

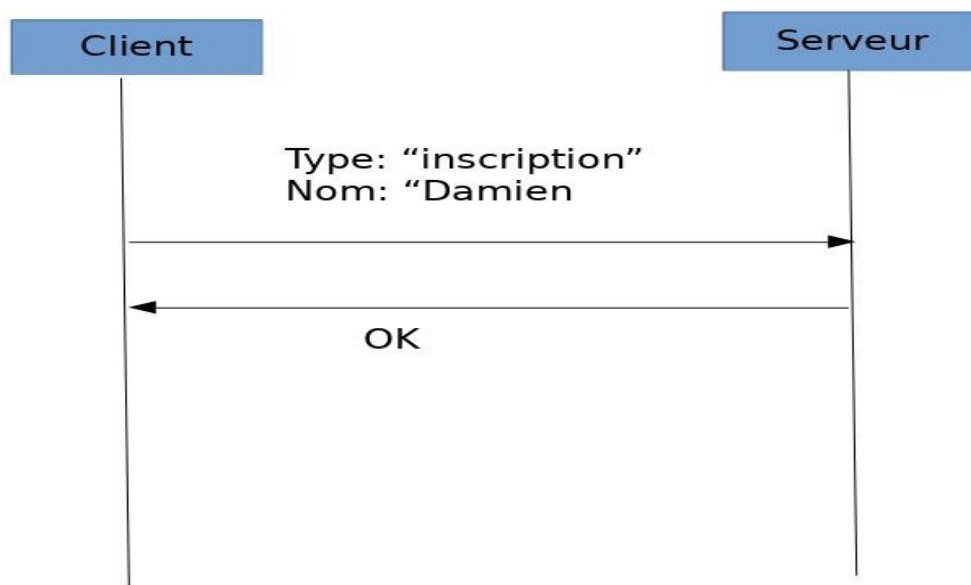
Maniet Alexandre

Meur Damien

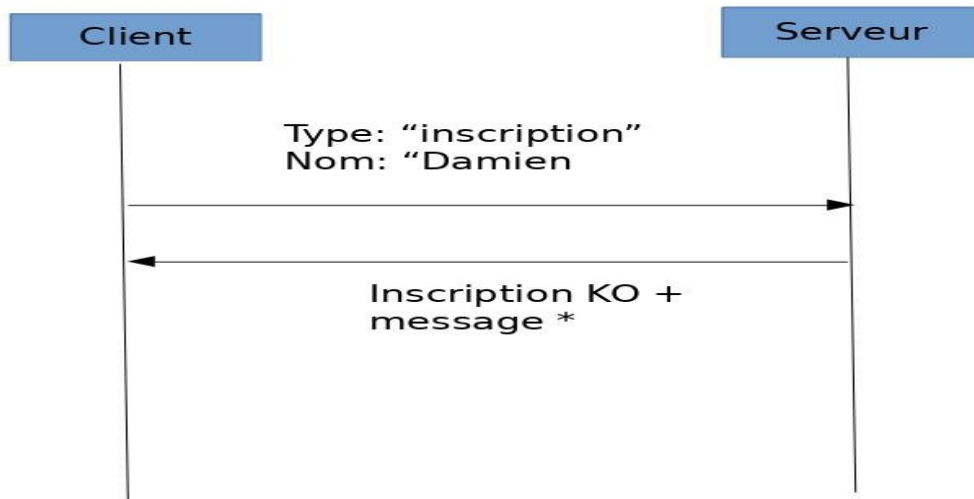
# Scénarii pour la conception du jeu Papayoo

