

Use case	Consulter les scores
Finalité dans le contexte	Permet de voir les noms des joueurs qui ont gagné le plus de partie
Niveau	Primaire
L'utilisateur et système de persistance	L'utilisateur peut consulter les scores le système doit envoyer les data stockés
Pré conditions	Le système est opérationnel
Conditions d'entré réussi	L'utilisateur voit les meilleurs joueurs
Conditions d'entré échoué	L'utilisateur ne voit pas les meilleurs joueurs
Acteur principal	Utilisateur
Acteur secondaire	Système de persistance
Scénario principal	L'utilisateur regarde les scores

Use case	Consulter les règles
Finalité dans le contexte	Permet de lire les règles du jeu
Niveau	primaire
L'utilisateur	L'utilisateur peut consulter les règles
Conditions d'entré réussi	l'utilisateur vois les règles
Conditions d'entré échoué	L'utilisateur ne voit pas les règles
Acteur principal	utilisateur
Scénario principal	L'utilisateur peut consulter les règles du jeu
Variante	Voir les différentes règles des variantes

Use case	Consulter les crédits
Finalité dans le contexte	Permet de voir les gens qui ont créé le jeu
Niveau	primaire
L'utilisateur	L'utilisateur peut consulter les crédits
Pré conditions	aucune
Conditions d'entré réussi	L'utilisateur peut lire les crédits
Conditions d'entré échoué	L'utilisateur ne peut pas lire les crédits
Acteur principal	utilisateur
Scénario principal	L'utilisateur peut lire les crédits

Use case	Changer le thème
Finalité dans le contexte	Permet de modifier le thème
Champs d'application système	Le système peut modifier la couleur de l'écran
Niveau	primaire
L'utilisateur et le système	L'utilisateur peut modifier le thème Le système doit modifier le thème changé par l'utilisateur
Pré conditions	Être dans une partie
Conditions d'entré réussi	Le thème change de couleur
Conditions d'entré échoué	Le thème reste inchangé
Acteur principal	Utilisateur
Scénario principal	L'utilisateur peut changer le thème

Use case	Désactiver/activer le son
Finalité dans le contexte	Permet d'activer /de désactiver le son
Niveau	Primaire
L'utilisateur	L'utilisateur active/désactive le son
Pré conditions	Être dans la page de paramètre
Conditions d'entré réussi	Le son s'inverse
Conditions d'entré échoué	Le son reste inchangé
Acteur principal	utilisateur
Scénario principal	L'utilisateur peut activer ou désactiver le son

Use case	Arrêter la partie
Finalité dans le contexte	Permet de couper une partie en cours
Niveau	Primaire
L'utilisateur	L'utilisateur ferme la partie en cours
Pré conditions	Une partie est en cours
Conditions d'entré réussi	On coupe la partie
Conditions d'entré échoué	la partie continue
Acteur principal	Utilisateur
Scénario principal	L'utilisateur ferme la partie

Use case	Lancer la partie
Finalité dans le contexte	Lancer une partie
Niveau	Primaire
L'utilisateur	L'utilisateur lance la partie
Pré conditions	Une partie n'est pas en cours
Conditions d'entré réussi	On lance la partie
Conditions d'entré échoué	La partie ne se lance pas
Acteur principal	Utilisateur
Scénario principal	L'utilisateur lance une partie

Use case	Choix de la variante
Finalité dans le contexte	Choisit la variante de la partie
Niveau	Secondaire
L'utilisateur	L'utilisateur choisit la variante de la partie
Pré conditions	Une partie est en cours de paramétrage
Conditions d'entré réussi	On change la variante
Conditions d'entré échoué	La variante de jeu reste sur classique
Acteur principal	Utilisateur
Scénario principal	L'utilisateur change la variante

Use case	Passer la main
Finalité dans le contexte	Permet de changer le joueur qui joue
Niveau	Secondaire
L'utilisateur	L'utilisateur change le joueur principal
Pré conditions	Une partie est en cours
Conditions d'entré réussi	On change de joueur
Conditions d'entré échoué	L'utilisateur ne change pas de joueur
Acteur principal	Utilisateur
Scénario principal	L'utilisateur change de joueur

Use case	Faire son tour
Finalité dans le contexte	Permet de faire son tour
Niveau	Secondaire
L'utilisateur	L'utilisateur joue son tour
Pré conditions	Une partie est en cours
Conditions d'entré réussi	L'utilisateur a pu jouer
Conditions d'entré échoué	L'utilisateur ne peut pas jouer
Acteur principal	utilisateur
Scénario principal	L'utilisateur joue son tour

Use case	Choisir le nombre de joueur et de bot
Finalité dans le contexte	Choisir le nombre de joueur de la partie et le nombre de joueur
Niveau	Secondaire
L'utilisateur	L'utilisateur choisit le nombre de joueur de la partie et le nombre de bot
Pré conditions	Être en cours de création d'une partie
Conditions d'entré réussi	Le nombre de joueur et de bot est sélectionné
Conditions d'entré échoué	Le nombre de joueur et de bot est redemandé
Acteur principal	Utilisateur
Scénario principal	L'utilisateur choisit le nombre de joueur et de bot

Use case	Choisir les pseudos
Finalité dans le contexte	Permet de choisir les pseudos des joueurs
Niveau	Secondaire
L'utilisateur	Les utilisateurs choisissent leurs pseudos
Pré conditions	Être dans le paramétrage de la partie
Conditions d'entré réussi	Les utilisateurs choisissent leurs pseudos
Conditions d'entré échoué	Les utilisateurs ne choisissent pas leurs pseudos
Acteur principal	Les utilisateurs
Scénario principal	Les utilisateurs choisissent leurs pseudos