|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | | |
| **Titre du cas d’utilisation : Ajouter un jeu** | | **Numéro: P01-DN-16** |
|  | | |
| **Description: Permet de rajouter une plateforme dans la base de données** | | |
| **Acteur primaire: Administrateur de base de données** | | |
| **Acteur secondaire :** | | |
| **Date de création : 8 septembre 2015** | **Date de modification :** | |
| **Version : 1.0** | **Responsable : David Paquet** | |
|  | | |
| **Préconditions :** Administrateur désir ajouté un élément. Le code ESRB, le Genre, et le mode existe déjà. | | |
| **Déclencheur :**L’administrateur a sélectionné en double cliquant sur le jeu ressemblant le plus à celui qu’il désir. | | |
| **Processus nominal :**   1. Le système affiche la fenêtre « détails – jeu » avec les informations du système précédemment sélectionné. 2. L’administrateur appuis sur le bouton copier pour créer une copie. 3. Le système met à jour l’ID avec une incrémentation de 1. 4. L’administrateur modifie les champs désirés. 5. L’administrateur appuie sur le bouton « Enregistrer ». 6. Le système affiche un message confirmant le succès de l’enregistrement. 7. L’administrateur de base de données appuie sur le bouton « OK » 8. Le système met à jour la base de données : jeu 9. Le système ferme la fenêtre « détails – jeu » et retourne le ID de l’élément. | | |
| **Arrêt :**  **Le processus se termine normalement**  **Le processus peut être annulé à tout moment** | | |
| **Post Conditions :**  **Le système met à jour la base de données : jeu**  **Retourne l’ ID de l’élément** | | |
|  | | |
| **Exceptions/Extensions:** | | |
| **Scénarios Alternatif :**  **A1 : Ajouter** un jeu sans **copier**  Début : 2   1. L’administrateur saisit le nom et la description du jeu 2. L’administrateur appuis sur le bouton « + » d’ajouter un genre 3. Le système affiche la fenêtre frmSelectionGenre 4. L’administrateur ajoute les genres désiré 5. L’administrateur appuis sur le bouton enregistrer 6. Le système ferme la fenêtre 7. L’administrateur appuis sur le bouton « + » d’ajouter un Thème 8. Le système affiche la fenêtre frmSelectionTheme 9. L’administrateur ajoute les thèmes désiré 10. L’administrateur appuis sur le bouton enregistrer 11. Le système ferme la fenêtre 12. L’administrateur appuis sur le bouton « + » d’ajouter un Mode 13. Le système affiche la fenêtre frmSelectionMode 14. L’administrateur ajoute les modes désirés 15. L’administrateur appuis sur le bouton enregistrer 16. Le système ferme la fenêtre 17. Appelle du cas **P01-DN-17** ajouté une version   Retour 5  **A2 : modifier** un jeu  Début : 2   1. L’administrateur appuie sur le bouton « Modifier » 2. L’administrateur saisie les informations qu’il veut modifier   Retour : 5  **A3 : consulter** un jeu  Début : 2  Fin  **A4 : supprimer** un jeu  Début : 2   1. L’administrateur appuie sur le bouton « effacer ». 2. Le système montre un message de confirmation. 3. L’administrateur confirme la suppression.   Retour : 8 | | |
|  | | |
| **Contraintes non-fonctionnelles:**   * Aucune | | |
| **Contraintes liées à l'IHM:**   * La fenêtre « détails – jeu» peut être déplacé. Par contre, lorsque la fenêtre est ouverte, il est impossible d’interagir avec ce qui est situé sous la fenêtre. | | |
| **Divers:** La fenêtre « détails – jeu» s’ouvre avec un double-clic sur une ligne ou avec le bouton « Détail ».   * Si le bouton copier a été utilisé, il doit être désactivé. * Le curseur est positionné sur code. * Lors du retour à la page précédente, s’il a eu un ajout celui-ci est sélectionné. * Trim. * Les informations sur les versions ne sont pas inclue lors de la copie | | |