

## Diagramme de cas d'utilisation

Ce diagramme UML représente les interactions principales entre un joueur (acteur principal) et le système du jeu de tir, notamment dans le contexte d'un mode en ligne avec identification et fonctionnalités sociales.

### Acteur principal :

- **Joueur** : Utilisateur de l'application qui interagit avec les différentes fonctionnalités offertes.

### Cas d'utilisation principaux :

#### 1. Démarrer une partie

- Action centrale du jeu
- Inclut les sous-fonctionnalités :
  - "S'identifier"
  - "Voir son score"

#### 2. S'identifier

- Prérequis pour :
  - Démarrer une partie
  - Discuter via le chat
  - Consulter les scores

#### 3. Voir son score

- Permet de consulter :
  - Les performances (points, victoires)
  - Le classement

#### 4. Discuter via le chat

- Fonction sociale essentielle en mode multijoueur
- Nécessite une identification préalable

