### CAS D’UTILISATION « LIRE LES REGLES »

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | |
| **Résumé** | L’utilisateur prend connaissance des règles | |
| **Acteur principal** | L’utilisateur | |
| **Intervenants & Rôles** | **Intervenant** | **Rôle** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| **Préconditions** | L’utilisateur est sur l’écran d’accueil du jeu | |
| **Postconditions** | L’utilisateur a pris connaissance des règles | |
| **Déclencheur** |  | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Scénario nominal** | **Étape** | **Action** |
|  | 1 | L’utilisateur clique sur le bouton « ? » |
| 2 | L’application affiche l’écran « Règles du loup-garou » |
| 3 | L’utilisateur clique sur la croix pour fermer l’écran des règles |
| 4 | L’utilisateur est à nouveau sur l’écran d’accueil du jeu |
|  |  |
|  |  |

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