**Résumé du cas n°1 : Jouer seul une partie du “Compte est bon”**

Nom : jouer une partie en solo

Acteur : joueur

Description : l’ordinateur à donné un ensemble de 6 opérandes et le   
 nombre à obtenir, l’utilisateur saisit la solution

Pré-condition : le joueur doit avoir sélectionné le niveau de jeu souhaité

Démarrage : le joueur clique sur jouer

Post-condition : la partie est gagnée (score)   
 ou perdue (par abandon ou erreur d’énoncé)

**Scénario nominal**

1. Le joueur peut choisir un niveau de jeu sinon le “niveau classique” s’applique
2. Le joueur prend connaissance du tirage   
   (opérandes et résultat à obtenir)
3. Le joueur propose une solution à ce compte   
   (compte est bon ou approximation)  
   dans un laps de temps maximum imposé par le niveau de jeu
4. 3.1. Si la solution est incorrecte par rapport au niveau le joueur   
    a perdu  
   3.2 Sinon le joueur énonce les opérations conduisant à sa   
    solution  
    En cas d’opération incorrecte ou d’épuisement des   
    opérandes ou du temps, le joueur a perdu
5. La machine propose sa solution au joueur si elle est meilleure
6. La machine calcule le score du joueur en fonction des résultats de la partie et du mode de jeu sélectionné