## Cas d’utilisation

### Acteur

Acteur principal : Joueur

Le joueur de l’application peut démarrer une partie, jouer à une partie et récolter des points.

Acteur secondaire : Timer, Administrateur

Le timer met fin au tour d’une partie. Une partie est composée de plusieurs tours.

L’administrateur peut gérer les mots proposés au joueur et les classer par catégorie.

### Diagramme de contexte

### Scénario principale de succès

1. L’utilisateur se connecte au serveur.
2. L’utilisateur fournit des informations utiles au déroulement des parties
3. L’utilisateur sélectionne son mode de jeu (par équipe / tous contre tous)
4. L’utilisateur se voit attribuer un mode (dessinateur/joueur)
5. L’utilisateur commence la partie
6. L’utilisateur joue un tour
7. Il gagne des points en fonction de son mode de jeux

Il joue plusieurs tours jusqu’à la fin de la partie

1. La partie se termine
2. Le joueur relance une nouvelle partie ou se déconnecte

### Scénario alternatif

1. L’utilisateur se connecte au serveur.
   1. La connexion au serveur échoue. Le joueur ne peut pas jouer.
   2. Le joueur se connecte à la mauvaise adresse IP. La connexion échoue.
2. L’utilisateur fournit des informations utiles au déroulement des parties
   1. Les infos doivent permettre d’identifier l’utilisateur de façon unique.
3. L’utilisateur sélectionne son mode de jeu (par équipe / tous contre tous)
   1. L’utilisateur ne peut pas démarrer de partie seul.
4. L’utilisateur commence la partie
5. L’utilisateur se voit attribuer un mode (dessinateur/joueur)
6. L’utilisateur joue un tour
   1. Si l’utilisateur est un dessinateur et qu’il ne connait pas la signification du mot à dessiner, il peut demander un autre mot (2x).
   2. Si personne ne devine le mot à trouver, aucun point n’est attribué.

Il joue plusieurs tours jusqu’à la fin de la partie

1. La partie se termine
2. Le joueur relance une nouvelle partie ou se déconnecte