|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | | |
| **Titre du cas d’utilisation : Gérer jeu** | | **Numéro: P01-DN-18** |
|  | | |
| **Description: Permet de gérer l’ajout, la suppression et la consultation des jeux** | | |
| **Acteur primaire: Administrateur de base de données** | | |
| **Acteur secondaire :** | | |
| **Date de création : 05 septembre 2015** | **Date de modification :** | |
| **Version : 1.0** | **Responsable : Gabriel Simard** | |
|  | | |
| **Préconditions :** L’administrateur désire gérer les jeux | | |
| **Déclencheur :** dans la barre des menus : Données 🡪 Jeu | | |
| **Processus nominal :**   1. Le système affiche la fenêtre « Jeu ». 2. Le système charge les données des jeux dans le tableau. 3. L’administrateur double clic sur le jeu désiré 4. Appel du cas « P01-DN-16-A3 » | | |
| **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 * Le système rafraîchit le tableau des jeux | | |
|  | | |
| **Exceptions/Extensions:**  **Extension**  aucun | | |
| **Scénarios Alternatif :**  **A1 : Copier et créer** un nouveau jeu  Début : 3   1. L’administrateur double clic sur le jeu désiré 2. Appel du cas « P01-DN-16 » 3. Le système rafraîchit le tableau des Jeux 4. Le système place le focus du tableau sur le nouveau jeu   Fin  **A2 : Ajouter** un nouveau jeu  Début : 3   1. L’administrateur appuie sur le bouton « Ajouter » 2. Appel du cas « P01-DN-16-A1 » 3. Le système rafraîchit le tableau des jeux 4. Le système place le focus du tableau sur le nouveau jeu   Fin  **A3 : Supprimer** un jeu dans le pop-up de détail  Début : 3   1. L’administrateur double clic sur le jeu désiré 2. Appel du cas « P01-DN-16-A4 » 3. Le système rafraîchit le tableau des jeux 4. Le système place le focus du tableau sur le jeu précédent   Fin  **A4 : Modifier** un jeu  Début : 3   1. L’administrateur double clic sur le jeu désiré 2. Appel du cas « P01-DN-16-A2 » 3. Le système rafraîchit le tableau des jeux 4. Le système place le focus du tableau sur le jeu sélectionné   Fin  **A5 : Imprimer** un rapport  Début : 3   1. L’administrateur appuie sur le bouton « Rapport » 2. Le système créer un fichier PDF qui liste toutes les informations de tous les jeux de la base de donnée. 3. L’administrateur imprime le fichier PDF à l’imprimante désiré. 4. L’administrateur enregistre le fichier PDF dans le dossier qu’il veut.   Fin  **A6 : Consulter** les versions d’un jeu  Début : 3   1. L’administrateur sélectionne le jeu désiré 2. L’administrateur appuie sur le bouton « afficher version » 3. Appel du cas « P01-DN-09-A1 »   Fin  **A7 : Ajouter** une version d’un jeu  Début : 3   1. L’administrateur sélectionne le jeu désiré. 2. L’administrateur appuie sur le bouton « ajouter version ». 3. Appel du cas « P01-DN-09-A2 » avec la version la plus récente liée au jeu.   Fin | | |
|  | | |
| **Contraintes non-fonctionnelles:**   * Le DataGridView est rafraîchit en revenant du popup « détail – Jeu » après s’il y a eu une action d’effectuer (ajout, suppression et modification) * Quand il ouvre la fenêtre « gestion version » pour consulter les versions d’un jeu, système ferme « gestion jeu » | | |
| **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. * Si l’utilisateur déplace la fenêtre sur le bord de l’écran, elle se déploiera sur tout le bord | | |
| **Divers:**   * Mouse over = montre les toutes les info | | |