## Fiche de cas d’utilisation : Jouer Cupidon

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Scénario nominal** | **Étape** | **Action** |
|  | 1 | L’utilisateur choisit un pseudo « test Cupidon » 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 ». L’utilisateur reçoit la carte « Cupidon » |
| 4 | L’utilisateur observe le déroulement de la partie en attendant son tour. |
| 5 | La phrase « C’est au tour de Cupidon de se réveiller » apparait dans le chat. L’utilisateur voit apparaitre la fenêtre « Actions de Cupidon ». |
| 6 | Le joueur sélectionne deux joueurs dans la « Liste des joueurs vivants », il clique ensuite sur le bouton « OK » |
| 7 | La fenêtre « Actions de Cupidon » se ferme. |
| 8 | L’ utilisateur observe le déroulement de la partie jusqu’au jour |
| 9 | Dans le chat la phrase « Le jour se lève, Mike a été tué » puis « Les joueurs peuvent voter pour éliminer quelqu’un ». |
| 10 | Le bouton « Voter » apparaît ainsi qu’un compte à rebours. |
| 11 | L’utilisateur attend la fin du compte à rebours. |
| 12 | Dans le chat, la phrase « testCupidon a été choisi par le village pour mourir » |