## 1. Inscription

### 1.1 Inscription acceptée



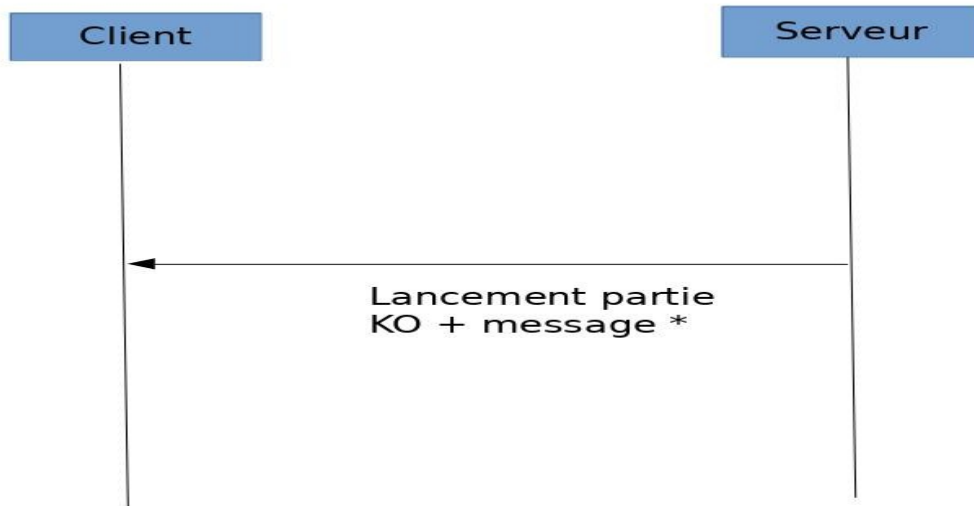
## 1.2 Inscription refusée



Les messages peuvent être :

1. Le nombre maximum de joueurs a été atteint
2. Un joueur avec un nom identique existe déjà
3. Une partie est déjà en cours, réessayez plus tard

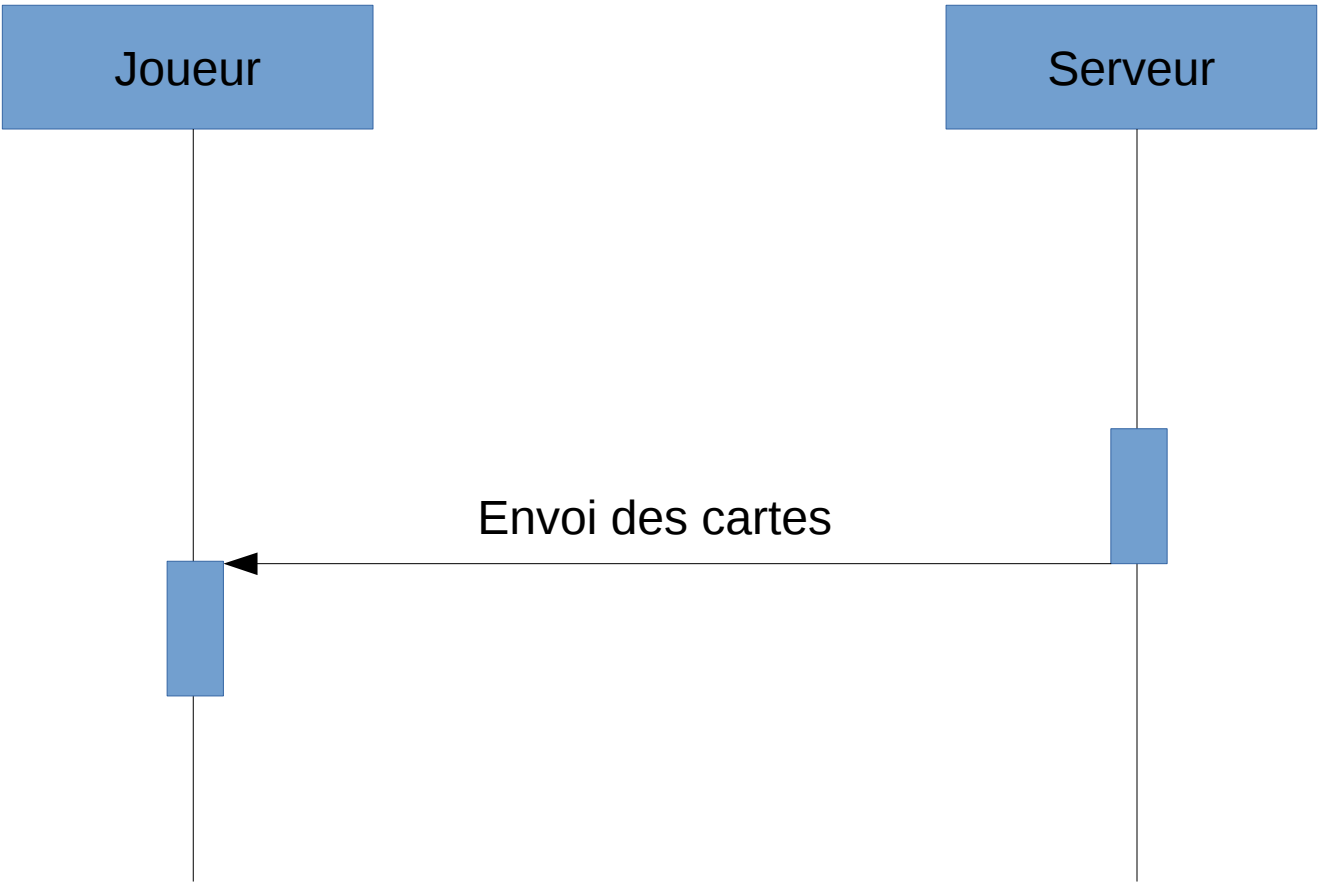
## 1.3 Annulation d'un lancement de partie



