Normalement pour chaque bulle de votre diagramme de cas d'utilisation vous devez expliquer un scénario d'utilisation de votre application. Exemple pour la bulle que j'ai créé "saisir une note" le scénario est : Je me connecte ensuite je dois choisir une classe parmi une liste qui sera affichée. Ensuite je choisis une classe et je vois ma liste d'élèves avec un champ texte de saisi de note. Je peux saisir une note par élève et cliquer sur le bouton valider. Ensuite je vois ma note s'afficher à côté de l'élève et la moyenne de la classe et mise à jour

Pour la bulle « ENREGISTRER LES INFORMATIONS DES COMBATTANTS » nous allons en premier lieu faire deux formulaires, agencés à l’aide de CSS. Ces deux formulaires recueilleront les informations des deux combattants en même temps. Puis, lors de l’appuie sur un bouton valider, si toutes les informations sont validées, elles seront envoyées dans une base de données et le formulaire sera supprimé.

Pour la bulle « S’INSCRIRE A UN COMBAT», nous allons faire un deuxième formulaire composé d’un simple menu déroulant avec les dates des combats. Les combat sera choisi avec un bouton valider.

Pour la bulle « SYSTEME DE MATCHMACKING », un combat basé sur les statistiques données et composé d’actions aléatoires. Ces actions mèneront à un gagnant. Puis les combats et les gagnant seront renseignés dans une table résultats.