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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | |
| **Résumé** | Jouer Cupidon | |
| **Acteur principal** | Utilisateur | |
| **Intervenants & Rôles** | **Intervenant** | **Rôle** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| **Préconditions** | C’est au tour du jouer de jouer | |
| **Postconditions** | Le joueur a fini son tour | |
| **Déclencheur** | Serveur | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Scénario nominal** | **Étape** | **Action** |
|  | 1 | Une indication dans le chat indique au joueur que c’est son tour de jouer. Une fenêtre contenant la liste des joueurs vivant apparaît. Une indication dans le chat indique au joueur qu’il doit sélectionner deux joueurs à lier. |
| 2 | Le joueur clique sur deux joueur dans la fenêtre contenant la liste des joueurs. |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

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