de jeu doit être en cours

Postcondition	✓ L'interface présentant les informations sur la ville est visible
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le joueur clique sur le bouton carte 2. Le système affiche dans une interface, un résumé de la partie 3. Le joueur clique sur le bouton informations sur la ville 4. Le système génère la fiche présentant les informations détaillées de la ville
Scénario alternatif	Pas de scénario alternatif
Scénario d'exception	A) Le joueur annule l'amélioration <ol style="list-style-type: none"> 1. Ce scénario débute au point 3