|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | | |
| **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. Appelle du cas **P01-DN-17** ajouté une version 7. Le système affiche un message confirmant le succès de l’enregistrement. 8. L’administrateur de base de données appuie sur le bouton « OK » 9. Le système met à jour la base de données : jeu 10. 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:**  **Exceptions :**  **E1 :** Une version n’est pas entrez après avoir appuyé **enregistrer**  Le jeu est supprimer de la base de donner | | |
| **Scénarios Alternatif :**  **A1 : Ajouter** un jeu sans **copier**  Début : 2   1. L’administrateur saisit le nom et la description du jeu 2. L’administrateur sélectionne un genre 3. L’administrateur sélectionne un mode 4. L’administrateur appuis sur le bouton « + » d’ajouter un Thème 5. Le système affiche la fenêtre frmSelectionTheme 6. L’administrateur ajoute les thèmes désiré 7. L’administrateur appuis sur le bouton enregistrer 8. Le système ferme la fenêtre   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 | | |