Les messages peuvent être :

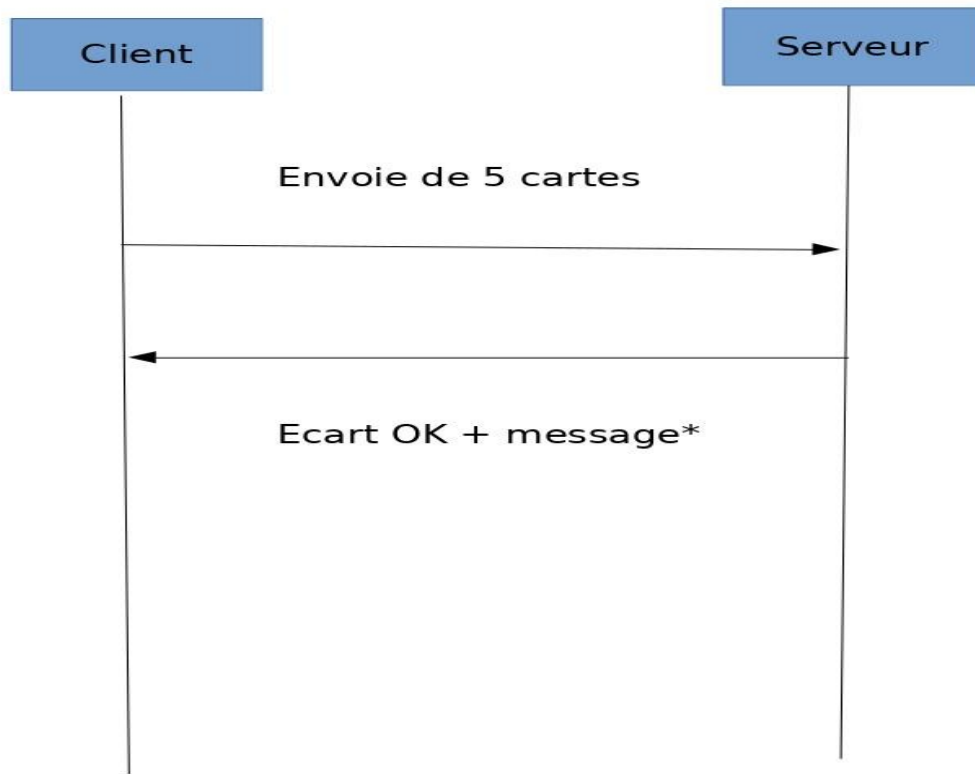
1. Il faut au moins 2 joueurs pour lancer une partie

