## Fiche de cas d’utilisation : Jouer Chasseur

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | |
| **Résumé** | Jouer Chasseur | |
| **Acteur principal** | Utilisateur | |
| **Intervenants & Rôles** | **Intervenant** | **Rôle** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| **Préconditions** | L’utilisateur est sur l’écran d’accueil | |
| **Postconditions** | Le joueur est tué | |
| **Déclencheur** | Serveur | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Scénario nominal** | **Étape** | **Action** |
|  | 1 | L’utilisateur choisit un pseudo « testChasseur » et clique sur le bouton « Se connecter ». |
| 2 | L’écran d’accueil se ferme et la page « Salon de jeu » apparaît, l’utilisateur attend que le salon se remplisse. |
| 3 | Le salon indique dans le chat « La partie va commencer » et l’utilisateur reçoit la carte « Chasseur » |
| 4 | L’utilisateur observe le déroulement de la partie en attendant le jour. |
| 5 | La phrase « Le jour se lève, personne n’a été tué » apparaît dans le chat, puis « Les joueurs peuvent voter pour éliminer quelqu’un ». |
| 6 | Le bouton « Voter » apparaît ainsi qu’un compte à rebours. |
| 7 | L’utilisateur clique sur le bouton « Voter » |
| 8 | La fenêtre « Actions du jour » apparaît. |
| 9 | L’utilisateur sélectionne un joueur dans la « Liste des joueurs vivants » et clique sur le bouton « OK ». |
| 10 | La fenêtre « Actions du jour » se ferme. |
| 11 | Le compte à rebours arrive à son terme, et le bouton « Voter » disparaît. |
| 12 | Le message « testChasseur a été choisi par le village pour mourir» apparaît dans le chat. |
| 13 | La phrase « Le chasseur a été tué, il dispose de 20 secondes pour désigner une personne qu’il emporte avec lui dans la tombe ». |
| 14 | La fenêtre « Actions du Chasseur » apparaît ainsi qu’un compte à rebours. |
| 15 | L’utilisateur choisit un joueur dans la « Liste des joueurs vivants » et clique sur le bouton « OK » |