Diagramme UML Use Case

Simiand Camille | June 1, 2020

Système

Créer un personnage

Afficher les infos du personnage

Jouer

Quitter la partie

Choisir le type de son personnage

Choisir le nom de son personnage

Lancer la partie

Lancer les dés et avancer sur le plateau

Choisir entre combattre ou fuir

Utilisatrice