## Fiche de cas d’utilisation C : Jouer Chasseur

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | |
| **Résumé** | Jouer Chasseur | |
| **Acteur principal** | Utilisateur | |
| **Intervenants & Rôles** | **Intervenant** | **Rôle** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| **Préconditions** | La chasseur a été désigné pour mourir | |
| **Postconditions** | Le joueur a fini de jouer et quelqu’un a été tué par le chasseur | |
| **Déclencheur** | Serveur | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Scénario nominal** | **Étape** | **Action** |
|  | 1 | Une indication dans le chat indique au joueur qu’il a été désigné pour mourir. Une fenêtre contenant la liste des joueurs vivant apparait. Une indication dans le chat indique que le joueur doit sélectionner quelqu’un à tuer. |
| 2 | Le joueur clique sur un joueur dans la fenêtre contenant la liste des joueurs. |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Scénarios alternatifs** | **Étape** | **Actions** |
|  |  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |