DEVIDAL Antonin, projet 18

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 créée
* **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