**Description d’un cas d’utilisation – Afficher liste des participants**

# Information générale

|  |  |
| --- | --- |
| Cas d’utilisation **AfficherListeParticipants (1/4) – Partie identification** | |
| **Nom** | **AfficherListeParticipants** |
| **Numéro** | 10 |
| **Auteur** | Masataka Ishii |
| **Dernier MAJ** | 07/03/2019 |
| **Précondition** | Il faut qu’il y ait suffisamment de participants et que le jeu commence |
| **Démarrage** | Ce cas d’utilisation démarre dès que le jeu commence |

# Scénario nominal

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Cas d’utilisation **AfficherListeParticipants (2/4) – Le scénario nominal** | | | |
|  | L’utilisateur |  | Le système |
|  |  | 10 | **Afficher la liste des participants** ( cas d’utilisation **AfficherListeParticipants**)  Affichage de toutes les quest  ions que l’utilisateur n’as pas encore répondues |
| 20 | L’utilisateur s’identifie *(cas d’utilisation* ***IdentifierPseudo****)* |  |  |
|  |  | 21 | **Mettre à jour la liste des participants**  La liste est mise à jour avec le nom de l’utilisateur qui s’est identifié. |
|  |  | 30 | **Itération pour chaque question**  Affichage de toutes les questions que l’utilisateur n’as pas encore répondues |
| 40 | Sélectionner son pseudo |  |  |
|  |  | 50 | Afficher les questions de la salle |
| 60 | L’utilisateur répond a la question *(cas d’utilisation* ***Répondre question****)* |  |  |

## Scénario alternatif A

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Cas d’utilisation **AfficherListeParticipants (2a/4) – Le scénario alternatif a** | | | | |
|  | L’utilisateur | |  | Le système |
| 20 | Il n’y a pas encore d’utilisateur |  | |  |
|  |  | 22 | | Afficher la page pour que le participant puisse s’identifier |
|  | Un utilisateur s’identifie |  | |  |
|  |  |  | | **Reprise au point 21** |

## Scénario alternatif B

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Cas d’utilisation **AfficherListeParticipants (2b/4) – Le scénario alternatif b** | | | | |
|  | L’utilisateur | |  | Le système |
| 23 | Il n’y a toujours pas encore d’utilisateur |  | |  |
|  |  | 24 | | Au bout de 10 minute, se mettre en veille |
| 25 | Un utilisateur s’identifie |  | |  |
|  |  |  | | **Reprise au point 10** |

## Scénario alternatif C

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Cas d’utilisation **AfficherListeParticipants (2b/4) – Le scénario alternatif b** | | | | |
|  | L’utilisateur | |  | Le système |
|  |  | 24 | | Au bout de 10 minute, se mettre en veille |
| 26 | Il n’y a toujours pas d’utilisateur |  | |  |
|  |  | 26 | | Proposition d’arrêter le système au bout de 20 minutes d’arrêt. |

# Fin et post-condition

|  |  |
| --- | --- |
| Cas d’utilisation **AfficherListeParticipants (3/4) – Fin et post-condition** | |
| Arrêt du cas d’utilisation | 24, 26 : après un certain temps d’arrêt du système  20, 25 après qu’un utilisateur s’identifie |
| Post-condition | Fin normale : Le système affichera une liste de questions  Annulation : Il n’y a plus d’utilisateur dans un parcours concerné et/ou le jeu se termine |

# Fin et post-condition

|  |  |
| --- | --- |
| Cas d’utilisation **AfficherListeParticipants (4/4) – Compléments** | |
| Ergonomie | La listing des participants se fera en fonction du nombre de questions répondues |
| Problème non résolu |  |