## 2 Distribution des cartes



## 3. L'écart

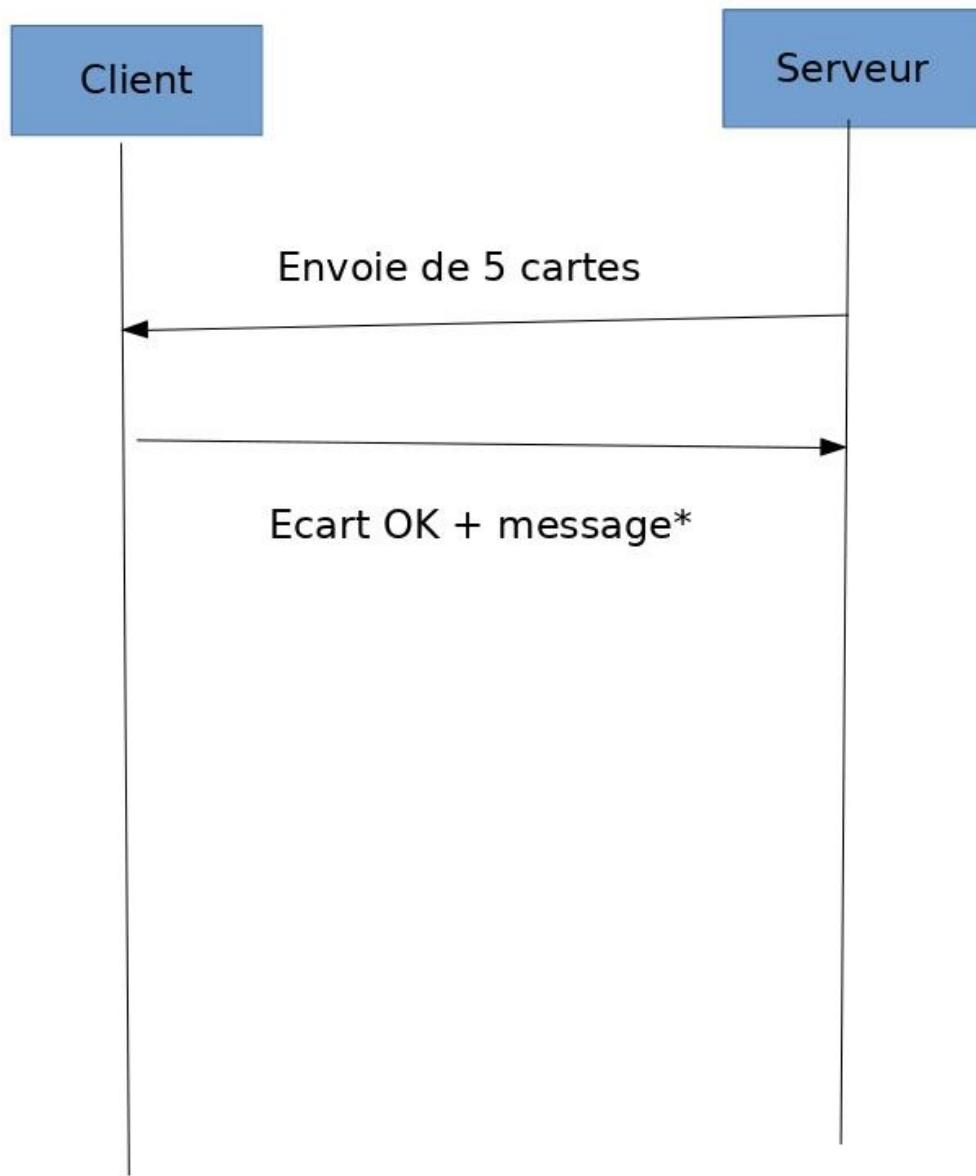
### 3.1 Envoie



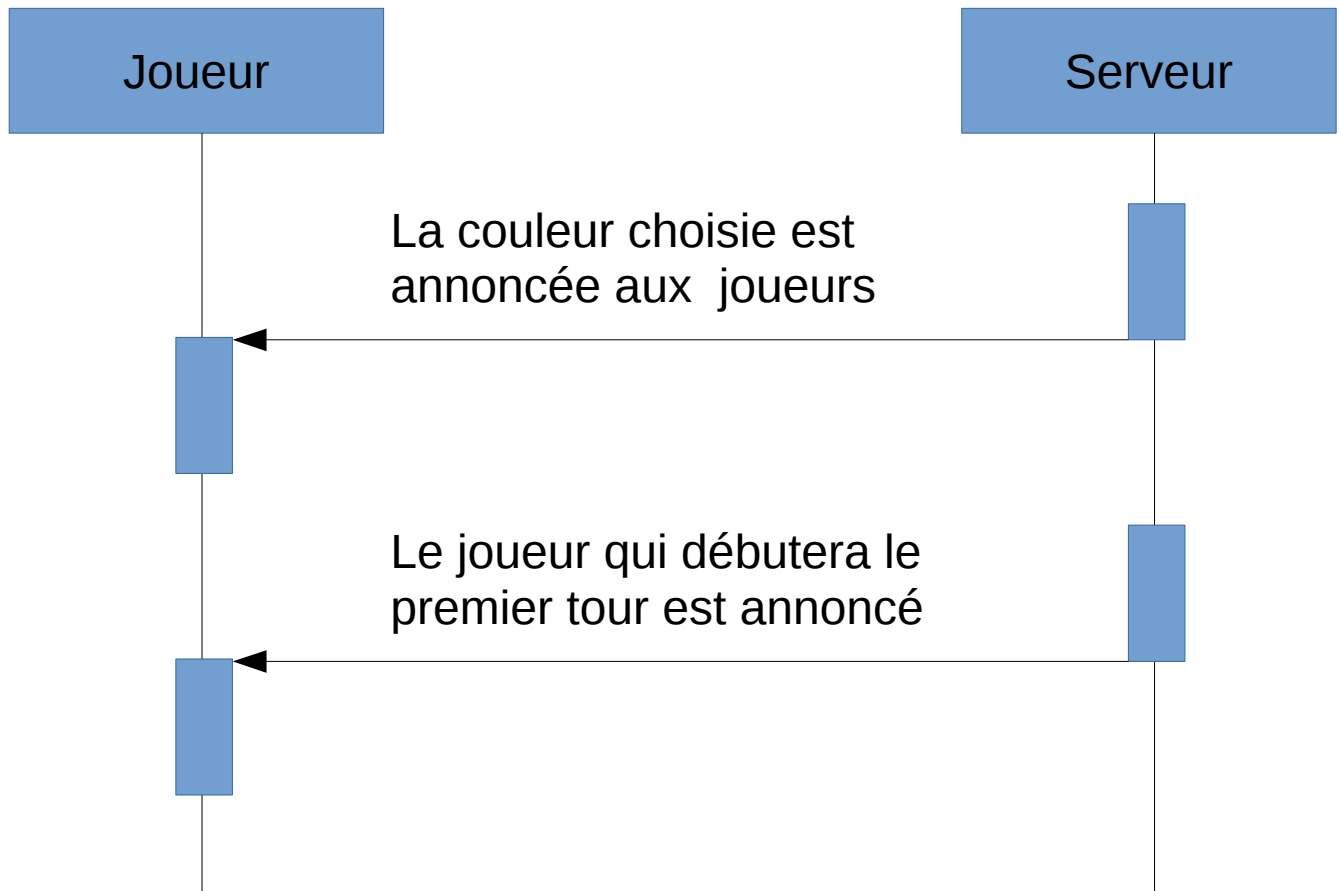
Les messages peuvent être :

1. Les cartes de l'écart ont correctement été transmises au serveur, tous les joueurs n'ont pas rendu leurs cartes, veuillez patienter
2. Tous les joueurs ont rendu leurs cartes, la partie va bientôt commencer

