

Cas d'utilisation	Combat sans Pokémon		Description	
Priorité	Elevé		L'utilisateur tente de lancer un combat sans avoir de Pokémon dans son équipe.	
Evenement déclencheur	X			
Date	X			
Initiateur du cas	X <th>Exécuteur du cas</th> <td>Testeur</td>		Exécuteur du cas	Testeur
Pré-conditions			Post-conditions	
L'utilisateur a accès à l'interface de combat. - L'utilisateur n'a aucun Pokémon dans son équipe.			Une message d'erreur - Une redirection vers la page pour récupérer des pokemons	
Etapas				
Etape	Titre	Action	Résultat	Commentaire
1	Inscription	L'utilisateur s'inscrit sur le site	L'utilisateur est inscrit	
2	Connexion	L'utilisateur se connecte au site	Le user est connecter	
3	Lancement du jeu	L'utilisateur lance le jeu pour la première fois	Arriver sur l'écran d'accueil	
4	Lancement d'un combat	L'utilisateur tente de lancer un combat sans avoir récupérer ses premiers pokemons	Un message d'erreur suivis d'une redirection	

Cas d'utilisation	Connexion à un compte utilisateur		Description	
Priorité	Elevé		L'utilisateur tente de se connecter à son compte utilisateur existant.	
Evenement déclencheur	L'utilisateur accède à l'écran de connexion.			
Date	X			
Initiateur du cas	X		Exécuteur du cas	Testeur
Pré-conditions			Post-conditions	
L'utilisateur possède un compte utilisateur enregistré.			L'utilisateur est connecté à son compte utilisateur. - L'accès aux fonctionnalités réservées aux utilisateurs connectés est autorisé.	
Etapas				
Etape	Titre	Action	Résultat	Commentaire
1	Accéder à l'écran de connexion	L'utilisateur ouvre l'application et accède à l'écran de connexion.	Affichage du formulaire de connexion.	
2	Saisir les identifiants	L'utilisateur saisit son nom d'utilisateur (ou email) et son mot de passe.	Les informations sont saisies dans les champs correspondants.	
3	Appuyer sur le bouton de connexion	L'utilisateur appuie sur le bouton de connexion.	Vérification des informations de connexion.	
4	Vérifier les informations	Le système vérifie les informations de connexion.	L'affichage s'effectue correctement	Message d'erreur si les informations de connexion sont incorrectes.
5	Redirection après connexion	Si la connexion est réussie, redirection vers l'écran d'accueil.	L'utilisateur est redirigé vers l'écran d'accueil de l'application.	

Cas d'utilisation		Récompenses après avoir remporté un combat	Description	
Priorité		Elevé		
Evenement déclencheur		Fin d'un combat remporté par l'utilisateur.		
Date		X	L'utilisateur remporte un combat et reçoit des récompenses telles que des objets et une augmentation de score.	
Initiateur du cas		X		
Pré-conditions			Testeur	
			Post-conditions	
L'utilisateur est engagé dans un combat et le remporte. - Le système de récompenses est fonctionnel.			Les récompenses obtenues sont ajoutées à l'inventaire de l'utilisateur. - Le score de l'utilisateur est mis à jour conformément aux récompenses reçues.	
Etapas				
Etape	Titre	Action	Résultat	Commentaire
1	Fin du combat	Le combat se termine avec la victoire de l'utilisateur.	Affichage de l'écran de victoire.	
2	Attribution des récompenses	Le système attribue des récompenses à l'utilisateur pour sa victoire.	Réception des récompenses par l'utilisateur.	Cela peut inclure des objets, de l'expérience, de la monnaie, etc.
3	Ajout des récompenses à l'inventaire	Les récompenses obtenues sont ajoutées à l'inventaire de l'utilisateur.	Les objets sont visibles dans l'inventaire de l'utilisateur.	Les objets ajoutés devraient être ceux qui ont été gagnés.
4	Mise à jour du score	Le score de l'utilisateur est mis à jour en fonction des récompenses obtenues.	Affichage du nouveau score de l'utilisateur.	Le score peut être affiché à la fin du combat ou dans un menu dédié.

