### CAS D’UTILISATION « Créer une partie »

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | |
| **Résumé** | Le joueur crée une partie. | |
| **Acteur principal** | Le joueur | |
| **Intervenants & Rôles** | **Intervenant** | **Rôle** |
| Joueur | Créer une partie |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Scénario nominal** | **Étape** | **Action** |
|  | 1 | Le joueur clique sur « Heberger ».. |
| 2 | Le système affiche le formulaire de création de la partie. |
| 3 | L’utilisateur remplit le formulaire et clique sur un bouton « Valider ». |
| 4 | Le système valide les données entrées dans les champs selon les règles de la section « Règles de validité de la partie », crée la partie, et affiche l’écran des connexions. |
| 5 | Le joueur attend que ses adversaires se connectent, et clique sur « Lancer ». |
| 6 | Le système affiche la carte du jeu, et les unités de base du joueur. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Scénarios alternatifs** | **Étape** | **Actions** |
|  | 4.1.1 | Si les données d’un ou plusieurs champs sont invalides, le système refuse la création de la partie. |
| 4.1.2 | Le système affiche un message d’erreur « Certaines données sont invalides » avec une liste des champs à corriger. |
| 4.1.3 | Le système représente le formulaire pour la correction des données. Les champs en erreur sont mis en évidence avec un cadre rouge. |