## 3.2 Réception

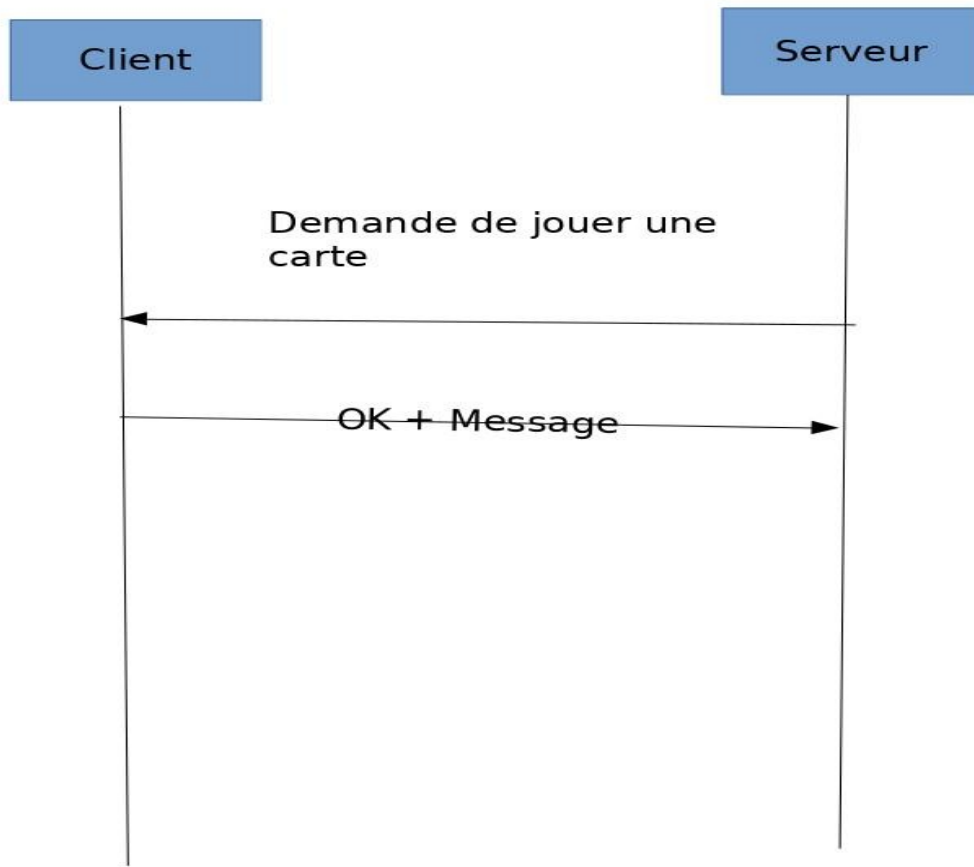


## 4 Tirage au sort du papayoo



## 5 Déroulement des tours

### 5.1 Demande de carte du serveur au joueur

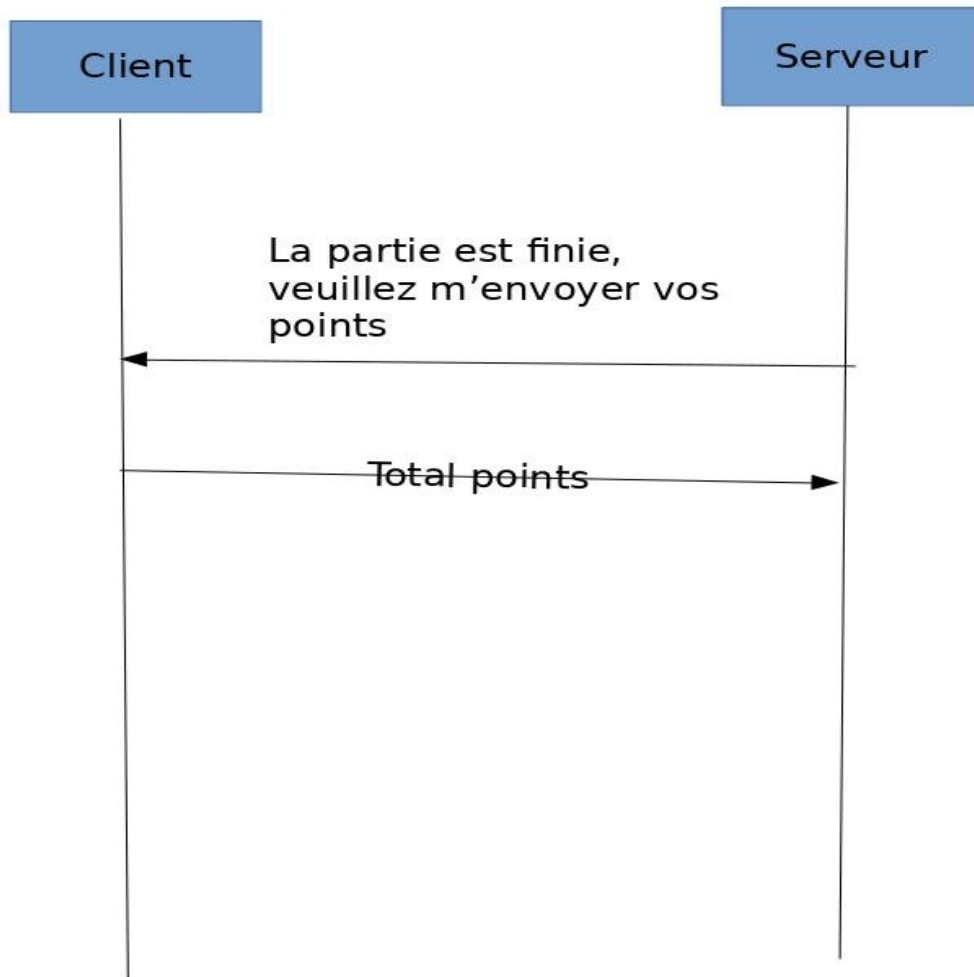


Les messages peuvent être :

