

Description du diagramme de cas d'utilisation

➤ **Cas 1 : Jouer face à l'ordinateur**

Acteur : Joueur.

- Description : Faire une partie face à un ordinateur.
- Préconditions :
 - ✓ Choisir la difficulté
- Scénario de succès :
 - ✓ Le joueur clique sur le bouton pour commencer une partie
 - ✓ Une nouvelle partie se lance

➤ **Cas 2 : Choisir la difficulté de l'ordinateur**

Acteur : Joueur.

- Description : Le joueur choisi la difficulté de l'ordinateur
- Scénario de succès :
 - ✓ Le joueur clique sur le bouton radio correspondant à la difficulté souhaitée

➤ **Cas 3 : Sauvegarder la partie en cours**

Acteur : Joueur.

- Description : Sauvegarder la partie du joueur pour la reprendre plus tard
- Préconditions :
 - ✓ Une partie face à un ordinateur est en cours
- Scénario de succès :
 - ✓ Le joueur clique sur le bouton de sauvegarde

➤ **Cas 4 : Continuer une partie sauvegardée**

Acteur : Joueur.

- Description : Reprendre une partie que l'on n'a pas fini grâce à la sauvegarde
- Préconditions :
 - ✓ Avoir sauvegardée une partie auparavant

- Scénario de succès :
 - ✓ Le joueur clique sur le bouton pour reprendre une partie
 - ✓ La partie se lance là ou elle a été arrêtée
- Cas d'échec :
 - Le joueur n'a pas de partie sauvegardée**
 - ✓ Le joueur clique sur le bouton pour charger une partie sauvegardée
 - ✓ Le fichier de sauvegarde n'existe pas
 - ✓ Le jeu affiche un message d'erreur

➤ **Cas 5 : Créer une partie en réseau local**

Acteur : Joueur.

- Description : Créer une partie en réseau pour pouvoir jouer avec ses amis
- Scénario de succès :
 - ✓ Le joueur appui sur le bouton pour créer une partie
 - ✓ La partie en réseau se crée

➤ **Cas 6 : Rejoindre une partie en réseau local**

Acteur : Joueur.

- Description : rejoindre un ami ayant déjà créé une partie en réseau local
- Préconditions :
 - ✓ L'autre joueur à déjà créé une partie en réseau local
- Scénario de succès :
 - ✓ Le joueur rentre le code de la partie
 - ✓ Le joueur appui sur le bouton « rejoindre »
 - ✓ Le joueur est connecté à la partie et peut jouer
- Cas d'échec :
 - Le code rentré n'est pas correct**
 - ✓ Le joueur rentre un code de partie incorrect
 - ✓ Le jeu affiche un message d'erreur
 - Le joueur ne rentre pas de code**
 - ✓ Le joueur ne rentre pas de code de partie
 - ✓ Le jeu affiche un message d'erreur