Cas d'utilisation		Utilisation d'un objet non disponible dans l'inventaire		Description
Priorité		Elevé		
Evenement déclencheur		L'utilisateur essaie d'utiliser un objet depuis son inventaire pendant un combat ou dans le menu.		
Date		X		L'utilisateur tente d'utiliser un objet qui n'est pas présent dans son inventaire.
Initiateur du cas		X		
Pré-conditions				Testeur
L'utilisateur est en possession d'un inventaire. - L'utilisateur accède à l'écran où il peut utiliser des objets.				Une erreur est générée indiquant que l'objet sélectionné n'est pas disponible dans l'inventaire - Aucune action n'est effectuée sur le Pokémon ou dans le jeu.
Etapas		Post-conditions		
Etape	Titre	Action	Résultat	Commentaire
1	Accès à l'inventaire	L'utilisateur accède à son inventaire pour choisir un objet à utiliser.	Affichage de la liste des objets disponibles.	
2	Sélection d'un objet	L'utilisateur sélectionne un objet spécifique pour l'utiliser.	Tentative d'utilisation de l'objet sélectionné.	
3	Vérification de la disponibilité	Le système vérifie si l'objet sélectionné est disponible dans l'inventaire.	Erreur générée : "Objet non disponible."	Un message d'erreur devrait indiquer que l'objet n'est pas disponible.
4	Validation de l'erreur	L'utilisateur reçoit le message d'erreur et confirme.	Retour à l'écran précédent sans effectuer d'action.	Aucune action n'est effectuée car l'objet n'est pas disponible.

Cas d'utilisation Priorité	Remplacement d'un Pokémon dans l'équipe d'un dresseur Elevé	Description		
Evenement déclencheur Date	Le dresseur souhaite ajouter un nouveau Pokémon à son équipe ou remplacer l'un de ses Pokémon existants. X	Un dresseur tente de remplacer l'un des Pokémon de son équipe par l'un des 5 Pokémon aléatoires qu'il peut obtenir chaque jour, en respectant la règle selon laquelle le Pokémon le plus récent ne peut pas être remplacé.		
Initiateur du cas	X			
Pré-conditions		Exécuteur du cas	Testeur	Post-conditions
Le dresseur est connecté à son compte. - Le dresseur a accès à la fonctionnalité de gestion de son équipe Pokémon. - Le dresseur possède une équipe de Pokémon avec au moins deux Pokémon.			L'un des Pokémon de l'équipe du dresseur est remplacé par un nouveau Pokémon aléatoire. - Le remplacement respecte la règle selon laquelle le Pokémon le plus récent ne peut pas être remplacé.	
Etapas				
Etape	Titre	Action	Résultat	Commentaire
1	Accès à l'équipe Pokémon	Le dresseur accède à l'écran de gestion de son équipe Pokémon.	Affichage de l'équipe Pokémon actuelle.	
2	Sélection d'un Pokémon à remplacer	Le dresseur sélectionne un Pokémon de son équipe à remplacer, en excluant le plus récent.	Affichage du menu pour sélectionner un Pokémon à remplacer.	
3	Sélection d'un nouveau Pokémon	Le dresseur choisit l'un des 5 Pokémon aléatoires pour remplacer le Pokémon sélectionné.	Validation de la sélection du nouveau Pokémon.	
4	Vérification de la règle	Le système vérifie si le Pokémon sélectionné respecte la règle selon laquelle le plus récent ne peut pas être remplacé.	Si la règle est violée, erreur générée. Sinon, poursuite du processus.	Si le Pokémon le plus récent est sélectionné pour être remplacé, une erreur doit être générée.
5	Remplacement du Pokémon	Si la règle est respectée, le Pokémon sélectionné est remplacé dans l'équipe par le nouveau Pokémon.	Affichage de l'équipe mise à jour.	