1. OK + carte jouée
2. KO + fin de partie

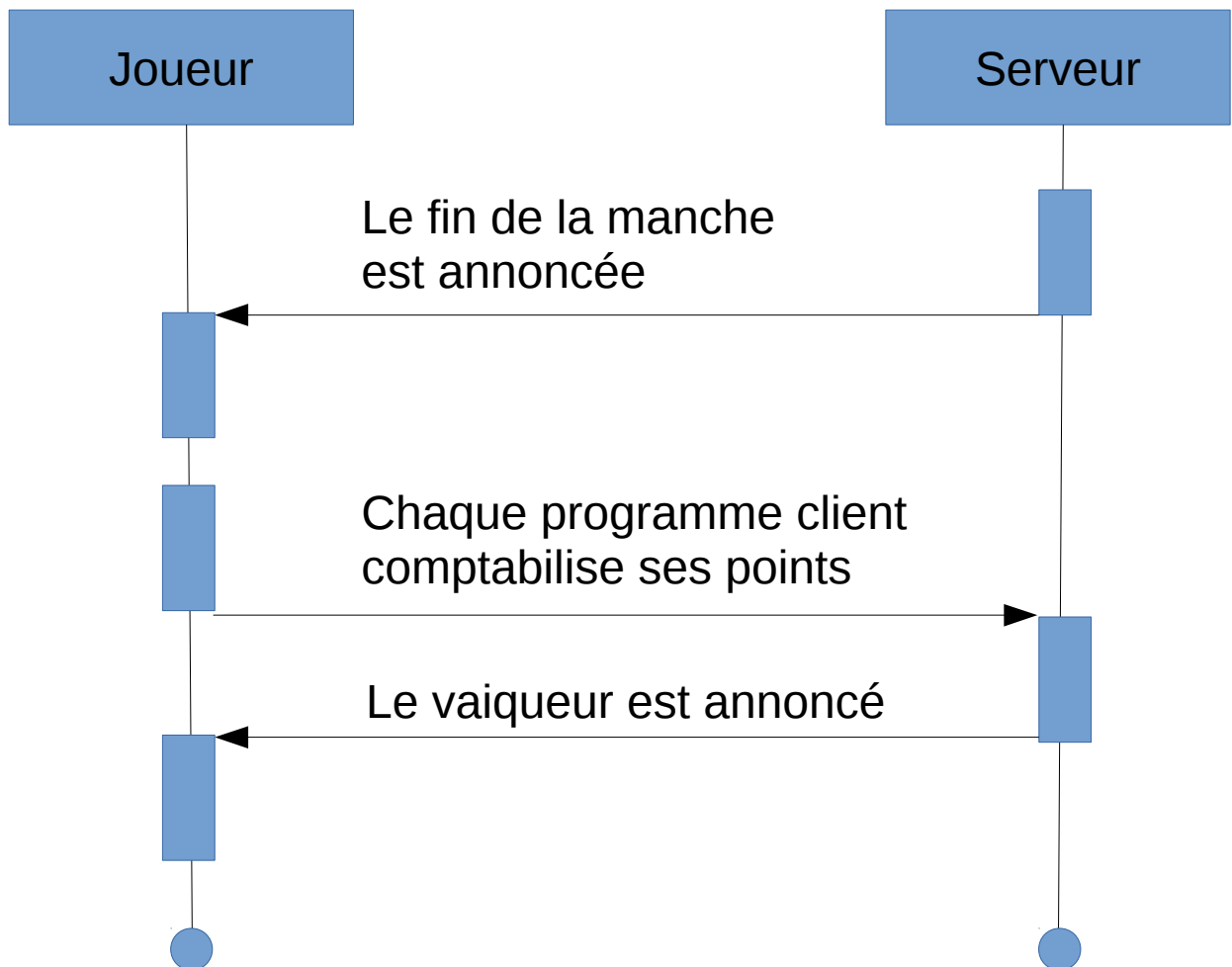


### 5.3 Fin de partie / Calcul des points

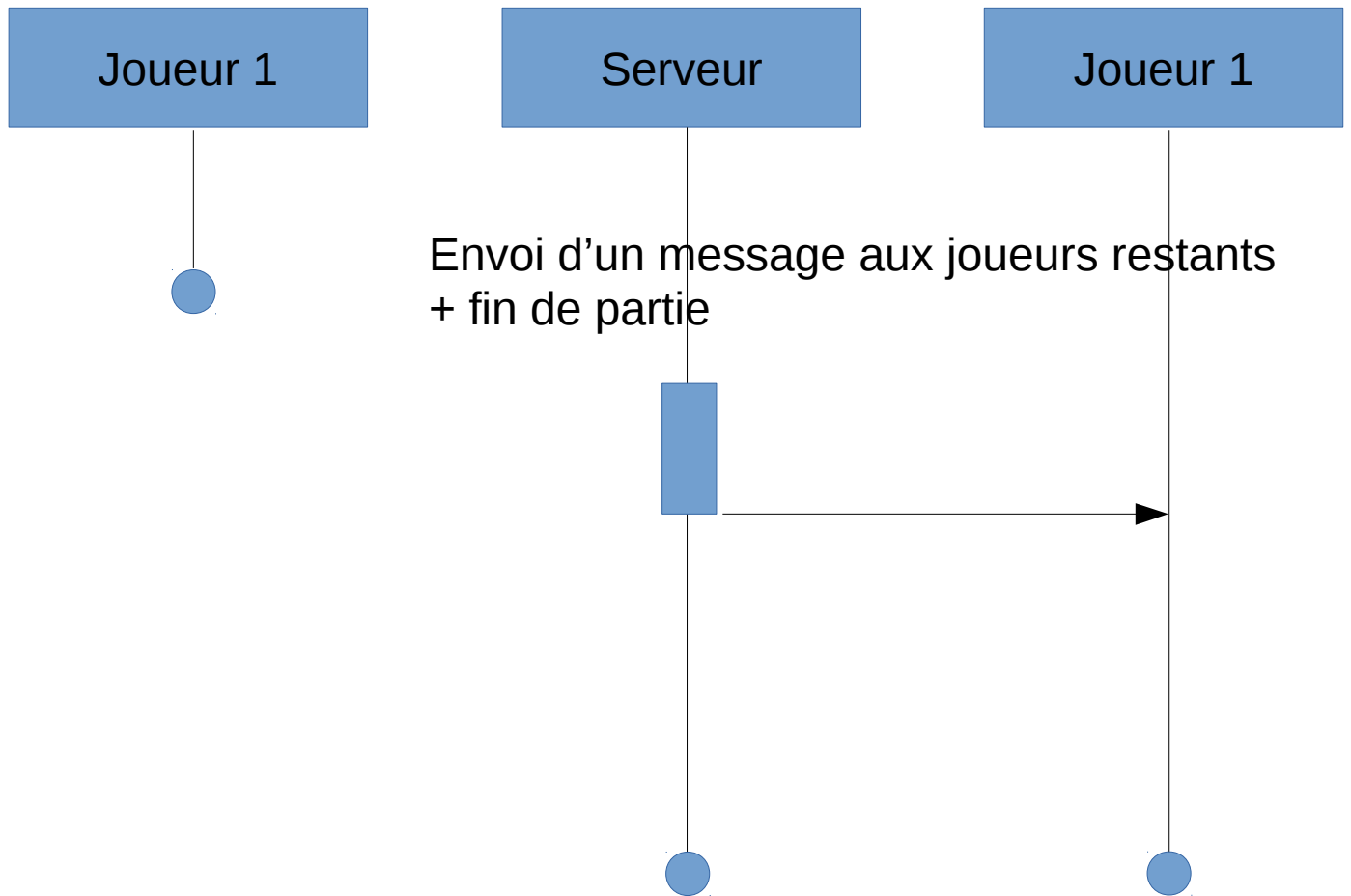


## 6. Fin de partie

### 6.1 3 Manches jouées tout OK



## Cas générique: Un joueur déconnecte durant la partie



## Cas générique: Le serveur déconnecte durant la partie

