|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | | |
| **Titre du cas d’utilisation : Ajouter un jeu** | | **Numéro: P01-DN-16** |
|  | | |
| **Description: Permet d’ajouter un jeu 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 :** L’administrateur désire ajouter un élément. Le code ESRB, le Genre, et le mode existent déjà. | | |
| **Déclencheur :**L’administrateur a sélectionné en double cliquant sur le jeu ressemblant le plus à celui qu’il désire. | | |
| **Processus nominal :**   1. Le système affiche la fenêtre « détails – jeu » avec les informations du système précédemment sélectionné. 2. L’administrateur appuie 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 clique sur le bouton « ajouter une version » 6. Appelle du cas **P01-DN-17 «**ajouter une version » 7. L’administrateur appuie sur le bouton « Enregistrer ». 8. Le système affiche un message confirmant le succès de l’enregistrement. 9. L’administrateur de base de données appuie sur le bouton « OK » 10. Le système met à jour la base de données : jeu 11. Le système ferme la fenêtre « détails – jeu » et retourne l’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, les infos supplémentaires, la cote ESRB, le genre, le mode la plateforme et le thème.   Retour 5  **A2 : modifier** un jeu  Début : 2   1. L’administrateur appuie sur le bouton « Modifier » 2. L’administrateur saisit 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 affiche 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 déplacée. 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 « Détails ».   * 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 | | |